

SMARTPHONE DAN KELUARGA
(DETERITORIALISASI KELUARGA PEMAKAI SMARTPHONE
DI KOTA SURAKARTA)

Eri Satria Yudatama, Nurhadi dan Atik Catur Budiati

Pendidikan Sosiologi Antropologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Sebelas Maret, Surakarta

satriaeri9@gmail.com

ABSTRACT

The era of globalization brings the world that is experiencing deterritorialization, a new face of meaning is shown because territorial existence does not survive in one location. Deterritorialization contains the fusion of cultural boundaries that exist within a society. Through the participatory of fieldwork, this study aims to understand the patterns of behavior and relationships among the family members embodied in the smartphone user family in Surakarta, which has relevance to the context of deterritorialization that appears in the current urban families. Family members are able to get out of the territory of the family room when they are inside the home of a family institution. This results in the dynamics and the creation of new spaces of "virtual space" and "consumption space" in family homes in Surakarta. On the other hand, there is a new scheme that can be evoked from the smartphone user's family case is the existence of negotiations or adjustments made by the family members through socialization and interaction within the family home of smartphone users.

Keywords: urban families, smartphone, socialization, interaction, deterritorialization

ABSTRAK

Era globalisasi membawa sebuah dunia yang mengalami deteritorialisasi, ruang makna baru ditampilkan karena eksistensi teritorial tidak bertahan di satu lokasi. Deteritorialisasi memuat peleburan batas-batas kebudayaan yang ada di dalam suatu masyarakat. Dengan melalui kerja lapangan secara partisipatif, penelitian ini bertujuan memahami pola perilaku dan hubungan antar anggota keluarga yang diwujudkan dalam keluarga pemakai *smartphone* di Kota Surakarta, dimana memiliki relevansi dengan konteks deteritorialisasi yang muncul dalam keluarga perkotaan saat ini. Anggota-anggota keluarga mampu keluar dari teritorial ruang keluarga ketika mereka berada di dalam rumah sebuah institusi keluarga. Hal ini menghasilkan dinamika dan penciptaan ruang baru berupa "ruang virtual" dan "ruang konsumsi" dalam rumah-rumah keluarga di Kota Surakarta. Disisi lain, ada sebuah skema baru yang dapat digamabarkan dari kasus keluarga pemakai *smartphone* ini adalah adanya negosiasi atau penyesuaian-penyesuaian yang dilakukan oleh anggota keluarga melalui sosialisasi dan interaksi dalam rumah keluarga pemakai *smartphone*.

Kata kunci: keluarga perkotaan, *smartphone*, sosialisasi, interaksi, deteritorialisasi

Pendahuluan

Di era globalisasi sekarang ini Indonesia mengalami dampak kemajuan teknologi dan perkembangan komunikasi secara cepat. Salah satunya Indonesia merupakan negara pemakai *gadget* terutama *smartphone* terbesar di dunia. Lembaga riset digital Emarketer memperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Penggunaan *smartphone* di Indonesia digunakan untuk social media, komunikasi, mengakses internet dan memperoleh segala informasi bagi para pengguna (APJII, 2014). Hal ini tentunya menciptakan apa yang oleh McLuhan disebut sebagai “Kampung Global”. Salah satu lembaga survei dari APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) melakukan survey pada tahun 2014 mengenai pemakaian internet di Indonesia yang saat ini mencapai 88,1 juta orang dari 252,4 juta total penduduk di Indonesia.

Dari jumlah data sebesar 88,1 juta orang pemakai internet di Indonesia 85% pemakai internet menggunakan fasilitas *gadget* yang mana lebih ke penggunaan *smartphone*. (APJII, 2014). Data selanjutnya menunjukkan pengguna internet di Indonesia didominasi oleh mereka yang masih tinggal bersama keluarga. Mayoritas pengguna internet di setiap provinsi Indonesia hidup di dalam keluarga-keluarga inti (batih). Keluarga inti/batih adalah bentuk keluarga yang hanya terdiri dari dari ayah (suami), ibu (istri) dan anak-anak. (APJII, 2014).

Indonesia sendiri memiliki kota-kota besar di setiap provinsi. Salah satunya kota Surakarta. Kota Surakarta sendiri menjadi salah satu kota yang masyarakatnya sudah

tidak asing lagi dengan perangkat *smartphone* dan kemajuan teknologi. Hal ini dilihat dari hasil observasi awal ketika *smartphone* yang berada di ruang public Surakarta di pakai berbagai kalangan baik anak-anak, pelajar, pekerja, pedagang, dan lainnya. Tak kalah tertinggal juga teknologi *smartphone* ini masuk kedalam ruang-ruang keluarga.

Hasil pengamatan peneliti di lapangan, *pertama* sebuah keluarga yang sedang makan di salah satu resto Pondok Jowi di daerah di Manahan. Peneliti melihat sebuah keluarga yang datang untuk makan malam. Keluarga yang terdiri Ayah, Ibu dan ketiga anaknya seorang laki-laki dan dua orang perempuan. Ketika sampai di tempat duduk meja makan salah satu anak perempuan mengajak seluruh anggota keluarga selfie, setelah itu tak ada lagi aktivitas lain dan obrolan panjang namun mereka masing-masing keluarga sibuk memakai *smartphone* dalam tanganya. Ayah dan Ibu yang duduk bersebelahan dengan memegang *smartphone*. Dan di seberang meja kedua anaknya bermain *smartphone* pula. Dan satu anak perempuan kecil duduk di tengah sudut meja yang lain. Hal ini sampai akhir selesai keluarga pertama ini menyelesaikan makan dan pergi dari tempat makan Pondok Jowi ini (Observasi peneliti 19/09/2016).

Kedua, kasus yang sama dengan keluarga pertama. Tepatnya di resto Spesial Sambal daerah Manahan dengan jamuan makan siang. Keluarga kedua ini beranggotakan Ayah, Ibu, dan dua orang anak laki-laki masih kecil. Tak jauh berbeda dengan keluarga pertama, keluarga kedua ini kedua anaknya sibuk bermain *smartphone*

yang mereka miliki dan seorang Ayah yang juga sama halnya sibuk dengan *smartphone* di tangannya dan sebuah *earphone* di telinganya. Disisi lain sang Ibu memesan makanan yang akan di pesan untuk keluarga ini (Observasi peneliti 15/10/2016).

