**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

1. **TINJAUAN PUSTAKA**
2. ***Handphone***
3. **Sejarah Perkembangan Manusia Berkomunikasi**

Sebagai mahluk sosial manusia senantiasa ingin berhubungan dengan manusia lainnya. Ia ingin mengetahui lingkungan sekitarnya,bahkan ingin mengetahui apa yang terjadi dalam dirinya. Rasa ingin tahu ini memaksa manusia perlu berkomunikasi. Proses komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan). Pikiran bisa merupakan gagasan, informasi, opini dan lain-lain yang muncul dari benaknya. Perasaan bisa berupa keyakinan, kepastian, keragu-raguan, kekhawatiran, kemarahan, keberanian, kegairahan, dan sebagainya yang muncul dari lubuk hati. Komunikasi sebagai suatu proses dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu proses primer dan proses sekunder. Proses primer adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang *(symbol)* sebagai media. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, isyarat, gambar, warna, dan lainnya yang secara langsung mampu menerjemahkan pikiran atau perasaan komunikator kepada komunikan. Sedangkan komunikasi dalam proses sekunder, yaitu proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan mengggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. Seorang komunikator menggunakan media kedua dalam melancarkan komunikasinya karena komunikan sebagai sasarannya berada di tempat yang relatif jauh atau jumlahnya yang banyak, media itu bisa melalui surat, telepon, teleks, surat kabar, majalah, radio, televisi, film, bahkan satelit dan masih banyak lagi media kedua yang sering digunakan dalam komunikasi.

Bentuk paling umum dari komunikasi manusia adalah saat seseorang berbicara pada orang lain. Dalam hal ini elemen yang terpenting dalam komunikasi adalah pengirim dan penerima. (Azies dan Alwasilah 1996) aktivitas manusia yang disebut komunikasi merupakan fenomena rumit dan terus-menerus berubah. Walaupun demikian, ada beberapa ciri yang dapat ditemui pada sebagian komunikasi. Menurutnya, bila dua orang atau lebih terlibat dalam suatu komunikasi, tentu mereka melakukan komunikasi karena beberapa alasan.

1. Mereka ingin mengatakan sesuatu. Maksudnya, dalam sebagian besar komunikasi, orang mempunyai pilihan apakah dia akan berbicara atau tidak.
2. Mereka mempunyai tujuan komunikatif. Pembicara mengatakan sesuatu karena menginginkan sesuatu terjadi akibat dari apa yang mereka katakan.
3. Mereka memilih kode dari bahasa yang dimiliki. Untuk mencapai tujuan komunikasinya, mereka dapat memilih kata-kata yang tepat untuk tujuan tersebut.

Kapan manusia mulai mampu berkomunikasi dengan manusia lainnya, tidak ada data otentik yang dapat menerangkan tentang hal itu. Hanya saja diperkirakan bahwa kemampuan manusia untuk berkomunikasi dengan orang lain secara lisan adalah suatu peristiwa yang berlangsung secara mendadak. (Everett M. Roger 1986) menilai peristiwa ini sebagai generasi pertama kecakapan manusia berkomunikasi sebelum mampu mengutarakan pikirannya secara tulisan. Usaha-usaha manusia berkomunikasi lebih jauh, terlihat dalam berbagai bentuk kehidupan mereka di masa lalu. Pendirian tempat-tempat pemukiman di daerah aliran sungai dan tepi pantai, dipilih untuk memudahkan mereka dalam berkomunikasi dunia luar dengan memakai perahu, rakit dan sampan. Pemukulan gong di Romawi dan pembakaran api yang menggumpal asap di Cina adalah simbol-simbol komunikasi yang dilakukan oleh para serdadu di medan perang. Dari keterangan di atas menggambarkan bahwa hubungan atau kontak antarmanusia di masa-masa lampau umumnya sangat terbatas karena belum tersedianya alat komunikasi. Oleh karena itu, komunikasi jarak jauh tidak mungkin terjadi tanpa memakai alat atau teknologi.

