

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini membawa banyak perubahan dalam hidup manusia. Tidak terkecuali dalam hal interaksi antar manusia. Kemajuan teknologi membuat komunikasi menjadi semakin mudah. Saat tidak dapat bertemu secara langsung kita tetap dapat menjalin komunikasi. Adanya fasilitas-fasilitas untuk berkomunikasi seperti media sosial dan *instant messenger* yang bisa digunakan untuk *chatting* membuat *smartphone* banyak diminati oleh kaum muda, khususnya remaja. Apalagi saat ini sudah banyak aplikasi untuk berkomunikasi yang bisa diunduh secara gratis dengan fasilitas yang lebih lengkap seperti mengirim foto dan pesan suara.

Sesuai dengan usianya, remaja adalah fase di mana mereka mulai ingin mengenal lingkungan selain di dalam keluarga mereka. Remaja mulai beradaptasi dengan lingkungan barunya ketika sudah berada di masyarakat. Dengan lingkungan teman sebaya mereka lebih banyak berinteraksi. Kemajuan teknologi membuat cara berkomunikasi antar manusia menjadi lebih menarik dan beragam. *Smartphone* dan kelengkapan fasilitas komunikasi maupun hiburannya membuat para remaja di Kabupaten Sleman ini ingin memilikinya. Selain untuk

berkomunikasi, *smartphone* juga digunakan untuk mencari informasi khususnya untuk kepentingan pendidikan mereka.

Ingin tetap bisa berkomunikasi dengan teman-temannya terutama karena media sosial dan *instant messenger* yang menjadi sarana berkomunikasi mereka, menjadi alasan utama mengapa para remaja ini memiliki *smartphone*. Melalui media sosial mereka dapat mengekspresikan perasaan maupun menambah banyak teman. Komunikasi yang intens penting untuk dijalin demi menjaga silaturahmi dan hubungan yang baik.

Orang tua remaja di Kabupaten Sleman ini menyadari pentingnya komunikasi dengan sesama anggota keluarganya. Sebagai orang tua, mereka haruslah tetap mengawasi dan memperhatikan keadaan anak-anaknya. Membekali anaknya yang masih remaja dengan alat komunikasi seperti *smartphone* membuat para orang tua ini bisa tetap menghubungi anaknya saat berada di luar rumah. Selain itu informasi dapat lebih mudah diakses dan membantu bagi orang tua yang membutuhkannya.

Namun dibalik semua manfaat dan kemudahan yang dapat diberikan oleh *smartphone*, ada dampak negatif yang muncul terutama bagi remaja yang sangat aktif di media sosial dan *instant messenger*. Terlalu fokus saat menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi maupun untuk mengakses informasi membuat remaja menjadi malas dan lupa waktu. Interaksi secara tatap muka menjadi berkurang karena remaja lebih memilih berkomunikasi dengan teman-temannya melalui

smartphone. Kecanggihan teknologi yang tersedia dalam *smartphone* mampu menghadirkan teman bermain remaja di dalam keluarga. Pengawasan orang tua terhadap remaja juga kurang terutama bagi orang tua yang tidak bisa menggunakan *smartphone* karena tidak dapat mengakses media sosial.

Keluarga sebagai lingkungan pertama anak tumbuh dan berkembang memiliki beberapa fungsi, yaitu afeksi, biologik, dan sosialisasi. Pemberian *smartphone* oleh orang tua pada remaja mempunyai makna kasih sayang. Dengan memberikan *smartphone* yang diminta oleh anaknya, menandakan bahwa orang tua menyayangi anaknya. Selain itu dengan memberikan *smartphone* orang tua ingin mensosialisasikan nilai-nilai prestasi dan kerja keras. *Smartphone* sebagai bentuk apresiasi orang tua terhadap usaha yang telah dilakukan anaknya, karena di usianya remaja mulai berusaha untuk mandiri dan tidak terlalu tergantung pada kedua orang tuanya.

B. SARAN

1. Orang tua para remaja yang anaknya menggunakan *smartphone* hendaknya juga mengikuti perkembangan teknologi sehingga juga dapat mengawasi anaknya melalui media sosial maupun *instant messenger* terutama bagi remaja yang sangat intens menggunakannya. Pihak orang tua harus mengawasi dan mendampingi anak-anaknya dalam aktivitas digital dan terlibat di dalamnya. Salah satu caranya

yaitu dengan menjadi teman mereka di media sosial. Dari sini orang tua tetap dapat berkomunikasi secara intensif dengan anak mereka yang masih remaja.