Ketiga, peneliti bertemu dengan sebuah keluarga yang sedang makan di Sate Madura sekitar jalan Rumah Sakit Dr. Moerwadi. Berbeda kasus dengan keluarga pertama dan keluarga kedua, keluarga ketiga ini tak ada *smartphone* yang di munculkan dalam aktivitas makan malam saat itu. Keluarga yang terdiri dari Ayah, Ibu dan dua orang anak perempuan ini saling berinteraksi satu sama lain. Kedua anaknya yang sibuk bermain dengan lagu-lagu permainan tradisional anak-anak. Serta Ayah dan Ibu yang saling bercengkrama kemudian tersenyum melihat tingkah laku kedua anaknya. Keharmonisan ini muncul hingga makan malam Sate Madura ini pun berakhir (Observasi peneliti 02/10/2016).

Dari ketiga kasus keluarga yang muncul di ruang public Kota Surakarta ini ada sebuah perangkat *smartphone* yang mampu memberikan suasana berbeda dari ketiga keluarga ini. Dengan adanya *smartphone* dalam sebuah keluarga membuat perilaku dan interaksi keluarga berbeda dengan keluarga yang tidak menghadirkan *smartphone* dalam beraktivitasnya. Dan ternyata *smartphone* yang masuk keranah keluarga ini juga tidak hanya sebatas di ruang public saja. Di era modern sekarang ini *smartphone* sudah masuk ke dalam ruang rumah keluarga. Hal ini juga seperti hasil survey APJII tahun 2014 di pemaparan data atas sebelumnya.

Keluarga sendiri merupakan pranata social yang sangat penting bagi kehidupan social dalam masyarakat. Seseorang individu paling banyak menghabiskan waktu dalam keluarga dibandingkan tempat yang lainnya. Keluarga merupakan wadah dimana sejak dini seorang individu dikondisikan dan dipersiapkan untuk kelak dapat melakukan peran-perannya dalam kehidupan masyarakat luas. Dalam keluarga yang terdiri dari ayah, ibu dan anak terdapat hubungan timbal balik dari masing-masing anggota keluarga tersebut. Dengan adanya kemajuan teknologi media berupa *smartphone* yang ditempatkan sebagai sebuah hal baru nantinya mampu mewujudkan dinamika relasi dalam anggota-anggota keluarga.

Dengan adanya hal tersebut maka peneliti melakukan penelitian tidak hanya sebatas bagaimana interaksi keluarga memakai *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini peneliti lebih tertarik pada 1) bagaimana pola perilaku keluarga pengguna *smartphone*. 2) bagaimana dinamika yang diwujudkan dalam hubungan antar anggota keluarga memakai *smartphone*. 3) bagaimana analisis deteritorialisasi dalam keluarga memakai *smartphone*.

Kajian Pustaka

Wacana Batasan Keluarga

Menurut Irwan Abdulah (2006) dalam era globalisasi seperti ini, dengan adanya kemajuan di berbagai bidang seperti teknologi, industry, pasar ekonomi, dan sebagainya menyebabkan keluarga menjadi suatu objek yang dikontestasikan secara social yang proses pemaknaanya

berlangsung secara dinamis dalam serangkaian negosiasi yang melibatkan berbagai pihak dan kepentingan. Sehingga pendefinisian keluarga sekarang ini pun diperoleh dari dasar berpijak pada perubahan konteks social yang terjadi, dengan adanya batas-batas yang mulai kabur.

Seperti yang dipaparkan Khairuddin (2008:4) keluarga merupakan kelompok primer yang terpenting dalam masyarakat yang terbentuk dari satuan yang merupakan organisasi terbatas, dan mempunyai ukuran yang minimum terutama pada pihak-pihak yang pada awalnya mengadakan suatu ikatan.

Dalam keluarga sendiri memiliki komposisi kelompok dalam keluarga. Menurut Paul B. Horton dan Chester L. Hunt (1999:268) mengemukakan komposisi kelompok keluarga menjadi tiga. Bila berbicara mengenai keluarga dewasa ini lebih sering diacu pada keluarga batih (*nuclear family*) yaitu di dasarkan pada pertalian perkawinan atau kehidupan suami istri dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian keluarga hubungan kerabat sedarah (*consanguine family*) tidak di dasarkan pada pertalian kehidupan suami istri, melainkan dari pertalian hubungan darah dari sejumlah orang kerabat. Keluarga hubungan sedarah adalah suatu klan luas dari hubungan saudara-saudara sedarah dengan pasangan dan anak-anak mereka. Kemudian istilah keluarga luas (*extended family*) seringkali di gunakann untuk mngacu pada keluarga batih berikut kerabat lain dengan siapa hubungan baik di pelihara dan dipertahankan.

Hubungan Antar Anggota Keluarga Ideal dalam Masyarakat

Dalam masyarakat ini, keluarga adalah struktur kelembagaan yang berkembang melalui upaya masyarakat untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu. Pada dasarnya keluarga memiliki fungsi-fungsi pokok. Fungsi dalam keluarga sendiri terdiri dari berbagai banyak fungsi. Dalam pemaparannya Paul B. Horton dan Chester L. Hunt (1999:275) fungsi keluarga yakni: 1) fungsi pengaturan seksual; 2) fungsi reproduksi; 3) fungsi sosialisasi; 4) fungsi afeksi; 5) fungsi penentuan status; 6) fungsi perlindungan; 7) fungsi ekonomis. Penelitian ini akan melihat sosialisasi dalam keluarga pemakai *smartphone* di era informasi ini.

Keluarga sendiri merupakan pranata social yang sangat penting bagi kehidupan social dalam masyarakat. Keluarga merupakan wadah dimana sejak dini seorang individu dikondisikan dan dipersiapkan untuk kelak dapat melakukan peran-perannya dalam kehidupan masyarakat luas (Ihromi 2004:284). Keluarga yang ideal tentunya keluarga yang mampu menjalankan sosialisasi dengan baik. Sosialisasi yang ideal dalam keluarga adalah dengan menjalankan peranan ayah dan ibu sebagai sumber dalam sosialisasi anak. Karena seorang anak belajar dari sang ayah dan ibu. Sehingga pondasi dasar kepribadian anak telah tercipta pertama kali ketika berada di keluarga.

Keluarga Pemakai Smartphone di Ruang Publik Kota Surakarta

Transformasi potret kota dari kota konvensional ke arah kota kapitalistik dan

kini ke arah kota digital, telah mengubah pula bersama manusia yang hidup didalamnya. Menurut Pitang (2011:132) Perkembangan abad informasi digital dan cyberspace dewasa ini telah mengubah potret kota.kota arsitektur kini telah berubah menjadi kota digital atau kota informasi, yang relasi dan komunikasi anatar manusia di dalamnya tidak lagi berlangsung secara alamiah, tetapi lewat mediasi teknologi digital. Tempat dan ruang kota kini digantikan oleh tempat elektronis (telepon, sms, televise) atau ruang virtual (internet), yang didalamnya berlangsung relasi virtual. Beberapa kota besar di Indonesia relative telah menjadi bagian dari kota virtual.