Upaya-upaya untuk menembus jarak komunikasi terus dilakukan oleh para pakar sains dan teknologi pada jamannya. Menurut (Louis 1981) komunikasi adalah suatu proses memberikan signal menurut aturan tertentu, sehingga dengan cara suatu sistwm dapat didirikan, dipelihara , dan diubah. Pada definisi ini komunikasi juga dipandang sebagaisuatu proses. Media penghantar gelombang suara menjadi salah satu tujuan utama dari pencarian sejumlah percobaan ilmiah.

1. **Pengertian Alat Komunikasi *Handphone***

Untuk menjelaskan mengenai alat komunikasi *handphone* maka kita harus memahami terlebih dahulu apa yang dimaksud dengan alat dan komunikasi, untuk menghindari penafsiran yang kurang tepat mengenai alat komunikasi *handphone* tersebut. Handphone merupakan alat telekomunikasi elektronik dua arah yang bisa dibawa kemana-mana dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan pesan berupa suara. Pengertian tersebut merupakan **pengertian handphone** secara umum. Dalam  keseharian kini manusia hampir tidak bisa lepas dari handphone. Apalagi dengan semakin berkembangnya *handphone*, sehingga *handphone* memiliki berbagai fungsi sekaligus. Bukan hanya sebagai alat komunikasi saja namun telah berkembang menjadi alat dengan fungsi lainnya seperti sebagai media hiburan, media bisnis, dan sebagainya. Kini kita mengenal istilah smartphone atau ponsel pintar. Sebutan untuk handphone yang bisa digunakan untuk melakukan banyak hal. Sebelum handphone memiliki fungsi seperti sekarang ini, handphone telah mengalami perjalanan yang panjang sejak awal kemunculannya.

Fungsi utama dari handphone adalah sebagai alat komunikasi melalui suara dan pesan singkat (SMS). Selanjutnya handphone berfungsi untuk menangkap siaran radio, televisi. Juga dilengkapi dengan fungsi audio, kamera, video, game, serta layanan internet. Kini *handphone* bahkan memiliki fungsi yang hampir sama dengan perangkat komputer. Namun pada intinya pengertian handphone adalah sebagai sebuah alat telekomunikasi sehingga fungsi utamaya adalah untuk berkomunikasi baik mellaui suara maupun pesan singkat.

Handphone tersebut, merupakan pengembangan teknologi telepon yang dari masa ke masa mengalami perkembangan, yang di mana perangkat *handphone* tersebut dapat digunakan sebagai perangkat *mobile* atau berpindah-pindah sebagai sarana komunikasi, penyampaian informasi dari suatu pihak kepihak lainnya menjadi semakin efektif dan efesien. Jadi, dari pengertian di atas, alat komunikasi *handphone* dapat diartikan suatu barang atau benda yang dipakai sebagai sarana komunikasi baik itu berupa, lisan maupun tulisan, untuk penyampaian informasi atau pesan dari suatu pihak kepihak lainnya secara efektif dan efesien karena perangkatnya yang bisa dibawa kemana-mana dan dapat dipakai dimana saja.

1. **Fungsi Alat Komunikasi *Handphone***

Ponsel atau *handphone* kini merupakan sahabat wajib yang tidak bisa lepas dari diri masyarakat Indonesia. *Handphone* memiliki fungsi lain. Dari riset ditahun 2009, terdapat lima fungsi *handphone* yang ada di masyarakat. *Handphone* yang dulunya hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, kini pun telah berubah. Memang jelas manfaat *handphone* terbesar yaitu sebagai alat Komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga, sesuai dengan fungsi awalnya, dan selain fungsi di atas *handphone* tersebut bisa bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi dan untuk memperluas jaringan, dan *handphone* tersebut juga bisa sebagai penghilang stress karena berbagai *feature handphone* yang beragam seperti kamera, permainan, Mp3, video, radio, televisi bahkan jaringan internet seperti yahoo, facebook, twitter, dan lain-lain. Peranan ponsel sudah menjadi sebuah kebutuhan Primer Sehari-hari, berikut kategori ponsel berdasarkan Fungsi : Ponsel Bisnis Ponsel jenis ini ditujukan untuk anda yang menginginkan perangkat bisnis dalam genggaman anda, biasanya ponsel yang telah memiliki kemampuan ini tergolong ponsel pintar “*smartphone*”. Beragai aplikasi bisnis terdapat dalam ponsel ini dan dapat membuat pekerjaan kantor anda dapat dilihat dan dikerjakan dalam sebuah ponsel. Ponsel Hiburan Ponsel jenis ini merupakan ponsel berjenis multimedia, dimana semua aktivitas yang berhubungan dengan musik, seni, foto, sosial dan lainnya dapat anda atasi dengan sebuah ponsel. Banyak Ponsel jenis ini yang memiliki variannya tersendiri, seperti Ponsel Musik, Ponsel Kamera, dan Ponsel Internet Sosial.

