

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Gadget

a. Pengertian Gadget

Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget. Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Di antaranya smartphone seperti iPhone dan BlackBerry, serta notebook.¹

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gadget adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap suatu yang baru. Gadget dalam artian umum dianggap sebagai suatu alat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya.²

¹ Ramdhan Witarsa, "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pedagogik*, 6, 1, (Juli, 2018), h. 12.

² Puji Asmaul Chusna, "Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak", *Jurnal Dinamika Penelitian*, 17, 2, (Mei, 2017), h. 318.

Gadget menurut Merriam Webster adalah “*an often small mechanical or electronic device with practical use but often thought of as a novelty*” yaitu artinya dalam bahasa Indonesia penggunaan sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru.³

Secara umum gadget adalah perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. Pendapat lain mengatakan bahwa gadget merupakan benda elektronik yang berukuran kecil yang dapat di bawa kemana-mana.

Jadi menurut penulis gadget adalah media alat elektronik yang di pakai pada masa modern, alat yang mampu mempermudah khalayak dalam banyak hal, dan mempunyai fungsi khusus, seperti dari segi ekonomi, sosial maupun hal lainnya. Gadget juga bisa digunakan seseorang untuk berkomunikasi secara cepat, walaupun mereka dalam keadaan yang jauh.

b. Sejarah Gadget

Penemu telepon genggam yang pertama adalah Martin Cooper. Seorang karyawan Motorola pada tanggal 03 April 1973 walaupun banyak disebut-sebut penemu telepon genggam adalah sebuah tim dari salah satu divisi Motorola (divisi tempat cooper bekerja) dengan model

³ Kursiwi, 2016. “*Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V(Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah*”, (Banten : Skripsi UIN Syarif Hidayatullah), 2016, h. 12

pertama DynaTAC. Ide yang dicetuskan oleh Cooper adalah sebuah alat komunikasi yang kecil dan mudah dibawa bepergian secara fleksibel.⁴

Cooper bersama timnya menghadapi tantangan bagaimana memasukkan semua material elektronik kedalam alat yang berukuran kecil tersebut untuk pertama kalinya akhirnya sebuah telepon genggam pertama berhasil diselesaikan dengan total bobot seberat dua kilogram. Untuk memproduksinya, Motorola membutuhkan biaya setara dengan US\$1 juta. Pada tahun 1983, telepon genggam portabel berharga US\$4 ribu (Rp 36 juta) setara dengan US\$10 ribu (Rp 90 juta).⁵

Setelah berhasil memproduksi telepon genggam tantangan terbesar berikutnya adalah mengadaptasi infrastruktur untuk mendukung sistem komunikasi telepon genggam tersebut dengan menciptakan sistem jaringan yang hanya membutuhkan 3 MHz spektrum, setara dengan lima channel TV yang tersalur ke seluruh dunia.⁶

c. Jenis dan Karakteristik Gadget

Banyak orang yang menganggap gadget hanya terbatas pada smartphone. Pada hal smartphone merupakan salah satu jenis gadget, berikut beberapa jenis gadget yang sering digunakan:

⁴ Muhammad Faris Kamil, "Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka dalam Kehidupan Sehari-hari. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Institut Agama Islam Negeri. Raden Intan Lampung", (Lampung : Skripsi IAIN Raden Intan Lampung), 2016, h. 34

⁵ *Ibid.* h. 35

⁶ *Ibid.* h. 35

1) *Smartphone*

Smartphone pertama kali ditemukan pada tahun 1992 oleh IBM di Amerika Serikat, yakni sebuah perusahaan yang memproduksi perangkat elektronik. *Smartphone* pertama kali ini dilengkapi fasilitas kalender, buku telepon, jam dunia, bagian pencatat, email, serta untuk mengirim faks juga permainan. Namun satu hal yang perlu diketahui *smartphone* buatan IBM ini tidak dilengkapi tombol namun telah dilengkapi dengan teknologi layar sentuh atau touchscreen.⁷

2) *Laptop*

Alan kay dapat dikatakan sebagai penemu gadget yang disebut dengan nama laptop. Pada tahun 1970 telah merancang komputer portabel, ia adalah seorang ilmuwan komputer asal Amerika yang lahir pada tahun 1940. Ia memiliki ide untuk membuat komputer portabel agar memudahkan dalam penggunaannya. Ide ini didukung oleh Adam Osborne yakni seorang penerbit software dan bekerja di sebuah penerbitan buku Amerika.⁸