Ruang public Kota Surakarta kini telah menjadi arena baru sehingga memunculkan suasana yang menjadi potret kota digital atau kota informasi. Dalam hal ini peneliti sebelumnya telah melakukan observasi secara langsung di ruang public Kota Surakarta dengan melihat interaksi yang muncul dari keluarga yang berada di ruang public dan melakukan wawancara terhadap remaja pemakai *smartphone*. Observasi di lakukan di tempat rumah makan yang ada di sekitar Surakarta, seperti Pondok Jawa Manahan, Spesial Sambal Manahan, Ayam Resto Laweyan, Sate Madura sekitar Dr Moerwadi, Nasi Uduk Cak Noer TBS Surakarta, dll. Untuk mendukung observasi tersebut peneliti juga menggali informasi tentang kondisi rumah pemakai *smartphone* dengan bertanya kepada remaja pemakai *smartphone*.

Smartphone dalam Ruang Keluarga

Smartphone menurut William E Slawyer seorang pakar teknologi dan telekomunikasi

merupakan telepon selular dengan mikroprosesor, memori, layar dan modem bawaan. *Smartphone* merupakan ponsel multimedia yang menggabungkan fungsionalitas PC dan *handset* sehingga menghasilkan *gadget* yang mewah, di mana terdapat pesan teks, kamera, pemutar musik, video, game, akses email, tv digital, search engine, pengelola informasi pribadi, fitur GPS, jasa telepon internet dan bahkan terdapat telepon yang juga berfungsi sebagai kartu kredit.

Hasil riset dipaparkan dari lembaga riset terkemuka, menunjukkan bahwa keluarga di masa kini telah menggunakan perangkat media berupa *smartphone*. Lembaga survey *The Halifax Insurance Digital Home* menemukan sepertiga 7-8 year-olds (31%) dua pertiga dari anak usia 9-11 tahun (63%), dan hampir sembilan dari sepuluh tahun usia 12-14 (88%) sekarang memiliki *smartphone*. Namun, 60% dari orang tua merasa bahwa jumlah waktu anak-anak menghabiskan menggunakan teknologi berdampak pada waktu yang dihabiskan dengan keluarga dan teman-teman. Hal ini dengan mengacu kepada 1000 keluarga yang dijadikan sampel. (press realize Halifax 15/03/2014).

Konsep Deteritorialisasi

Menurut Appadurai (1996) globalisasi merupakan arus yang bergerak melintasi batas-batas etnik dan negara. Arus global seperti media dan teknologi melintasi batas-batas itu melalui “-scapes” hingga mengubah pemahaman terhadap waktu, ruang dan identitas sebagai proses yang lebih cair, tidak teratur dan beragam. Dengan demikian budaya global

menampilkan sifat tidak statis, menekan dimensi yang komparatis yang mengarah tentang pada gagasan tentang kebudayaan sebagai perbedaan (*differences*), deteritorialisasi, dan *disjuncture*. Arus globalisasi yang dapat menyebabkan meleburnya batas-batas sebuah kebudayaan “deteritorialisasi” dapat dilihat dari lima terminology berikut ini a)*ethnospace*, b)*mediaspaces* c)*technospaces*, d)*financespaces* dan e)*ideospace*.

Dengan adanya media-media informasi yang mengaburkan batas-batas fisik dan budaya yang oleh Arjun Appadurai (1996) disebut “deteritorialisasi” sehingga menciptakan dunia baru dengan batas-batas wilayah dan nilai yang bersifat relative. Dalam deteritorialisasi ini makna-makna baru dimunculkan, suatu budaya tidak bertahan di dalam teritorial sehingga mereka melampaui batas etnik dan negaranya dan mengakibatkan penangkapan ruang dan tempat yang berbeda dari sebelumnya. Sehingga ada negosiasi atau penyesuaian-penyesuaian yang menjadikan makna baru untuk memahami sebuah kebudayaan.

Hal ini mengakibatkan penyesuaian-penyesuaian dalam sebuah kebudayaan yang menurut Irwan Abdullah dalam bukunya *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan* (2006) memaparkan bahwa untuk memahami sebuah kebudayaan kita perlu mendefinisikan ulang kebudayaan itu sendiri, bukan merupakan sebagai kebudayaan generic (yang merupakan pedoman yang diturunkan), tetapi sebagai kebudayaan yang diferensial (yang dinegosiasikan dalam seluruh interaksi social). Kebudayaan bukanlah suatu warisan yang secara turun-temurun di bagi bersama

atau di praktekkan secara kolektif, tetapi menjadi kebudayaan yang lebih bersifat situasional yang keberadaannya tergantung kepada karakter kekuatan dan hubungan-hubungan yang berubah dari waktu ke waktu.

Metode Penelitian

Penelitian terhadap *smartphone* dan keluarga di Kota Surakarta ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Pendekatan ini dipilih oleh peneliti agar mendapatkan sebuah gambaran naratif untuk memahami masalah deteritorialisasi yang muncul di keluarga perkotaan masa kini secara utuh. Untuk melakukan hal itu peneliti perlu mengidentifikasi dan mempelajari cara mereka mengembangkan perilaku bersama selama beberapa waktu. Salah satu elemen kunci dari pengumpulan data adalah pengamatan terhadap perilaku partisipan dengan berpartisipasi dalam atau kegiatan aktivitas mereka.

Subjek dari penelitian ini adalah keluarga perkotaan di Kota Surakarta. Peneliti memilih tiga keluarga dengan status ekonomi yang berbeda. Pertama dari kelas bawah, kedua keluarga dari kelas menengah, dan ketiga keluarga dari kelas atas. Yang keseluruhan keluarga berada di Kota Surakarta. Pemilihan terhadap ketiga keluarga ini dikarenakan peneliti telah membangun relasi dan kerjasama sebelumnya dengan ketiga keluarga untuk dilakukan sebagai penelitian dan pengumpulan data bagi peneliti.

