

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Sejak terjadinya Revolusi Industri di Eropa khususnya di Inggris, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi semakin pesat. Teknologi yang diciptakan semakin canggih dan variatif. Sebagaimana yang kita ketahui, teknologi adalah suatu kreasi yang telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari manusia sebagai makhluk yang mampu melepaskan diri dari ketergantungan terhadap insting atau dorongan dasar (*basicdrive*). Berbeda dengan binatang yang justru lebih mengandalkan pada insting, manusia menggunakan otak dan nalarnya untuk mencapai tujuan, sehingga teknologi yang berkembang dalam peradaban manusia pun pada akhirnya merupakan hasil pembelajaran serta kemampuannya dalam membuat sistematis dan menjadi salah satu unsur dari kebudayaan peradaban *universal* (Adlin, 1997: 152).

Teknologi berasal dari kata Yunani, *techno* yang artinya keterampilan atau seni, dari kata inilah diturunkan kata teknik dan teknologi. Sesuai dengan asal katanya teknologi dapat diartikan sebagai cara untuk menguasai, mengendalikan, dan memanfaatkan alam (Novida, 2010:85). Perkembangan komunikasi pun juga tidak lepas dari masyarakat yang terus mengikuti perkembangan modernisasi teknologi. Pada zaman dahulu alat komunikasi masih sederhana dan dilakukan lewat alat

tradisional seperti *kentongan*. Masyarakat Indonesia belum semodern sekarang, belum mempunyai *handphone*, komputer, televisi dan *notebook*.

Perkembangan teknologi pada saat ini juga menyesuaikan dan memudahkan kita dalam proses komunikasi. Teknologi komunikasi pun berkembang semakin cepat, tepat, akurat, kecil, dan murah. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada dikembangkan sedemikian rupa demi efektivitas dan efisiensi waktu. Setiap hari bahkan setiap jam selalu ada informasi terbaru tentang perkembangan tersebut. Salah satu contohnya adalah terus berkembangnya berbagai macam jenis telepon, dari jenis telepon kabel yang konvensional sampai dengan jenis telepon nir kabel seperti *Handy Talky* (HT), telepon seluler, dan PDA, yaitu ponsel generasi terbaru yang telah menunjukkan kesiapannya sebagai perangkat multiguna, peralatan komunikasi, komputasi dan internet (Novida, 2010: 87). Pengaruh teknologi sangatlah penting dalam kehidupan manusia. Teknologi ada dimana-mana dan memengaruhi hidup manusia hampir di semua bidang. Hidup manusia tidak dapat terlepas dari penggunaan teknologi, setiap saat kita menggunakannya dan menjadi bagian hidup kita sehari-hari sehingga kita tidak lagi menyadari kehadirannya. Penggunaan alat teknologi dapat memengaruhi persepsi dan pengalaman manusia akan dunia-kehidupan (Lim, 2008: 77).

Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini membuat banyak orang bergantung pada kecanggihan teknologi. Salah satunya dengan memanfaatkan *smartphone*. *Smartphone* sebenarnya tidak sekedar

alat komunikasi saja, tetapi juga perangkat elektronik yang memiliki fitur hiburan seperti untuk memainkan musik, video maupun *games*. Menjalankan fungsinya sebagai alat komunikasi yang canggih dan modern, *smartphone* dilengkapi fasilitas untuk mengakses internet. Fasilitas yang disediakan di dalam *smartphone* seperti layaknya komputer namun dalam bentuk mini. Hal inilah yang membuat *smartphone* saat ini banyak dimiliki orang terutama untuk menunjang komunikasi. Selain karena kebutuhan komunikasi dan informasi yang dirasa semakin penting, dari segi harga *smartphone* sekarang sudah banyak yang terjangkau.

Inovasi teknologi dalam komunikasi memungkinkan seseorang untuk terus menjalin interaksi dengan orang lain. *Smartphone* yang bisa mengakses internet, saat ini di dalamnya banyak terdapat aplikasi untuk *chatting* yang bisa diunduh secara gratis. Aplikasi-aplikasi yang banyak diminati antara lain *Whatsapp*, *Line*, *Facebook*, *Twitter*, *Wechat*, *KakaoTalk*, hingga yang terbaru aplikasi *Blackberry Messenger* (BBM) yang sekarang bisa diunduh di *smartphone* yang mempunyai sistem operasi berbasis Android dan IOS. Selain aplikasi-aplikasi yang menunjang komunikasi, banyak juga aplikasi *games* yang disertakan dalam *smartphone*. Tersedianya berbagai aplikasi untuk komunikasi maupun hiburan inilah yang menyebabkan *gadget* dalam bentuk *smartphone* maupun *tablet* banyak diminati oleh masyarakat terutama kaum remaja. Dalam pameran *Gadget* dan Komputer di Jogja Expo Center (JEC) baru-baru ini menunjukkan bahwa hadirnya aplikasi *Blackberry*

Messenger (BBM) ke Android, mendongkrak penjualan *smartphone* dan *tablet*. Peningkatan penjualan terutama untuk *smartphone* dan *tablet low-end* seharga satu jutaan (Tribun Jogja, edisi 6 November 2013).

