

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi informasi yang berkembang sangat pesat mulai mempengaruhi masyarakat dalam segala lapisan ekonomi, sosial dan usia. Teknologi seperti radio, televisi, telepon genggam (HP), bahkan *smartphone* sudah bukan hal yang baru lagi bagi masyarakat. Hal ini membawa pengaruh bagi kehidupan manusia, segala informasi yang bersifat positif maupun negatif dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat sehingga mau tidak mau hal ini menyebabkan perubahan dalam kebutuhan, yang tadinya manusia dapat menjalani hidup tanpa adanya teknologi sekarang manusia menjadi sangat bergantung dengan teknologi tersebut.

Menurut Agusta (2015) Hadirnya *smartphone* sebagai salah satu dari kemajuan teknologi menyebabkan perubahan yang begitu besar pada kehidupan masyarakat khususnya remaja dengan segala peradaban dan kebudayaannya. Perubahan ini selain memberikan dampak positif pada kehidupan remaja juga memberikan dampak negatif yang mengancam perkembangan masa remaja. Dengan segala macam kemudahan untuk mengakses informasi melalui *smartphone* membuat remaja seolah-olah menjadi kecanduan terhadap *smartphone* mereka.

Menurut Livingstone dan Haddon (dalam Khuzma & LaKahija 2017) Penggunaan *smartphone* pada anak alangkah baiknya jika dalam pengawasan orangtua. Orangtua merupakan pemegang kendali penggunaan *smartphone* pada anak, orangtua dapat menentukan durasi waktu dan jenis *smartphone* yang memang dibutuhkan serta bermanfaat dalam menunjang kegiatan mereka sehari-hari.

Menurut Soekanto (dalam Wahyuningsih 2012) Orang tua berperan untuk mengarahkan anak mereka dalam menentukan mana yang baik dan mana yang tidak baik bagi anak mereka. Anak remaja termasuk golongan transisional karena berada antara usia anak-anak dengan usia dewasa. Sifat sementara dari kedudukannya remaja masih mencari identitas dirinya sendiri. Dalam masa ini pengawasan orang tua sangat perlu untuk dilakukan agar orang tua dapat mengarahkan anak remaja mereka sehingga pengaruh-pengaruh negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *smartphone* ini dapat dikurangi.

Keluarga merupakan titik awal yang sangat berperan penting bagi perkembangan anak, dimana orang tua menjadi factor penentu bagi keberhasilan hubungan sosial anak. Orang tua dan anak harus saling memupuk keterbukaan, sehingga hubungan diantara mereka dapat berkembang dengan baik dan melalui keterbukaan tersebut, orang tua dan anak akan saling memahami kebutuhan dan perasaan masing-masing, sekaligus kebutuhan dan perasaan orang lain (Nuredah, 2016).

Menurut data dari *Mediacells*, pada tahun 2014 ada Daftar 10 negara dengan penjualan *smartphone* terbanyak di dunia yaitu India, Pertumbuhan *smartphone* di India diperkirakan 364 juta pengguna dari populasi penduduk 1,2 milyar. Sementara itu penjualan *smartphone* di China diperkirakan mencapai 283 juta. Di Amerika Serikat, penjualan *smartphone* diperkirakan akan mencapai 89 juta. Kemudian disusul oleh Brazil dengan 47 juta penjualan, Indonesia dengan 46 juta penjualan, serta Rusia dengan 31 juta penjualan, Disusul Jepang dengan 30 juta penjualan, Meksiko dengan 23 juta penjualan, Jerman dengan 22 juta penjualan, Prancis dengan 18,7 juta penjualan, dan terakhir adalah Inggris dengan 17,7 juta penjualan (Warisyah, 2016).

Menurut Zakaria (dalam Handayani 2016) Pengguna *smartphone* saat ini banyak di kalangan anak-anak dan remaja. Survei SuperAwesome asal Inggris menunjukkan bahwa 20 persen anak-anak berusia 6-14 tahun di Asia Tenggara, termasuk Indonesia, gemar bermain *smartphone* ketimbang permainan tradisional lainnya. Survei tersebut juga menyebutkan 87 persen anak-anak memiliki *smartphone*.