Dalam pemilihan tiga keluarga ini peneliti melakukan usaha diskusi di lapangan dengan mengadakan perkenalan-perkenalan terhadap remaja SMP dan SMA

pemakai *smartphone* dan melakukan diskusi ringan untuk menggali data awal untuk mendalami penelitian selanjutnya. Sehingga harapannya peneliti nanti akan mengadakan janji sebelumnya dengan remaja ini dan bisa masuk ke dalam rumah orang tuanya untuk menggali data dan informasi untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Khususnya data dari ayah dan ibu anak tersebut. Dengan diskusi awal FGD ini peneliti menentukan 3 keluarga yang akan di jadikan informan. Sehingga peneliti dapat memasuki arena keluarga lebih dalam dan dapat menggali informasi terhadap informan keluarga yang akan di teliti.

Di ketiga keluarga ini peneliti mengeksplorasi proses berjalanya aktivitas keluarga dengan observasi partisipan dimana peneliti ikut berbaur di dalam rumah-rumah keluarga dan wawancara mendalam terhadap anak, ayah dan ibu dari keluarga. Dalam observasi partisipan peneliti ingin menggali relasi dan hubungan yang terjadi dalam keluarga dan mencari data-data yang dibutuhkan dalam pengembangan terhadap masalah penelitian. Kemudian tahap wawancara ditempuh oleh peneliti untuk mengetahui makna, pengetahuan, persepsi, dan data lainnya dari ketiga keluarga yang menjadi objek penelitian. Dengan teknik wawancara mendalam ini peneliti dapat mengeksplorasi informan secara mendalam.

Dengan demikian, peneliti memilih metode penelitian kualitatif karena peneliti melihat metode penelitian kualitatif sesuai dengan permasalahan yang di angkat oleh peneliti dan sesuai dengan tema yang di ambil oleh peneliti. Sehingga peneliti bisa memahami konsep deterritorialisasi dalam keluarga pemakai *smartphone* di Kota

Surakarta. Dimana keluarga menjadi tempat arena baru dengan adanya perangkat media sebuah *smartphone* dalam keluarga. Dari hal tersebut akan melihat dinamika yang diwujudkan dalam hubungan antar anggota keluarga.

Hasil Penelitian

Surakarta merupakan salah satu kota diprovinsi Jawa Tengah dengan kemajuan teknologi dan komunikasi yang cukup pesat. Kota Surakarta yang sejak lama memosisikan diri sebagai *The Spirit Of Java* tersebut kini ingin mengembangkan diri sebagai kota kreatif. Surakarta pun ingin menjadikan diri sebagai kota digital yang di mana setiap warga maupun unsurnya saling terhubung satu sama lain dengan Internet. Tak hanya di dalam, Surakarta juga ingin makin terhubung dengan dunia luar. Surakarta ingin menjadi *Solo Digital Society*. Hal ini menjadi mimpi pemerintah kota Surakarta seperti yang dikatakan Walikota Solo FX Hadi Rudyatmo (marketers.com 27/02/2013).

Surakarta menjadikan sebagai kota digital terealisasi dengan berdirinya *Digital Lounge Solo*. Pada tanggal 16 Juni 2014, Digital Lounge Solo diresmikan oleh Walikota Solo Bpk. Fransiskus Xaverius Hadi Rudyatmo bersama dengan Direktur Inovation & Strategic Portfolio PT. Telkom Bpk. Indra Utoyo. Digital Lounge adalah fasilitas *co-working space* yang disediakan untuk para insan kreatif digital di Indonesia agar mereka menumbuhkan keterampilan teknis dan bisnisnya (solo.dilo.id).

Setelah memposisikan menjadi kota digital tersebut, kini di kota Surakarta bisa mengakses jaringan koneksi internet dengan

menggunakan perangkat *gadget* yang dimiliki setiap orang. Di dalam ruang publik Kota Surakarta dan tempat-tempat berkumpul orang-orang bisa bersantai dan melakukan aktivitas pertemuan juga telah disediakan akses koneksi wifi. Seperti di tempat-tempat makan/restoran, *café*, *fast food*, dan ruang publik yang umum seperti sekitar taman dengan didirikannya *wifi corner* oleh salah satu perusahaan penyedia jasa internet (Observasi Peneliti).

Modernisasi dalam Keluarga

Di era globalisasi saat ini, keluarga dalam perkotaan masa kini telah mengalami modernisasi dan kemajuan teknologi di dalamnya. Salah satunya kemajuan teknologi muncul di bidang komunikasi dengan adanya *gadget* berupa perangkat *smartphone*. Seperti pada observasi peneliti pada keluarga pertama, dalam keluarga Bapak KN peneliti menjumpai pemakaian *smartphone* dalam keluarga tersebut. Setiap anggota keluarga memiliki *smartphone* di dalam ruang keluarga, seperti Bapak KN, Ibu YY dan anak laki-lakinya BG memakai *smartphone* android (Observasi 07/02/2017). Hal yang sama juga terjadi pada keluarga kedua di mana dalam keluarga Bapak SP, setiap anggota keluarga Bapak SP menggunakan *smartphone* dalam rumahnya. Pemakaian *smartphone* digunakan oleh Bapak SP, Ibu YL, dan kedua anak laki-lakinya RQ dan RH. Dalam rumah Bapak SP juga ada fasilitas *wifi* untuk menunjang pemakaian *smartphone* dan koneksi internet (Observasi 08/03/2017). Seperti pada kasus keluarga pertama dan keluarga kedua, pada keluarga ketiga juga telah mengalami modernisasi dan adanya kemajuan teknologi

berupa perangkat *smartphone* dalam rumah keluarga. Pada keluarga ketiga ini, Bapak RS, Ibu AN, dan anak laki-lakinya AZ juga menggunakan *smartphone* dalam aktivitas kesehariannya. Dimana dalam keluarga ketiga ini Bapak RS bahkan menggunakan *smartphone* dengan 2 perangkat *smartphone* (Observasi 18/02/2017).

Group Sosial Media dalam Smartphone

Smartphone yang dimiliki oleh para anggota keluarga pada keluarga masa kini dijadikan sebagai sebuah arena baru. Bagi para anggota keluarga pertama, kedua, dan ketiga memiliki kesamaan dalam pemakaian *smartphone*. Arena baru berupa *smartphone* memberikan sebuah kebiasaan yang sama meskipun dari setiap keluarga berasal dari kelas social yang berbeda. Yakni ketika para anggota keluarga dari ketiga keluarga berada di dalam ruang rumah, namun ternyata anggota-anggota keluarga dari ketiga keluarga memiliki group virtual atau group secara online yang mampu memberikan akses mereka keluar dari ruang bernama institusi keluarga tersebut, meskipun keberadaan mereka berada di dalam keluarga. Sehingga ruang anggota keluarga begitu luas, dan tak hanya sebatas dalam rumah keluarga.