3) *Tablet dan ipad*

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

⁷ BerandaAgency Iswiddharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Orang Tua Agar Memahami Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Gadget*, (Surabaya : Pustaka Raya), 2014, h. 8

⁸ *Ibid.*, h. 9

temua Elisa dengan perangkat yang diberi nama memex. Namun alat ini begitu besar sebesar meja. Alat ini berfungsi merekam tulisan atau gambar. Pada tahun 1950 berbagai produsen mulai mengembangkan konsep ini dan hasilnya adalah perangkat tambahan mengenai tulisan. Jadi pada saat itu adalah penemuan pena stylush yang melengkapi komputer.⁹

4) Kamera Digital

Kamera digital termasuk dalam kategori gadget. Kegunaan kamera digital adalah untuk menangkap gambar suatu objek, baik dalam bentuk foto maupun video.¹⁰

5) Iphone

Iphone adalah telepon genggam revolusioner yang diproduksi oleh *Apple Inc*, yang memiliki fungsi kamera, pemutar multimedia, sms, dan *voicemail*.¹¹

d. Fungsi Gadget

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat gadget secara umum di antaranya:

1) Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era

⁹ *Ibid.*, h. 11

¹⁰ Eka Angraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*, (Jakarta : Serayu Publishing, 2019, h. 5

¹¹ Sherief Salbino, *Buku Pintar Ipad dan Iphone untuk Pemula*, (Surabaya: Kunci Komunikasi), h. 13

globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan handphone.¹²

2) Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.¹³

3) Akses Informasi

Selain media komunikasi, gadget juga berfungsi sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi yang terdapat di internet.

4) Hiburan

Beberapa jenis gadget dibuat khusus untuk tujuan hiburan.

5) Gaya hidup

Gadget sudah menjadi bagian penting kehidupan manusia saat ini. Boleh dikatakan bahwa gadget akan mempengaruhi gaya hidup setiap penggunanya.¹⁴

e. Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget dapat diklarifikasikan secara global yaitu:

- 1) Gadget bisa dipakai sebagai alat untuk mengumumkan pelajaran, kemajuan, undangan dan sebagai alat pengingat dan bisa memberikan efektifitas terhadap kesulitan waktu dan ekonomi.

¹² Puji Asmaul Chusna, *Op.Cit.*, h. 318

¹³ *Ibid.*, h. 319

¹⁴ Eka Anggraini, *Op. Cit.*, h. 3

- 2) Memberikan kebebasan untuk membahas pesan pada waktu yang diinginkan atau pun menolak pesan yang tidak disukai.
- 3) Gadget bisa memberikan dampak kecanduan pemakaian.
- 4) Gadget bisa dipergunakan untuk mengejutkan orang lain, menteror, menghina orang lain, menjadikan autisme pemakainya, menyianyiakan waktu pemakainya.¹⁵

f.. Efek Negatif Penggunaan Gadget

- 1) Membuang waktu secara percuma. Anak anak biasanya lupa akan waktu ketika mereka sedang asyik bermain gadget. Mereka membuang waktu yang dapat mereka manfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya untuk aktifitas yang tidak terlalu penting.
- 2) Penggunaan gadget terlalu lama dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan dan kesehatan otak. Hal ini juga bisa menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (untuk anak balita), serta menghambat kemampuan dalam mengungkap pikirannya.
- 3) Banyaknya fitur atau aplikasi yang sebenarnya tidak sesuai dengan usia anak, dan di perpapah dengan kurangnya akan nilai norma, etika, edukasi dan agama yang bisa menyebabkan anak berperilaku menyimpang.

¹⁵ Faarah Dina Rahma Yanti, "Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Sosial dan Spiritual Siswa di MA Darul Ulum Kureksari Wau Sidoarjo. Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya", (Surabaya: Skripsi UIN Sunan Ampel Surabaya), 2018, h. 28-29

- 4) Semakin sering anak menggunakan gadget terutama dalam jarak pandang yang tidak ideal akan mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu penggunaan gadget tanpa bimbingan orang tua akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.
- 5) Aplikasi dan fitur yang ada dalam gadget bisa menghilangkan ketertarikan anak pada aktifitas sosial seperti bermain atau melakukan kegiatan lain bersama teman-teman seusianya. Hal ini yang membuat mereka bersifat lebih individualis, menutup dan menarik diri dari interaksi sosialnya. Bahkan dihari libur dan diakhir pekan digunakan untuk bermain gadget ketimbang bermain dengan teman-temannya.¹⁶

Dan adapun menurut Kusuma dampak negatif dari penggunaan gadget yaitu sebagai berikut:

- 1) Merusak Mata

Jika mata lelah dan perih saat melihat ponsel, tidak mengherankan sebenarnya. Karena ketika mata diajak terus menerus fokus pada benda kecil mata akan kering dan tingkat paling ekstrim bias menderita infeksi.