Saat ini popularitas *smartphone* di Indonesia semakin meningkat pesat Kondisi tersebut juga diakui oleh raksasa mesin pencari *Google*. Untuk memperkuat pernyataan tersebut, *Google* sudah melakukan survey seputar penetrasi pengguna *smartphone* di Indonesia. “Hasil survey *Google* yang berdasarkan rekapitulasi data dari salah satu fitur *toolGoogle*, yakni *Consumer Barometer*, mengungkapkan pengguna *smartphone* di Indonesia telah meningkat hingga 43 persen. Menurut *Google*, jika dibandingkan data tahun lalu dimana penetrasi *smartphone* di Indonesia mencapai 28 persen, berarti tahun ini peningkatan pengguna perangkat pintar nyaris mencapai 2 kali lipat” (Warisyah, 2016).

Menurut Ratriva (dalam Desiningrum 2017) Sejak pasar bebas dunia tahun 2008, Indonesia menjadi salah satu sasaran utama peredaran produk-produk elektronik khususnya *smartphone*. *smartphone* yang awalnya hanya mampu dibeli oleh seseorang yang berpenghasilan tinggi, sekarang seseorang yang penghasilannya pas-pasan pun mampu membeli *smartphone* dengan harga murah maupun dengan sistem pembayaran berkala. Selain itu pula, tak jarang sekarang banyak produsen-produsen *smartphone* sengaja menjadikan anak-anak dan remaja awal sebagai target pemasarannya.

Menurut (Hasella dalam Manumpil 2015) Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 41 responden sebanyak 18 responden menggunakan *smartphone* lebih dari 11 jam perhari dan *smartphone* digunakan untuk *browsing* bahkan paling banyak digunakan untuk bermain *game online* dan

untuk mengakses berbagai media sosial yang ada (*Instagram, Path, Facebook, twitter*), mereka cenderung memiliki *smartphone* untuk mengikuti *trend* yang ada saat ini.

Kendati *smartphone* dilaporkan sebagai gadget yang paling populer digunakan. Dari hasil hitung-hitungan peneliti, durasi ideal untuk melakukan aktivitas online adalah sepanjang 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit dalam sehari. Dengan durasi itu, peneliti meyakini remaja tak hanya memiliki kemampuan yang mumpuni dalam hal teknologi, tetapi juga bisa bersosialisasi. Di atas 4 jam 17 menit, barulah *smartphone* dianggap mampu mengganggu kinerja otak remaja (DetikInet, 2017).

Menurut (Livingstone dan Haddon dalam Khuzma & LaKahija 2017) Terdapat dampak positif dan negatif dari penggunaan *smartphone*. Dampak positif yang didapat dari penggunaan *smartphone* pada anak yaitu memberi banyak peluang kepada anak-anak dalam beragam bentuk aktivitas *online*, seperti hiburan, belajar, partisipasi, kreativitas, ekspresi identitas, komunikasi, serta hubungan sosial.

Menurut Nurrachmawati (dalam Khuzma & LaKahija, 2017) Menunjukkan dampak positif dari penggunaan teknologi pada anak yaitu menambah pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, dan mempermudah komunikasi pada anak.

Menurut Wulandari (2016, dalam Khuzma & LaKahija 2017) Selain dampak positif, terdapat dampak negatif yang didapatkan anak dari penggunaan *smartphone*. Pada tahun 2010 Norton Online Family Report, mengungkapkan bahwa di Indonesia sebanyak 55% anak usia 10 hingga 17 tahun telah menyaksikan gambar kekerasan dan pornografi, 35% anak mengaku dihubungi orang yang tidak dikenal, dan 28% anak pernah mengalami penipuan.

Selain itu masih ada dampak negatif lainnya menurut Iswidharmanjaya dan Beranda Agency (2014, dalam Khuzma & LaKahija 2017) menunjukkan dampak negatif yang dapat dijumpai dari penggunaan *smartphone*, seperti menjadi pribadi tertutup, kesehatan otak terganggu, kesehatan mata terganggu, kesehatan tangan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, terpapar radiasi, dan ancaman *cyberbullying*.