2. Para remaja di Kabupaten Sleman yang menggunakan *smartphone* sebaiknya bisa lebih bijak dalam menggunakan *smartphonenya*. Komunikasi secara tatap muka juga sangat penting. Jangan sampai mengabaikan orang yang ada di sekitar kita saat menggunakan *smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlin, A. (1997). Desain, Teknologi, Gaya Hidup: Perangkat Elektronik Sebagai Simbol Status Sosial. Dalam Ibrahim, I. (eds). *LifestyleEcstasy Kebudayaan Pop Dalam Masyarakat Komoditas Indonesia*. Yogyakarta: Jalasutra,151-159.
- Ali, M. &Asrori M. (2006). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asturi, A. (2012). Smartphone dan Solidaritas Sosial: Studi Tentang Penggunaan Smartphone di kalangan Remaja SMA Negeri 6 Yogyakarta. *Skripsi SI*. Tidak Diterbitkan. Universitas Gadjah Mada.
- Berindra, S. (2014). Gaul di “Online” Sekaligus Peduli Sekitar. *Kompas*. 17 Januari.
- BPS Provinsi DIY. (2013). *Daerah Istimewa Yogyakarta Dalam Angka*. Yogyakarta: BPS Provinsi D.I. Yogyakarta.
- Bungin, B. (2006). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Emzir. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Press.
- Firman, T. (2013). Simulasi Realitas melalui aplikasi Instant Messenger dan Media Sosial di Smartphone (Studi Komunikasi Virtual Mahasiswa Pengguna Smartphone di Kota Magelang). *Skripsi SI*. Tidak Diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gulardi, S. (1999). Perubahan Nilai di Kalangan Wanita yang Bercerai. Dalam Ihromi, T. (eds). *Bunga Rampai Sosiologi Keluarga*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 166-191.
- Hanum, F. (2011). *Sosiologi Pendidikan*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- Hartini, D. &Kartasapoetra, G. (1992). *Kamus Sosiologi dan Kependudukan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Izzaty, R. Et. Al. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Khairuddin. (2008). *Sosiologi Keluarga*. Yogyakarta: Liberty
- Kompas edisi 15 November 2013. Hal: 46
- Lim, F. (2008). *Filsafat Teknologi*. Yogyakarta: Kanisius.

- Lee, et. al. (2014). Hooked on Smartphones: An Exploratory Study on Smartphone Overuse among College Student. *ACM Journal*, 1-10.
- Miles, M.B. & Huberman, A.M. (1992). *Analisa Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Misky, D. (2005). *Kamus Informasi dan Teknologi*. Jakarta: EDSA Mahkota.
- Moeleong, L. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Novida, N. (2010). Mencermati Ulang Perkembangan Media Komunikasi. Dalam Muslimin, M. & Kusumastuti, F. (eds). *Teknologi Industri Media dan Perubahan Sosial*. Yogyakarta: Litera Buku, 84-91.
- Panuju, P. & Umami, I. (2005). *Psikologi Remaja*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- PcMag Encyclopedia. (2010). Definition of Smartphone. Tersedia dalam: [//www.pcmag.com/encyclopedia_term](http://www.pcmag.com/encyclopedia_term). Diakses pada 3 Maret 2014.
- Pilliang, Y. (2004). *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Yogyakarta dan Bandung: Jalasutra.
- Ritzer, G. & Goodman, J. (2011). *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana.
- Sarwar, M & Soomro, T. (2013). Impact of Smartphone's on Society. *European Journal Of Scientific Research*. 98(2): 1-11.
- Sarwono, S. (2012). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slemankab.bps.go.id. (Diakses pada 27 April 2014 pukul 20.00 WIB)
- Soekanto, S. (1990). *Sosiologi Keluarga Tentang Ikhwal Keluarga, Remaja dan Anak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soekanto, S. (2009). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Soekanto, S. (1985). *Kamus Sosiologi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Taneko, S. (1984). *Struktur dan Proses Sosial*. Jakarta: Rajawali Press.
- Tondok, M. (2013). Penggunaan Smartphone pada Anak: Be Smart Parent. *Surabaya Post*. 24 Maret.

Tribun Jogja edisi 6 November 2013. Hal: 3.

Zaki, A. (2006). *E-Lifestyle Memanfaatkan Beragam Perangkat Teknologi Digital*. Jakarta: Salemba Infotek.

LAMPIRAN