Ponsel *Fashion* Ponsel jenis ini lebih banyak mengandalkan tampilannya, dan dapat membuat pemiliknya sangat puas meskipun dengan fitur yang terkesan “seadanya”. Tetapi dibalik itu semua, sebuah Ponsel Fashion dapat berharga berkali kali lipat dari harga ponsel tercanggih. Dewasa ini dapat ditemukan ponsel yang berharga lebih mahal dari harga sebuah kendaraan bahkan lebih mahal dari harga sebuah rumah. Ponsel Standar Ponsel jenis ini diperuntukan untuk anda yang menginginkan ponsel yang simpel, fitur yang disematkan dalam ponsel ini merupakan fitur inti, tanpa teknologi baru yang disematkan.

1. **Konsep Dasar Teknik *Reframing***
2. **Pengertian Teknik *Reframing***

*Reframing* berasal dari bahasa Inggris yaitu *reframe*. *Re* berarti mengulang, kembali sedangkan f*rame* berarti bingkai. Jadi *reframing* adalah membingkai ulang kejadian masa lalu.

*Reframing* adalah upaya untuk membingkai ulang sebuah kejadian, dengan mengubah sudut pandang tanpa mengubah kejadiannya itu sendiri (Wiwoho, 2004). Sejalan dengan itu itu Cormier, Sherry dan Nurius (2003: 392) yang telah peneliti terjemahkan mengatakan bahwa:

*Reframing* (yang kadang-kadang disebut juga dengan pelabelan ulang) yaitu suatu pendekatan yang mengubah atau menyusun kembali persepsi konseli atau cara pandang terhadap masalah atau tingkah laku.

Sementara itu Bandler, Grinder dan Andreas (Ovidaedev, 2012) *reframing* adalah pengubahan kerangka pandang pada konseli. Keterampilan ini dikembangkan dari pemrograman neuro-linguistik pada tahun 1989. Secara khusus keterampilan ini berfungsi untuk membantu konseli-konseli yang terperangkap oleh pandangan yang sempit dan negatif tentang dunia mereka. Dengan menggunakan pengubahan kerangka pandang atau *reframing*, konselor akan dapat membantu mereka beralih pada pandangan yang lebih luas dan positif, dan hasilnya akan ada perubahan terhadap cara berfikir mereka tentang kondisi mereka.

Darminto (Ovidaedev, 2012) mengungkapkan bahwa teknik *reframing* digunakan untuk membantu konseli membentuk atau mengembangkan pikiran lain yang berbeda tentang dirinya.

Pengubahan kerangka pandang atau *reframing* memberi konseli gambaran yang lebih besar tentang dunia mereka dan dapat membantu memandang situasi mereka dengan cara yang berbeda dan lebih konstruktif. Pengubahan kerangka pandang harus dilakukan secara sensitif dan hati-hati, kerangka-kerangka pandang baru harus ditawarkan dengan cara yang dapat membuat konseli merasa nyaman untuk memilih apakah akan menerima kerangka pandang tersebut atau menolaknya.

Menurut Watzlawick, Weakland dan Fisch (Ovidaedev, 2012) mendefinisikan pengertian *reframing* adalah bahwa seni yang lembut dari *reframing* adalah membingkai ulang berarti mengubah konsepsi dan/atau cara pandang dalam hubungannya terhadap situasi yang sudah pernah dialami dan meletakkanya dibingkai lain yang sesuai dengan fakta-fakta dari situasi konkret yang sama baik atau yang lebih baik dan dengan demikian mengubah artinya secara keseluruhan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *reframing* adalah suatu pendekatan yang mengubah atau menyusun kembali persepsi atau cara pandang konseli terhadap masalah atau tingkah laku dan untuk membantu konseli membentuk atau mengembangkan pikiran lain yang berbeda tentang dirinya.