Pattiradjawane (dalam Utaminingsih 2006) pernah melakukan penelitian terhadap pemakaian dan penggunaan *smartphone* di Indonesia, hasilnya menunjukkan bahwa presentase terbesar penggunaan *smartphone* berdasarkan usia yaitu usia 15-24 tahun (31%), berdasarkan kota dan desa yaitu kota (71%), dan berdasarkan kota dan desa pada lima pulau (Jawa, Sumatera, Sulawesi, Kalimantan, dan Bali) yaitu kota (>55% dari desa pada masing-masing pulau). Hal ini menunjukkan pengguna *smartphone* terbesar merupakan kelompok remaja perkotaan.

Menurut Hurlock (1980, dalam Utaminingsih 2006) Remaja adalah sekelompok manusia yang memiliki potensi dan potensi itu perlu dimanfaatkan. Secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berintergrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkat yang sama. Oleh sebab itu remaja merasa mereka berhak melakukan apa pun dan bersosialisasi dengan siapa pun sehingga mudah terpengaruhi dengan hal-hal baru termasuk dalam penggunaan *smartphone* walaupun belum tentu penggunaan *smartphone* tersebut digunakan digunakan dan dimanfaatkan secara optimal dalam kehidupan sehari-hari.

Namun pada kenyataannya sangat sedikit pelajar yang memanfaatkan *smartphone* dengan bijak hal ini diperkuat dengan penelitian Astin (2015, dalam Nuredah 2016) menyebutkan bahwa 99% siswa memiliki alat

komunikasi *smartphone*, dan hampir tidak ada 1% siswa tidak memiliki *smartphone*. Berdasarkan hasil tersebut 99% siswa yang memiliki *smartphone* cenderung kurang memiliki prestasi dalam belajar karena penggunaan waktu yang dihabiskan untuk bermain *smartphone*.

Salah satu media sosialisasi utama remaja adalah sekolah. Sekolah mempunyai potensi yang pengaruhnya cukup besar dalam pembentukan sikap dan perilaku anak. Karena waktu yang dihabiskan untuk bersosialisasi lebih banyak disekolah dibanding dirumah terlebih lagi sekolah perkotaan yang kebanyakan sudah menerapkan sistem *full day*. (Nuredah 2016)

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang bagaimana perilaku pengawasan orang tua terhadap anak remaja akhir yang menggunakan *smartphone* secara berlebihan di SMA N 2. Hal tersebut perlu dilakukan karena mengingat berdasarkan prariset berupa Observasi yang dilakukan di lokasi tersebut terlihat banyak anak-anak remaja menggunakan berbagai jenis gadget sedangkan orang tua terkesan membiarkan dan memfasilitasi menggunakan *smartphone*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka telah diketahui bahwa yang menjadi permasalahan pada penelitian ini adalah sejauh mana Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perilaku Penggunaan Smartphone Pada Remaja Sma Negeri 2 Pekanbaru Tahun 2019

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Untuk mengetahui Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perilaku Penggunaan Smartphone Pada Remaja Sma Negeri 2 Pekanbaru Tahun 2019

2. Tujuan khusus

- a. Untuk mengetahui hubungan pengetahuan siswa-siswi terhadap Perilaku Penggunaan Smartphone Pada Remaja Sma Negeri 2 Pekanbaru Tahun 2019
- b. Untuk mengetahui hubungan sikap siswa-siswi terhadap Perilaku Penggunaan Smartphone Pada Remaja Sma Negeri 2 Pekanbaru Tahun 2019
- c. Untuk mengetahui hubungan uang saku terhadap Perilaku Penggunaan Smartphone Pada Remaja Sma Negeri 2 Pekanbaru Tahun 2019
- d. Untuk mengetahui hubungan peran orang tua terhadap Perilaku Penggunaan Smartphone Pada Remaja Sma Negeri 2 Pekanbaru Tahun 2019

D. Manfaat Penelitian

1. Memberikan masukan kepada orang tua dalam melakukan Pengawasan Penggunaan *Smartphone* Secara Berlebihan pada remaja SMA N 2 Pekanbaru Tahun 2019
2. Sebagai bahan informasi bagi pihak pihak yang membutuhkan baik dikalangan Akademis, Pemerintah, Masyarakat, Sekolah Dan Peneliti.