Smartphone dan Mainan

Smartphone dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya sebatas alat komunikasi saja. Jauh lebih kompleks *smartphone* dalam rumah-rumah keluarga di gunakan oleh anggota keluarga untuk fungsi yang lain. Sebagai alat yang dapat mengisi kekosongan waktu dan jauh dari fungsi komunikasi. Anggota keluarga menggunakan *smartphone*

untuk mengakses koneksi internet seperti *online social media, online shop, game*, dan berbagai aktifitas lainnya yang dapat menghibur anggota dalam ruang rumah keluarga. Smartphone digunakan anggota keluarga untuk “*mainan*” yang dilakukan anggota keluarga ketika mereka berada di dalam rumah keluarga mereka masing-masing. Sehingga setiap anggota keluarga tidak hanya sebatas menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi dan berhubungan dengan orang lain.

Arena Konsumsi

Tak hanya sebagai arena baru untuk menghibur dalam ruang keluarga, *smartphone* dalam keluarga juga menjadi arena konsumsi bagi para anggota keluarga. Bagi keluarga pertama, kedua dan ketiga memakai *smartphone* sebagai arena konsumsi keseharian mereka. Dan mereka setiap hari pasti memakai *smartphone* dan tak bisa lepas dari *smartphone* ini. Di setiap kesehariannya para anggota keluarga menyempatkan menggunakan dan membuka *smartphone* yang dimilikinya.

Kuota Internet

Smartphone sebagai ruang baru dalam keluarga ternyata juga memberikan kontribusi dalam sisi ekonomi keluarga, dalam artian setiap anggota keluarga membeli kuota internet secara rutin dan menjadi kebutuhan pokok yang harus dimiliki oleh para anggota keluarga. Hal ini supaya anggota keluarga bisa mengakses group virtual, dan berbagai mainan serta fitur yang lain di dalam *smartphone* yang dimilikinya. Dengan demikian setiap anggota keluarga dapat memaksimalkan

pemakaian *smartphone* sebagai ruang baru di dalam rumah keluarga. Sehingga anggota keluarga menambahkan *list* pengeluaran uang untuk kebutuhan *budget* kuota internet. Dapat dipastikan kuota internet sama halnya sebagai kebutuhan pokok yang harus dipenuhi di dalam keluarga.

Sosialisasi Dalam Keluarga

Munculnya *smartphone* sebagai ruang baru dalam keluarga ternyata membawa dinamika terhadap sosialisasi keluarga itu sendiri. Hal ini terjadi pada keluarga pertama, keluarga kedua, dan keluarga ketiga pengguna *smartphone* di Kota Surakarta. Sosialisasi disini dalam hal orang tua memberikan nasehat, menanamkan nilai dan sikap terhadap anak-anak dari setiap keluarga, dan juga *smartphone* sebagai fungsi kontrol di dalam pola perilaku anggota keluarga. Tak hanya sekedar itu, di sisi lain *smartphone* juga mampu memberikan arena baru sebagai tempat sosialisasi bagi anak, dimana tak sepenuhnya anak mendapatkan pengalaman, nilai dan sikap dari orang tua. Selain itu juga *smartphone* digunakan oleh anak untuk mencari pemecahan masalah baru yang sedang dihadapi. Dengan adanya *smartphone* ini mampu menggerus secara tidak sadar terhadap peran dan fungsi anggota keluarga yang harusnya mengisi kekosongan satu sama lain.

1. Nasehat Orang Tua Kepada Anak

Di sosialisasi dalam keluarga, orang tua masih menasehati anak-anak mereka untuk memperhatikan pemakaian *smartphone*. Dalam hal ini secara keinginan dan kemauan orang tua seorang anak menggunakan *smartphone* yang dimiliki memiliki untuk

lebih manfaat dan tidak digunakan untuk hal negative. Disisi lain ternyata dalam hal sosialisasi ini terdapat penyesuaian dan negosiasi dalam anggota keluarga dalam menggunakan *smartphone*. Dimana *smartphone* mampu menjadi fungsi kontrol bagi perilaku anggota keluarga dan menjadi arena baru bagi anak dalam rumah keluarga.

2. *Smartphone Sebagai Fungsi Kontrol dalam Keluarga*

Smartphone sebagai fungsi kontrol dalam keluarga ini berkaitan dengan dua hal yakni *smartphone* yang mampu menjadi pengawas bagi sesama anggota keluarga dan *smartphone* yang mampu memberikan pola perilaku yang mengikat kepada anggota keluarga dalam rumah. Pertama, *smartphone* dalam keluarga masa kini memberikan kemudahan terhadap antar anggota keluarga satu sama lain, khususnya orang tua untuk mengawasi anak dalam kegiatan keseharian yang dilakukan oleh anak-anak mereka. Orang tua juga mampu berkomunikasi dan mengawasi anak mereka yang jauh dari dirinya atau tidak berada dirumah. Sehingga *smartphone* memiliki peran fungsi kontrol terhadap anak.

Kedua, *smartphone* sebagai fungsi kontrol dalam pola perilaku anggota keluarga pemakai *smartphone* di dalam ruang keluarga. Anggota keluarga pemakai *smartphone* ketika berada di dalam ruang keluarga ternyata memiliki kebiasaan dalam memakai *smartphone* yang dimilikinya. Ada waktu-waktu tertentu yang biasanya mereka gunakan dalam menggunakan *smartphone*.

3. *Sebagai Sumber Pengetahuan dan Pemecahan Masalah bagi Anak*

Orang tua tidak sepenuhnya memberikan peran dalam memberikan pengetahuan dan nasehat kepada anak dalam perihal sosialisasi di kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini pada kasus keluarga pemakai *smartphone*, anak-anak menjadikan *smartphone* menjadi sumber pengetahuan baru. *Smartphone* dijadikan oleh anak untuk mencari hal yang tidak diketahuinya ketika di rumah, dan tak jarang dari mereka bertanya dari orang tuanya. Karena *smartphone* bagi anak meberikan suasana yang baru dalam memperoleh informasi dan pengetahuan.

Interaksi dalam Keluarga Pemakai Smartpnone

Di keluarga era modern sekarang ini, sama halnya dengan sosialisasi dalam keluarga ternyata interaksi dalam keluarga juga mengalami dinamika dengan hadirnya *smartphone* sebagai ruang baru dalam keluarga. Khususnya pada berkurngnya media komunikasi berupa tatap muka atau “*face to face*” dalam rumah keluarga. Ruang baru berupa perangkat *smartphone* mampu menghadirkan hubungan-hubungan social yang baru dan merubah suasana dalam keluarga. Ruang keluarga memiliki pembatas dengan hadirnya *smartphone* yang dimiliki oleh anggota keluarga.