Remaja sebagai seorang yang sedang mengalami periode transisi antara masa anak-anak ke masa dewasa, atau masa usia belasan tahun, atau seseorang yang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti rasa ingin tahu yang tinggi merupakan pemilik dan pengguna *smartphone*. Masa remaja biasa disebut sebagai masa sosial karena sepanjang masa remaja hubungan sosial semakin tampak jelas dan sangat dominan. Remaja mulai menyadari adanya rasa kesunyian, sehingga mereka mulai mencoba untuk berinteraksi dengan orang lain selain dengan keluarganya (Ali dan Asroni, 2006: 7). Kebutuhan akan komunikasi dan sebagai media untuk eksistensi diri membuat mereka berkeinginan untuk memiliki *smartphone*. Apalagi dengan semakin banyaknya aplikasi yang menunjang lancarnya komunikasi dan bisa dimiliki secara gratis. Komunikasi saat ini bisa dilakukan secara tidak langsung untuk menjaga keintensifan hubungan baik dengan keluarga maupun teman. Melalui media sosial remaja bisa menemukan teman baru maupun sebagai media untuk eksistensi diri. Menurut survei *Mobile Web Watch* 2013, media sosial mendominasi cara berkomunikasi *online* generasi muda (usia 14-39 tahun). Sebanyak 40 persen menggunakannya setiap hari lebih sering daripada pesan instan (35 persen) dan *email* (30 persen) (Kompas, edisi 15 November 2013).

Rasa ingin tahu yang tinggi terutama akan informasi, menuntut mereka untuk memiliki alat komunikasi terutama bagi remaja yang mobilitasnya tinggi. Peningkatan perangkat teknologi dan penggunaannya sejalan dengan penelitian yang dilakukan *Pew Internet & American Life Project* pada Maret 2013 tentang remaja dan teknologi. Hasil penelitian menunjukkan sebanyak 78 persen remaja memiliki telepon seluler (ponsel) dan 47 persen diantaranya adalah ponsel pintar atau *smartphone* (Kompas, edisi 17 Januari 2014). Penggunaan alat komunikasi seperti *smartphone* dapat memberikan dampak bagi kita baik yang positif maupun negatif. Apalagi untuk remaja yang sulit sekali melawan kemajuan teknologi saat ini. Remaja merupakan golongan yang paling mudah terpengaruh budaya dari luar karena mereka sedang mengalami kegoncangan emosi akibat perubahan yang mereka lalui (Panuju dan Umami, 2005: 48). Para remaja apabila sudah tercandu dengan *smartphone*, sangat sulit bagi mereka untuk membagi waktu misalnya, tidak adanya waktu untuk belajar, mereka hanya fokus terhadap *smartphone* yang dimilikinya. Bahkan tidak jarang kita temui saat ini sekelompok remaja yang sedang duduk bersama di sebuah tempat makan, saling berbincang, namun tetap saja mereka tidak bisa lepas dengan alat komunikasi yang mereka miliki. Mereka terlihat lebih sibuk dengan ‘dunia’ mereka masing-masing. Baik itu digunakan untuk berkomunikasi maupun dengan *games* yang tersedia di dalamnya, sehingga orang yang berada dekat dengan mereka justru diacuhkan.

Dalam kehidupan sehari-hari, remaja sebagai individu juga melakukan interaksi sosial dengan orang-orang yang berada di sekitarnya. Interaksi sosial tersebut berkembang karena adanya dorongan rasa ingin tahu terhadap segala hal yang ada di sekitarnya. Salah satu aspek penting yang dapat memengaruhi perilaku remaja adalah interaksi antar anggota keluarga karena remaja hidup dalam suatu kelompok individu yang disebut keluarga (Panuju dan Umami, 2005: 35). Keluarga merupakan lingkungan pertama seseorang mulai dikenalkan mengenai nilai-nilai dan norma yang ada dalam masyarakatnya. Dalam keluarga, terjadi interaksi, di mana dalam proses interaksi tersebut fungsi sosialisasi mulai dijalankan. Interaksi yang terjalin antar anggota dalam keluarga penting adanya untuk menjalin kedekatan hubungan antar anggota keluarga. Komunikasi sangat diperlukan untuk dijalin apalagi di saat tidak dapat bertemu secara langsung.