- 2) Mengubah postur tubuh

Kirsten Lord seorang ahli fisioterapi mengungkapkan bahwa tubuh bereaksi akan kebiasaan yang dilakukan sehari-hari. Ketika kerap melihat ponsel leher dan pundak turut terkena efeknya.

¹⁶ Dindin Syahyudin, "Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa", Jurnal Kehumasan 2,1 (Agustus, 2019), h. 277

3) Kulit wajah kendur

Dr Saam Bunting seorang ahli dermatologi mengungkapkan bahwa perempuan diusia 30 tahun yang mengalami masalah kulit dibagian wajah khususnya rahang yang mulai menurun. Seiring usia elastisitas kulit menurun ditambah lagi dengan kebiasaan melihat ke bawah saat bersama ponsel dalam durasi lama. Hal ini akan membuat kulit menurun kualitasnya.

4) Mengganggu pendengaran

Hampir setiap pengguna ponsel atau tablet tampak mengenakan headphone untuk mendengarkan musik. Namun ini tidak baik jika terus menerus dilakukan. Apalagi dengan volume yang terlalu besar.

5) Mengganggu saat istirahat

Komputer, laptop, tablet, dan ponsel mengganggu hormone melation yang akan turut membuat tidur jadi terganggu. Sebuah riset dari Mayo Clinic di Arizona menganjurkan agar setiap hari orang menurunkan kadar cahaya di ponsel lebih rendah sehingga tidak begitu mengganggu kala malam hari. Saat beristirahat ada baiknya ponsel dalam keadaan silent atau jauhkan dari tempat tidur.¹⁷

¹⁷ Rahma Hidayati, "Peran Orang Tua: Komunikasi Tatap Muka dalam Mengawal Dampak Gadget pada Masa Golden Age", Jurnal Ilmu Komunikasi , 1, 10, (April, 2018), h. 5

2. Komunikasi Interpersonal/ Tatap Muka

a. Pengertian Komunikasi Tatap Muka

Komunikasi antar pribadi (*interpersonal communication*) pada hakikatnya adalah interaksi antara seorang individu dan individu lainnya tempat lambang-lambang pesan secara efektif digunakan, terutama dalam hal komunikasi antar manusia menggunakan bahasa.

Komunikasi interpersonal juga merupakan proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain. Menurut pengertian tersebut, komunikasi dikaitkan dengan pertukaran informasi yang bermakna dan harus membawa hasil diantara orang-orang yang berkomunikasi. Komunikasi interpersonal mengehendaki informasi atau pesan dapat tersampaikan dan hubungan diantara orang yang berkomunikasi dengan terjalin.¹⁸

Komunikasi tatap muka atau disebut juga dengan komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang berlangsung dalam situasi tatap muka antara dua orang atau lebih, baik secara terorganisasi maupun pada kerumunan orang.

Agus dalam Pitthaully Haomasan dan Nofharina, mengemukakan bahwa komunikasi interpersonal adalah interaksi tatap muka antar dua atau beberapa orang, dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara

¹⁸ Suryanto, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jawa Barat: CV Pustaka Setia), 2015, h. 141-143

langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung pula.¹⁹

Dikatakan komunikasi tatap muka karena ketika komunikasi berlangsung, komunikator dan komunikan saling berhadapan sambil saling melihat. Dalam situasi komunikasi seperti ini komunikator dapat melihat dan mengkaji diri si komunikan secara langsung. Karena itu, komunikasi tatap muka sering kali disebut juga komunikasi langsung (direct komunication). Komunikator dapat mengetahui efeknya komunikasinya pada saat ini juga tanggapan/respon komunikan itu tersalurkan langsung kepada komunikator. Oleh sebab itu pula sering dikatakan bahwa dalam komunikasi tatap muka arus balik atau umpan balik (*fedback*) terjadi secara langsung.²⁰

b. Fungsi Komunikasi Tatap Muka

Komunikasi interpersonal dirasa sangat penting karena melibatkan individu sebagai pribadi, dengan komunikannya. Adapun fungsi dari komunikasi interpersonal diantaranya:

- 1) Mengetahui diri sendiri dan orang lain.
- 2) Komunikasi antar pribadi memungkinkan kita untuk mengetahui lingkungan kita secara baik.
- 3) Menciptakan dan memelihara hubungan baik antar personal.
- 4) Mengubah sikap dan perilaku.
- 5) Bermain dan mencari hiburan dengan berbagai kesenangan pribadi.

¹⁹ Pitthaully Haosoman, “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Pola Komunikasi Interpersonal Siswa SMP Negeri 50 Bandung”, Jurnal Komunikasi 12, 1, (Januari, 2018), h. 3

²⁰ Muhammad Faris Kamil, *Op.Cit.*, h. 47

6) Membantu orang lain dalam menyelesaikan masalah.²¹

c. Tujuan Komunikasi Tatap Muka

Tujuan komunikasi interpersonal atau komunikasi tatap muka diantaranya:

- 1) Mengungkapkan perhatian kepada orang lain.
- 2) Salah satu tujuan komunikasi ini adalah untuk mengungkapkan perhatian kepada orang lain.

3) Menemukan diri sendiri

Artinya seorang melakukan komunikasi interpersonal karena ingin mengetahui dan mengenali karakteristik diri pribadi berdasarkan informasi penting dan aktual.

4) Menemukan dunia luar

Dengan komunikasi interpersonal diperoleh kesempatan untuk mendapatkan berbagai informasi dari orang lain, termasuk informasi penting dan aktual.

5) Membangun dan memelihara hubungan yang harmonis

Sebagai makhluk sosial, salah satu kebutuhan setiap orang yang paling besar adalah membentuk dan memelihara hubungan baik dengan orang lain.

6) Mempengaruhi sikap dan tingkah laku

Komunikasi interpersonal ialah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau

²¹ Ulin Nihayah, "Peran Komunikasi Interpersonal untuk Mewujudkan Kesehatan Mental bagi Konseling", *Jurnal Islamic Communication* 1,1, (Mei, 2016), h.4

mengubah sikap, pendapat, atau perilaku baik secara langsung maupun tidak langsung.

7) Mencari kesenangan atau sekedar menghabiskan waktu

Ada kalanya, seseorang melakukan komunikasi sekedar mencari kesenangan atau hiburan.

8) Menghilangkan kerugian akibat salah komunikasi

Komunikasi interpersonal dapat menghilangkan kerugian akibat salah komunikasi dan salah interpretasi yang terjadi antara sumber dan penerima.

9) Memberikan bantuan

Ahli-ahli kejiwaan, ahli psikologi klinis dan terapi menggunakan komunikasi interpersonal dalam kegiatan profesional mereka untuk mengarahkan kliennya.²²

d. Proses Komunikasi Tatap Muka

Proses komunikasi ialah langkah-langkah yang menggambarkan terjadinya kegiatan komunikasi. Memang dalam kenyataannya, kita tidak pernah detail mengenai proses komunikasi. Hal ini disebabkan, kegiatan komunikasi sudah terjadinya secara rutin dalam hidup sehari-hari, sehingga kita tidak lagi merasa perlu menyusun langkah-langkah tertentu secara sengaja ketika akan berkomunikasi.²³

Secara sederhana dapat dikemukakan suatu asumsi bahwa proses komunikasi interpersonal akan terjadi apabila pengirim

²² Widya P. Pontoh, 2013 "Peranan Komunikasi Interpersonal Guru dalam Meningkatkan Pengetahuan Anak", Jurnal Acta Diurna, 1, 1, (April, 2013), h. 3

²³ Ibid.

menyampaikan informasi berupa lambang verbal maupun nonverbal kepada penerima dengan menggunakan medium suara manusia, maupun dengan medium tulisan. Berdasarkan asumsi ini maka dapat dikatakan bahwa dalam proses komunikasi interpersonal terdapat komponen-komponen komunikasi yang secara integratif saling berperan sesuai dengan karakteristik komponen itu sendiri.²⁴