Smartphone dalam keluarga diposisikan sebagai arena baru bagi anggota keluarga sehingga mampu memberikan suasana baru dalam hubungan antar anggota keluarga diperkotaan pada masa kini. Dimana hubungan dalam keluarga di pengaruhi oleh adanya *smartphone* yang terkadang sibuk dipakai oleh anggota keluarga tersebut. Hal ini menjadikan

smartphone menjadi sebuah perangkat yang dapat membatasi interaksi dan relasi keluarga. Di dalam ruang rumah keluarga seperti ada *sket* atau pembatas yang di miliki oleh para anggota keluarga. Yakni dengan adanya *smartphone* yang menjadi arena dan ruang baru dalam rumah keluarga.

Pembahasan

Smartphone merupakan salah satu modernisasi yang muncul di dalam sebuah keluarga perkotaan saat ini. Pada saat *smartphone* hadir di dalam rumah keluarga, setiap anggota keluarga mampu memiliki dan menggunakan *smartphone* dalam aktivitas keseharian mereka ketika berada di dalam rumah. *Smartphone* dalam rumah memberi nuansa dan arena baru bagi anggota keluarga itu sendiri. Ruang baru yang muncul dalam sebuah keluarga terjadi karena adanya proses penyesuaian dan negosiasi dari anggota keluarga dengan menggunakan *smartphone* yang mereka miliki.

Smartphone dalam keluarga bisa dikatakan mampu mengaburkan batas-batas fisik dari keluarga. Secara tidak langsung *smartphone* membawa anggota keluarga untuk keluar dari ruang keluarga itu sendiri, ruang dimana keluarga sebagai sebuah institusi yang berisi anggota-anggota keluarga. Hal ini tentunya dapat menjadikan sebuah “deteritorialisasi” sehingga menciptakan dunia baru dengan batas-batas wilayah dan nilai yang bersifat relatif (Appadurai, 1996). Karena bagaimanapun juga anggota-anggota keluarga di dalam rumah mampu keluar dari teritorial di dalam keluarga. Anggota-anggota keluarga mampu mengakses ruang baru di dalam *smartphone*

yang mereka miliki ketika berada dialam rumah mereka.

Dalam tulisan ini, untuk menganalisis deteritorialisasi keluarga pemakai *smartphone* akan menganalisis dari dua ranah yang dapat melihat dinamika yang muncul di keluarga masa kini. Dimana *smartphone* menjadi sebuah kemajuan di bidang tecknologi yang mampu memberikan nuansa dan ruang baru di dalam keluarga tersebut: deteritorialisasi ruang “tecknospaces”, *smartphone* dan keluarga masa kini. Dua ranah tersebut akan di paparkan pada bagian-bagian di bawah ini.

1 Deteritorialisasi Ruang “Technospaces”

Dengan adanya “-scapes” yang mampu menciptakan deteritorialisasi dalam sebuah kebudayaan, dalam analisis sebuah keluarga salah satunya melalui *technospaces* yang memiliki peran vital sehingga keluarga dapat mengakses dan melampaui batas yang tidak pernah di temukan oleh keluarga masa lalu sebelumnya. *Technospaces* yang bersifat materil dalam era global ini dengan terwujudnya perangkat-perangkat teknologi yang maju seperti salah satunya *smartphone* dan adanya akses internet di dalamnya. Sehingga pada keluarga masa kini, anggota keluarga dapat memasuki “spaces” dengan perangkat berupa teknologi *smartphone*. Adanya *technospaces* berupa media perangkat *smartphone* yang merupakan hasil dari kemajuan teknologi dan informasi di era global ini mampu menjadi kekuatan penting dalam institusi berupa keluarga. Dalam hal ini, analisis ruang baru dalam keluarga terbagi menjadi dua ranah pembahasan yakni; 1)ruang virtual dalam keluarga, 2)ruang konsumsi dan sebuah kebutuhan.

1.1 Ruang Virtual dalam Keluarga

Dalam kasus keluarga pengguna *smartphone*, anggota-anggota keluarga mampu memasuki ruang baru bernama “*ruang virtual*”. Setiap anggota keluarga di dalam rumah keluarga ternyata memiliki social media berupa facebook, instagram, whatsapps, bbm dan berbagai fitur yang lainnya. Semua fitur-fitur yang ada di *smartphone* tersebut tentunya terhubung dengan jaringan internet. Seperti whatsapp misalnya, anggota-anggota keluarga memiliki group pertemanan baik itu teman sebaya di sekolah, rekan kerja di kantor, atau bahkan group alumni yang mana berisi orang-orang yang telah berpisah jauh dan mereka anggota keluarga jarang sekali untuk bertemu. Hal ini menjadikan orang-orang dalam rumah keluarga mereka melakukan kesepakatan dengan orang lain untuk terkoneksi satu sama lain melalui internet, hingga tentunya meletakkan sebuah basis baru bagi terbentuknya lingkuan informasi baru (Hikmant Budiman, 2012). Anggota keluarga dalam rumah mereka bisa dengan mudah berselancar dengan ruang virtual ini untuk berkomunikasi dengan orang yang tidak berada di dalam rumah keluarga. Ruang virtual ini menjadi arena baru dalam keluarga sehingga anggota keluarga di dalam rumah mampu keluar dari teritorial ruang rumah keluarga dan beralih ke ruang baru yakni ruang virtual. Teritorial sebuah keluarga sebagai institusi kecil dalam masyarakat menjadi melebur dan menjadikan anggota keluarga yang berada di dalam rumah tidak terikat secara sepenuhnya dari teritorial institusi kecil ketika berada di rumah.