1. **Jenis – Jenis *Reframing***

Cormier, Sherry dan Nurius (2003: 394) menyebutkan ada dua jenis teknik *reframing* yang telah peneliti terjemahkan yaitu *meaning reframing* dan *context reframing.*

* 1. *Meaning Reframing*

*Meaning reframing* adalah sebuah metode untuk membingkai ulang arti dari situasi masalah atau tingkah laku. Biasanya, semakin lama suatu makna melekat pada perilaku individu atau situasi itu sendiri dalam menjaga prediktabilitas dan keseimbangan dalam fungsi individu. Juga, ketika makna yang melekat pada individu dalam jangka waktu yang panjang, individu lebih mungkin untuk mengembangkan ketetapan fungsional yaitu, melihat hal-hal hanya dari satu perspektif atau terpaku pada gagasan bahwa situasi tertentu, pola perilaku, atau atribut adalah masalah. Setelah makna tersebut telah berubah maka perilaku, situasi atau tanggapan individu tersebut biasanya juga berubah dan menyediakan bingkai yang baru. Inti dari *meaning reframing* adalah memberikan situasi atau perilaku baru yang memiliki arti berbeda. Ini arti baru memiliki konotasi yang berbeda, dan biasanya itu adalah positif atau setidaknya kurang mengganggu individu.

* 1. *Context Reframing*

*Context Reframing* adalah suatu metode yang membantu konseli untuk mengembangkan dan memutuskan kapan, dimana, dengan tingkah laku masalah diberikan secara berguna dan tepat. *Context reframing* ini didasarkan pada asumsi bahwa perilaku itu berguna tapi tidak semua dalam konteks atau kondisi.

Pada titik ini, konselor dapat membantu individu mengontekstualisasikan perilaku tertentu sehingga individu dapat melihat dimana dan kapan mereka lakukan dan tidak menginginkan perilaku itu terjadi. Jadi yang kita rubah adalah perilaku merekan karena kepercayaan dan keyakinan diri yang negatif akan menimbulkan perilaku yang negatif juga.

1. **Kelebihan dan Kekurangan Teknik *Reframing***
   * + - 1. Kelebihan Teknik *Reframing*
2. Dapat mengubah cara konseli dalam memandang suatu masalah.
3. Dapat membangkitkan diri konseli dari persepsi negatif yang tidak membangun.
   * + - 1. Kekurangan Teknik *Reframing*
4. Dalam teknik *reframing* perlu melibatkan teknik yang lain misalnya relaksasi.
5. Pelaksanaanya membutuhkan tempat yang kondusif (nyaman dan tenang).
6. Konseli yang kurang bisa memfokuskan pikiran atau konsentrasinya dapat menghambat pelaksanaan teknik *reframing*.
7. **Tahapan – Tahapan Teknik *Reframing***

Teknik *reframing* lebih tepat dilakukan dalam sesi proses konseling kelompok karena akan dilaksanakan secara bertahap untuk memberikan dan mengubah *frame* berfikir konseli dengan *frame* dari sudut pandang yang lain yang lebih positif sehingga konseli memahami bahwa terdapat berbagai cara pandang untuk menyikapi masalah yang dihadapinya. Teknik ini termasuk teknik yang riskan dan sensitif, sehingga dalam penggunaannya haruslah benar-benar diperhatikan dan pastikan *rapport* yang terbangun antara konselor dan konseli sudah baik dan kuat. Selain itu, hal yang sangat penting terkait teknik ini adalah konselor harus benar-benar mampu menangkap secara tepat dan utuh cara pandang juga makna dari permasalahan yang disampaikan oleh konseli. Ketepatan memahami permasalahan dan cara pandang konseli melihat masalahnya akan sangat menentukan keefektifan teknik ini. (Cormier 1985) menyebutkan ada enam tahapan teknik *reframing* antara lain :