Proses komunikasi merupakan proses peleburan dari lambang-lambang komunikasi yang disampaikan komunikator dengan komunikan. Proses komunikasi melibatkan banyak faktor atau unsur yang ada didalamnya, yaitu pelaku atau peserta, pesan (meliputi bentuk, isi, dan cara penyajiannya), saluran, media atau alat yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan, waktu, tempat, hasil atau akibat yang terjadi, hambatan yang muncul, serta situasi atau kondisi saat berlangsungnya proses komunikasi.²⁵

e. Aspek-Aspek Keefektifan Komunikasi Tatap Muka

Terdapat beberapa aspek-aspek komunikasi interpersonal agar dapat berjalan dengan baik, antara lain:

1) Keterbukaan

Adanya kesediaan untuk membuka diri. Keterbukaan seseorang dalam komunikasi ditunjukkan adanya pengungkapan informasi mengenai diri pribadi, kesediaan untuk bereaksi secara jujur atas pesan yang disampaikan orang lain, dan perasaan dan pikiran,

²⁴ *Ibid.*

²⁵ Nadya Zsalsabilla Rahmania, “*Komunikasi Interpersonal Komunitas Online*”, Jurnal Manajemen Komunikasi, 3, 1, (Agustus, 2018), h. 54

adanya kebebasan mengungkapkan perasaan dan pikiran, serta adanya tanggung jawab terhadap pengungkapan tersebut.

2) Empati

Empati adalah merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain tanpa kehilangan identitas diri sendiri. Empati memungkinkan seseorang untuk mengerti baik secara emosional maupun intelektual atas apa yang dirasakan orang lain.

3) Dukungan

Dukungan dipahami sebagai lingkungan yang tidak mengevaluasi (descriptiveness). dukungan dalam komunikasi ditunjukkan oleh kebebasan individu dalam mengungkapkan perasaannya, tidak malu, tidak merasa dirinya menjadi bahan kritikan. individu dapat berpikir secara terbuka, mau menerima pandangan yang berasal dari orang lain, serta bersedia untuk mengubah diri jika perubahan dipandang perlu.

4) Kepositifan

Sikap positif dalam komunikasi adalah sikap saling menghormati satu sama lain dalam situasi komunikasi secara umum. Sikap positif dalam komunikasi ditunjukkan oleh adanya kejelasan dan kepuasan dalam proses komunikasi.

5) Kesetaraan/ kesederajatan

Adanya kedudukan yang sama dalam dalam suatu hal atau kon disi. Kesederajatan dalam komunikasi interpersonal, ditunjukkan oleh adanya rasa saling menghormati antara pelaku komunikasi.²⁶

Menurut Surya menyatakan bahwa penerapan komunikasi tatap muka yang efektif adalah:²⁷

- 1) Keterbukaan dan empati, yaitu kesediaan untuk membuka diri, mereaksi kepada orang lain, merasakan pikiran dan perasaan orang lain serta menghayati perasaan orang lain.
- 2) Mendukung dan sikap positif, yakni kesediaan secara spontan untuk menciptakan suasana yang mendukung, serta menyatakan sikap positif terhadap orang lain situasi.
- 3) Keseimbangan, yakni mengikuti bahwa kedua belah pihak mempunyai kepentingan yang sama, pertukaran komunikasi secara seimbang.
- 4) Percaya diri, yaitu yakin kepada diri sendiri dan bebas dari masa lalu.
- 5) Kesegaran, yaitu segera melakukan kontak disertai rasa suka dan berminat.
- 6) Manajemen interaksi, yaitu mengendalikan interaksi untuk memberikan kepuasan kepada kedua belah pihak, pembicaraan dengan pesan-pesan yang baik dan konsisten.

²⁶F. Bunga Adelya Aufirandra, dan Syifa Ulfah, " *Komunikasi Mempengaruhi Tingkah Laku Individu*", Jurnal Penelitian Guru Indonesia, 2, 2, (Mei, 2019), h. 11-12

²⁷ M. Surya, M, *Psikologi Konseling*, (Bandung : Maestro), 2003, h. 119

- 7) Pengungkapan, yaitu keterlibatan secara jujur dalam berbicara dan menyimak baik secara verbal maupun nonverbal.
- 8) Orientasi kepada orang lain, yaitu penuh perhatian, minat dan kepedulian kepada orang lain.