Keluarga sebagai bagian dari lingkungan tempat seorang remaja berinteraksi juga terkena pengaruh dari penggunaan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* saat ini seolah-olah menjadikan seorang yang dekat dengan kita menjadi jauh, sedangkan yang jauh menjadi dekat. Berbagai macam fasilitas yang dihadirkan di dalamnya untuk menunjang komunikasi maupun sebagai media hiburan menarik minat remaja untuk memilikinya. Adanya berbagai pengaruh yang muncul tersebut nantinya juga dapat memberikan dampak terhadap interaksi dengan keluarga remaja pemilik *smartphone*. Melihat hal tersebut penting kiranya untuk

mengetahui bagaimana dampak penggunaan *smartphone* pada remaja terhadap interaksi dalam keluarga. Mengingat saat ini penggunaan *smartphone* telah membuat banyak perubahan bagi manusia khususnya dalam hal interaksi antar manusia. Sebelum menggunakan *smartphone*, komunikasi melalui alat komunikasi hanya sebatas telepon dan SMS saja. Orang tua juga semakin mudah mengawasi anaknya saat tidak berada di rumah. Tidak terkecuali bagi remaja-remaja yang bertempat tinggal di wilayah Sleman. Sleman sebagai daerah yang sedang berkembang, sangat terbuka terhadap perkembangan teknologi. Begitu pula dengan remaja yang tinggal di wilayah Sleman, *smartphone* sudah sedemikian akrab dengan mereka, sehingga mempunyai *smartphone* sudah bukan hal baru lagi bagi mereka.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi berbagai permasalahan sebagai berikut:

1. Hadirnya aplikasi untuk *chatting* melalui media sosial dan *games* menarik yang bisa diunduh secara gratis meningkatkan minat remaja untuk memiliki *smartphone*.
2. Secara psikologis karena mudah terpengaruh dengan budaya luar membuat usia remaja rawan terhadap dampak negatif yang muncul dari kecanggihan teknologi yang sebenarnya dibuat untuk memudahkan manusia.

3. Media sosial yang hadir dalam *smartphone* lebih banyak digunakan oleh remaja untuk berinteraksi sehingga menyebabkan mereka menjadi acuh terhadap orang yang berada dekat dengan mereka.
4. Penggunaan *smartphone* pada remaja membawa dampak dalam interaksi keluarga.
5. Remaja lebih banyak menggunakan waktunya untuk berinteraksi dengan temannya dan memainkan *games* pada *smartphone* yang dimilikinya saat di rumah maupun di luar rumah.

C. BATASAN MASALAH

Sehubungan dengan banyaknya masalah yang teridentifikasi dalam latar belakang, maka masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada Dampak Penggunaan *smartphone* pada Remaja Terhadap Interaksi dalam Keluarga di Kabupaten Sleman.

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka rumusan masalah yang bisa diambil adalah:

1. Bagaimana penggunaan *smartphone* oleh remaja dalam berinteraksi ?
2. Apa dampak penggunaan *smartphone* pada remaja terhadap interaksi dalam keluarga ?

E. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menjelaskan penggunaan *smartphone* oleh remaja dalam berinteraksi.
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan *smartphone* pada remaja terhadap interaksi dalam keluarga.

F. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan hasilnya bisa digunakan sebagai referensi untuk penelitian dengan tema yang sama. Khususnya bagi mahasiswa pendidikan Sosiologi diharapkan dapat menambah perbendaharaan ilmu pengetahuan dan lebih kritis dalam menghadapi fenomena sosial yang ada di lingkungan sekitar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini diharapkan peneliti dapat mengaplikasikan ilmu yang dimilikinya dengan mencoba memberikan solusi terhadap permasalahan sosial yang diteliti. Khususnya mengenai dampak penggunaan *smartphone* pada remaja terhadap interaksi dalam keluarga di Kabupaten Sleman.

a. Bagi Mahasiswa

Melalui penelitian ini diharapkan hasilnya bisa menambah wawasan mahasiswa dalam bidang Sosiologi, khususnya mengenai remaja dan *smartphone* serta pengaruhnya dalam interaksi keluarga.

b. Bagi masyarakat

Penelitian ini dapat memberikan informasi dan pengetahuan bagaimana dampak penggunaan *smartphone* dalam keluarga. Khususnya bagi orang tua yang mempunyai anak yang masih remaja, sehingga dapat lebih berhati-hati terhadap dampak negatifnya dan efektif dalam penggunaannya.

c. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi sebagai bentuk kontribusi peneliti terhadap ilmu yang dipelajarinya selama ini. Karya nyata ini dapat menguatkan bahkan mungkin menghasilkan teori yang baru terkait remaja dan *smartphone* dalam hal interaksi dengan keluarga.