1.2 Ruang Konsumsi dalam Keluarga

Tak hanya sebatas sebagai social media yang menghubungkan anggota keluarga dengan orang-orang yang jauh dari sisi mereka. *Smartphone* dalam keluarga juga menjadi alat “mainan” bagi anggota keluarga. Mainan disini dalam artian, *smartphone* digunakan oleh anggota keluarga tidak hanya sekedar alat dengan fungsi dasar komunikasi saja. Namun ada fungsi lain yang bersifat menghibur dan menyenangkan bagi anggota keluarga. Ada ruang konsumsi “makna” dalam anggota keluarga pemakai *smartphone*. Menurut Appadurai konsumsi makna dalam era globalisasi telah melebihi ruang makna itu sendiri. Ada negosiasi dalam anggota keluarga untuk melakukan konsumsi terhadap adanya *smartphone* dalam keluarga. Dalam hal keluarga industrial sekarang ini *smartphone* data dikatakan menjadi lambang masyarakat yang mengalami kemajuan, namun dalam kenyataan *smartphone* di definisikan melalui kerja yang dimiliki anggota keluarga itu sendiri, bukan diartikan tipe kegunaan maupun simbolis, tetapi sebagai “mainan”. Lalu mainan ini lah menjadikan hubungan seseorang dengan *smartphone* yang dipakai, didalamnya ada aktifitas sebuah konsumsi.

Pertama, orang menggunakan *smartphone* tidak sebatas komunikasi. Hal ini berkaitan online shop, games, youtube, browsing informasi, dan yang lainnya. *Kedua*, kegiatan penggunaan *smartphone* yang mereka lakukan dilakukan setiap hari dalam anggota keluarga pemakai *smartphone*. *Ketiga*, adanya kuota internet sebagai kebutuhan pokok dalam anggota keluarga pemakai *smartphone*.

2 Smartphone dan Keluarga Masa Kini

Dinamika keluarga di dalam era deterritorialisasi menurut Irwan Abdullah (2006) muncul karena adanya proses industrialisasi telah menjadi kekuatan penting yang selain memperkenalkan suatu pola organisasi produksi yang baru, juga memaksa penyesuaian-penyesuaian nilai dan norma di masyarakat. Hal ini juga dapat memunculkan sebuah dinamika baru dan posisi baru di dalam sebuah keluarga dan hubungannya dengan masyarakat. Ada pergeseran sebuah tatanan dalam keluarga dari tatanan yang lama. Pergeseran ini menuju tatanan baru yakni suatu gaya yang baru yang muncul dalam masyarakat.

2.1 Fungsi Kontrol dan Sumber Pengetahuan Baru bagi Anak

Fungsi kontrol dalam keluarga yang dimaksud yakni adanya *smartphone* yang mampu mengontrol perilaku anggota keluarga dan *smartphone* sebagai fungsi kontrol orang tua terhadap anak mereka. Pertama, setiap anggota keluarga pemakai *smartphone* ketika di dalam rumah mereka ternyata memiliki waktu pemakaian tersendiri. Seperti ada jam-jam tertentu yang mengontrol kebiasaan mereka memegang *smartphone* yang dimilikinya. *Smartphone* mampu memberi rasa ikatan terhadap anggota keluarga supaya dirinya menggunakan untuk hanya sekedar melepas penat setelah kerja, mengisi waktu luang, berinteraksi dengan social media yang dimilikinya atau dalam bentuk apapun yang berkaitan dengan penggunaan *smartphone*. Sehingga *smartphone* mampu membuat anggota keluarga memiliki kebiasaan tersendiri. Hal ini menunjukkan pola

pemakaian atau rutinitas anggota keluarga dalam menggunakan *smartphone* ketika berada di rumah mereka masing-masing.

Kedua *smartphone* yang digunakan oleh anggota keluarga khususnya orang tua dalam mengontrol anak mereka. *Smartphone* dapat menghubungkan orang tua dan anak ketika mereka tidak berada dalam ruang yang sama. Orang tua dapat memiliki akses supaya dirinya dapat mengetahui kondisi dan tempat dimana anak berada. Sehingga *smartphone* menjadikan sebuah “pengawas” bagi orang tua terhadap anaknya. Hal ini membuat anak lebih terpantau dan tidak membuat khawatir orang tua. Seperti misalnya menanyakan anak belum pulang sekolah, menanyakan anak sedang berpergian jauh dari rumah pergi kemana, mengetahui kondisi kesehatan anak, dan berbagai hal lainnya yang perlu diketahui oleh orang tua.

Dalam situasi lain, *smartphone* dalam anggota keluarga juga menjadi sumber pengetahuan baru dan pemecahan masalah, khususnya pada anak. Anak menggunakan *smartphone* yang dimilikinya mencari sumber-sumber baru yang di butuhnya untuk mendapatkan apa yang anak inginkan. Menurut Irwan Abdullah (2006) meleburnya batas fisik yang secara tidak jelas mampu menggeser imanigasi kebudayaan yang mengalami keberlanjutan, paparnya saat ini dalam keluarga pembentukan dan penentu nilai tidak lagi hanya terletak pada orang tua saja tetapi juga pada institusi-institusi diluar keluarga, juga bisa terhadap media, teman sebaya, pendidikan bahkan sampai pasar.

Pergeseran seperti ini juga terjadi pada kondisi keluarga pemakai *smartphone*

di perkotaan. Dimana *smartphone* yang digunakan oleh anggota keluarga khususnya anak dijadikan sebagai wahana baru untuk “sharing” dan mencari pengetahuan baru bagi anak. Anak di dalam keluarga berusaha mencari sumber baru ketika anggota keluarga yang lain tidak bisa membantu apa yang di pertanyakannya. Seperti dalam mengerjakan tugas, dalam belajar, mencari informasi (tips-tips), dan melatih diri dalam bidang teknologi misalnya. Tak hanya sebatas itu, anak juga menggunakan *smartphone* untuk berkeluh kesah atas masalah yang sedang dihadapi dengan melakukan sharing dengan teman sebaya atau terkadang bahkan menulis di status media social yang dimilikinya. Dalam hal ini anak lebih memilih orang diluar keluarga. Dengan adanya *smartphone* tentunya membantu anak untuk bisa melakukan kontak dengan mudah untuk berkomunikasi dengan teman yang berada di luar rumah keluarga itu sendiri.

2.2 Amputasi Sosial dalam Rumah Keluarga

Dalam konteks interaksi yang muncul dalam sebuah keluarga pemakai *smartphone*, ternyata juga mengalami dinamika terhadap hubungan antar anggota keluarga. *Smartphone* mampu ditempatkan dalam rumah menjadi “pembatas” secara tidak langsung bagi anggota keluarga itu sendiri. Anggota keluarga di dalam rumah mereka terkadang sibuk dengan *smartphone* yang dimilikinya. Baik itu oleh orang tua maupun oleh anak mereka. Hal itu terjadi ketika berada diruang istirahat keluarga atau ruang tengah di dalam rumah mereka. Tak jarang setiap anggota keluarga meskipun sedang

dalam keadaan menyatu tetapi ada perangkat *smartphone* yang juga masih digunakan.