1. Rasionalisasi

Sebelum menggunakan teknik *reframing*, terlebih dahulu dicari rasionalisasinya atau alasan mengapa menggunakan teknik ini. Rasional yang digunakan dalam teknik *reframing* bertujuan untuk menyakinkan konseli bahwa persepsi atau retribusi masalah dapat menyebabkan tekanan emosi. Tujuannya adalah agar konseli mengetahui alasan atau gambaran singkat mengenai teknik *reframing* dan untuk meyakinkan konseli bahwa cara pandang terhadap suatu masalah dapat menyebabkan tekanan emosi.

1. Identifikasi persepsi dan perasaan konseli dalam situasi masalah

Selanjutnya pada tahap ini bertujuan untuk membantu konseli menjadi waspada pada apa yang mereka hadapi pada situasi masalah. Konseli sering tidak memperhatikan detail-detail yang mereka hadapi dan informasi tentang situasi yang mereka kodekan. Untuk menghubungkan perasaan dengan persepsi individu, pertanyaan-pertanyaan yang dapat digunakan adalah :

1. Apa yang Anda rasakan saat ini?
2. Apa yang Anda rasakan di dalam tubuh Anda?

Tujuannya adalah membantu konseli mengidentifikasi terhadap persepsi atau pikiran-pikiran konseli dalam situasi yang menimbulkan rasa cemas.

1. Identifikasi persepsi alternatif

Konselor dapat membantu konseli mengubah fokus perhatiannya dengan menyeleksi fitur-fitur lain dari situasi masalah yang dihadapi. Tujuannya adalah konseli mampu menyeleksi gambaran-gambaran lain dari gangguan perilaku yang dihadapi.

1. Modifikasi dari persepsi dalam situasi masalah

Konselor dapat melalui drama. Dimana konselor mengarahkan konseli pada titik perhatian lain dari situasi masalah selama drama berlangsung. Tujuannya adalah konseli dapat menciptakan respon dan pengamatan baru yang didesain untuk memecahkan perumusan model lama dan meletakkan draf untuk perumusan model baru yang lebih efektif. Beralih dari pikiran-pikiran konseli dalam situasi yang mengandung tekanan atau situasi yang menimbulkan rasa cemas yang dirasa mengganggu diri konseli ke pikiran yang tidak menimbulkan rasa cemas.

1. Pekerjaan rumah dan tindak lanjut

Konselor dapat menyarankan yang diikuti konseli selama situasi ini dengan format yang sama dengan menggunakan dalam terapi. Konseli diinstruksikan menjadi lebih waspada akan fitur – fitur terkode yang penting dari situasi proaktif dan penuh tekanan, untuk menghubungkan perasaan yang tidak nyaman, untuk melakukan uraian peranan atau kegiatan praktik dan mencoba membuat pergantian perseptual selama situasi–situasi ini ke fitur–fitur lain situasi yang dulu diabaikan. Tujuannya adalah konseli mengetahui perkembangan dan kemajuan selama strategi ini berlangsung serta bisa menggunakan pikiran–pikiran dalam situasi yang tidak mengandung tekanan dalam situasi masalah yang nyata.

1. **Kerangka Pikir**

Kecanduan *handphone* merupakan penggunakaan *handphone* secara berlebihan, yang ditandai dengan adanya perilaku yang negatif seperti penarikan diri, hasrat berlebihan dan rendahnya kontrol diri.

Banyak orang percaya bahwa banyak sekali [pengaruh *handphone*](http://www.anneahira.com/pengaruh-handphone-terhadap-prestasi-belajar-siswa.htm) terhadap prestasi belajar siswa. Handphone sendiri atau yang biasa disebut dengan [*handphone*](http://www.anneahira.com/pengaruh-handphone.htm) ini tentu bukan hal asing lagi bagi para siswa sekolah. Bila dulu penggunaannya mungkin hanya terbatas pada siswa sekolah tingkat atas dan universitas, zaman sekarang siswa SMP pun sudah banyak yang memiliki [*handphone*](http://www.anneahira.com/pengaruh-handphone.htm).

Tak bisa dipungkiri bahwa [*handphone*](http://www.anneahira.com/pengaruh-handphone.htm) memang punya beragam manfaat, tak hanya bagi orang kantoran atau orang dewasa lainnya, tapi juga bagi para pelajar. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, banyak pula dampak dampak negatif handphone yang merugikan para siswa seperti kurangnya minat siswa, kurang fokus memperhatikan guru yang sedang menjelaskan, serta berkurangnya sosialisasi siswa ke teman dan gurunya.

Sedangkan jika siswa dapat meminimalisir atau mengurangi perilaku tersebut tentunya akan memberikan dampak positif bagi diri siswa karena telah dapat mengontrol keinginannya dan proses belajarnya dapat berjalan dengan baik.

Untuk membantu siswa mengurangi kecanduan bermain *handphone* maka digunakan teknik *reframing* untuk mengubah cara pandang siswa yang salah yang dapat mengakibatkan siswa kecanduan bermain *handphone*. *reframing* yang disebut juga pelabelan ulang adalah suatu pendekatan yang mengubah atau menyusun kembali persepsi konseli atau cara pandang terhadap masalah atau tingkah laku.

Dalam memberikan perlakuan teknik *reframing* digunakan langkah tahapan *reframing* yaitu: (1) Rasionalisasi, (2) Identifikasi persepsi dan perasaan konseli dalam situasi masalah, (3) Menguraikan peran-peran dan fitur-fitur terpilih, (4) Identifikasi persepsi alternatif, (5) Modifikasi dan persepsi dalam situasi masalah, (6) Pekerjaan rumah dan penyelesaian. Siswa akan melaksanakan proses konseling dalam beberapa kali pertemuan. Dalam proses ini siswa akan dibimbing untuk melaksanakan langkah-langkah yang sudah ditentukan agar siswa menjadi terbiasa dan tidak selalu bergantung dengan bantuan konselor. Setelah diberikan teknik *reframing*, Maka cara pandang siswa yang awalnya irasional yang dapat menimbulkan kecanduan bermain *handphone* berubah menjadi cara pandang yang rasional sehingga kecanduan bermain *handphone* dapat dikurangi dan memberikan dampak positif bagi diri siswa tentunya. Sesuai penjelasan singkat di atas, penerapan teknik *reframing* diharapkan dapat mengurangi kecanduan bermain *handphone* pada siswa.

Secara terperinci kerangka pikir dapat digambarkan sebagai berikut:

Perilaku kecanduan *handphone* siswa :

1. Merasa gelisah ketika kouta internetnya habis.
2. Kurang percaya diri
3. Lebih mementingkan bermain *handphone* dibandingkan tugas sekolah
4. Tidak peduli lingkungan sekitar
5. Lebih banyak menghabiskan waktu dengan barmain *handphone*.
6. Tidak memperhatikan guru saat proses belajar

**Gambar 2.1** Skema Kerangka Pikir Penelitian

Penerapan Teknik *Reframing*

1. Rasionalisasi
2. Identifikasi persepsi dan perasaan konseli dalam situasi masalah
3. Menguraikan peran dan fitur-fitur persepsi terpilih
4. Identifikasi persepsi alternatif
5. Modifikasi dari persepsi dalam situasi masalah
6. Pekerjaan rumah dan tindak lanjut

Perilaku kecanduan *handphone* siswa berkurang :

1. Tidak lagi gelisah ketika kouta internetnya habis.
2. Percaya diri
3. Mementingkan tugas sekolah dibandingkan bermain *handphone*.
4. Lebih memperhatikan lingkungan sekitar.
5. Berkurangnya waktu bermain *handphone*
6. Memperhatikan guru saat pelajaran

**Gambar 2.1** Skema Kerangka Pikir Penelitian

1. **Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan teori yang dibahas dalam tinjauan pustaka dan kerangka pikir yang telah diuraikan terdahulu, maka diajukan hipotesis tindakan penelitian ini, yaitu: teknik *reframing* dapat mengurangi kecanduan bermain *handphone* pada siswa di SMP Negeri 1 Binamu Kabupaten Jeneponto.