Setiap anggota keluarga didalam rumah seperti mengalami sebuah “amputasi social” dalam hal ini dengan berkurangnya hubungan *face to face* secara substansial. Dalam artian anggota keluarga mengalami seperti lebih individualis. Meskipun hal tersebut tidak secara keseluruhan membuat keluarga menjadi mengalami kematian. Hanya saja individualis itu muncul saat dimana anggota keluarga sedang menggunakan *smartphone* mereka masing-masing. Hal ini seperti ungkap beberapa informan yang mengalami kesamaan kondisi dimana anggota keluarga menjadi “sendiri-sendiri” di dalam rumah ketika menggunakan *smartphone*.

Simpulan

1. Perilaku anggota-anggota keluarga yang diwujudkan dalam menggunakan *smartphone* di dalam rumah digunakan untuk berkomunikasi, mencari informasi, dan mengakses internet. Di dalam *smartphone* yang dimiliki oleh anggota keluarga juga ada beberapa fitur social media yang sering digunakan dalam keseharian mereka ketika berada di dalam rumah, seperti whatsapp, facebook, instagram, dan yang lainnya. *Smartphone* dalam rumah keluarga juga digunakan oleh para anggota keluarga pada saat mereka berada di kamar, ruang tengah, ataupun ruang tamu dengan adanya waktu-waktu penggunaan yang dimunculkan oleh anggota keluarga itu sendiri. Meskipun pada dasarnya penggunaan *smartphone* di dalam rumah keluarga bersifat kondisional dan untuk

mengisi kekosongan waktu yang di miliki oleh anggota keluarga.

2. *Smartphone* dalam keluarga juga mempengaruhi sebuah hubungan yang terjadi pada anggota-anggota keluarga ketika berada dirumah. Hubungan antar anggota keluarga disini melihat dinamika dalams sosialisasi dan interaksi yang muncul dalam rumah keluarga. Keduanya dilihat dengan diposisikanya *smartphone* yang dipakai anggota keluarga dalam ruang rumah keluarga tersebut. *Pertama*, dalam sosialisasi keluarga *smartphone* mampu memberikan hal baru berupa adanya fungsi kontrol terhadap pola perilaku anggota keluarga dan pengawas bagi orang tua terhadap anak. Disisi lain *smartphone* juga memberikan sumber pengetahuan baru bagi anak serta menjadi sumber bagi anak untuk mencari penyelesaian baru ketika menghadapi suatu masalah. *Kedua*, berkaitan dengan interaksi yang muncul dalam keluarga masa kini di perkotaan suarakarta. Ternyata *smartphone* memiliki dampak negative dalam interaksi anggota keluarga. Dengan hadirnya *smartphone* di dalam rumah keluarga membuat anggota-anggota dalam keluarga terkadang sibuk sendiri-sendiri atau terkadang merasa individualis. Hal ini karena ketika melakukan komunikasi dan ada *smartphone* di tangan-tangan anggota keluarga maka akan terganggu. Dimana anggota keluarga menajdi tidak fokus dalam melakukan kontak secara *face to*

face. Namun disisi lain, *smartphone* juga memberikan dampak positif dengan memudahkan interaksi sesama anggota keluarga ketika saling berjauhan dan bisa berkomunikasi dengan cepat dan lebih efisien.

3. Dinamika yang diwujudkan dalam keluarga pemakai *smartphone* saat ini ternyata menunjukkan bahwasanya keluarga di Kota Surakarta saat ini telah mengalami “deteritorialisasi” sehingga anggota keluarga mampu keluar dari teritorial berupa ruang keluarga ketika mereka berada di dalam rumah. Dengan hadirnya *smartphone* di dalam rumah-rumah keluarga, keluarga di perkotaan Surakarta saat ini memiliki ruang baru yakni ruang media elektronik yang dapat mengisi waktu anggota keluarga ketika dirumah. *Smartphone* sebagai ruang baru media elektronik di dalam keluarga mewujudkan adanya “*ruang virtual*” yakni ruang dimana setiap anggota keluarga mampu mengakses berbagai social media, fitur-fitur dalam *smartphone*, berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain yang jauh tanpa bertatap muka ketika berada di group sosial media yang mereka miliki. Selain itu juga *smartphone* telah membawa anggota-anggota keluarga memiliki ruang baru berupa “*ruang konsumsi*” yakni konsumsi *smartphone* sebagai “*mainan*” serta konsumsi kuota internet.

Daftar Pustaka

- Abdullah, Irwan. 2006. *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offsets
- Appadurai, Arjun. 1996. *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalizations*. London. Public Works Publicatins
- Ayu, Sukma D. 2013. *Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
- Budiman, Hikmat. 2002. *Lubang Hitam Kebudayaan*. Yogyakarta. Kanisius
- Bungin, Burhan. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Chester, Paul B Horton. 1999. *Sosiologi: Edisi ke-enam*. Jakarta: Erlangga
- IGBO-Happiness Ihuoma, EGBE-OKPENGE-Enechojo Grace, AWOPETU Ronke Grace. 2013. *Influence Of Information and Communication Technology On Behavior Problems Of Nigerian Youths*. Benue State University, Makurdi, Nigeria
- Ihromi. 2004. *Bunga Rampai: Sosiologi Keluarga*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Khairuddin, 2008. *Sosiologi Keluarga*. Yogyakarta: Liberty
- Mardalis. 2003. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mei-Ju Chou, Chiou-Fan Fen. 2013. *Parent-Child Play within Information Technology: A Quest for Quality Family Atmosphere*. Taiwan Shoufu University, Tainan, Taiwan
- Moleong, J. Lexy. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Piliang, Yasraf A. 2011. *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-batas Kebudayaan*. Bandung. Matahari
- Rudolf Kammerl, Michaela Kramer. 2015. *The Changing Media Environment and its Impact on Socialization Processes in Families*. University of Hamburg, Germany
- Rosinta Wulandari, Dadi Ahmadi. 2015. *Komunikasi Antarpribadi Orangtua dan Anak dalam Penggunaan Gadget*. Universitas Islam Bandung
- Sugiyono. 2013. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta

Wahyu Novitasari, Nurul Khotimah. 2016. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. Universitas Negeri Surabaya

Lembaga Survey

The Halifax Insurance Digital Home Index. *Technology Threatens Family Relationships*.
Press Release 15/03/2014

Lembaga Riset Digital Emarketer. *Study About Smartphone Usage in Indonesia*. Press
Release 07/07/2016

GfK Digital Trends. *Total market for smartphones including 2015 estimation by GfK Trends and Forecasting*. December 2015