

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia sejatinya tidak dapat terlepas dari komunikasi dan interaksi secara personal maupun sosial dalam lingkungan banyak orang. Manusia sebagai makhluk sosial maka manusia tidak akan mampu untuk hidup sendiri dan membutuhkan orang lain untuk berkomunikasi, bertukar pikiran, mencari dan menerima informasi serta bekerja sama dengan manusia lainnya untuk memenuhi berbagai kebutuhannya. Hubungan antar manusia merupakan interaksi sosial yang bersifat dinamis.

Interaksi sosial menurut Soejono Soekanto (2012), adalah “hubungan sosial yang dinamis menyangkut hubungan antara orang perorangan, antara kelompok dengan kelompok manusia maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia”. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa interaksi sosial adalah seluruh bagian dari interaksi manusia yang merupakan hubungan timbal balik antar individu maupun antar kelompok di mana mereka akan mempengaruhi satu sama lain. Tanpa interaksi sosial, maka tidak akan mungkin manusia dapat hidup bersama-sama dengan manusia lainnya.

Interaksi sosial pada era globalisasi saat ini memiliki ciri khas tersendiri, yaitu manusia sangat tergantung pada penggunaan teknologi. Pola interaksi antar manusia telah berubah setelah adanya transformasi

digital yang begitu cepat. Kontak sosial manusia tidak lagi harus bertatap muka secara langsung, tetapi melalui perantara berupa alat atau teknologi seperti radio, televisi, telepon dan sejenisnya. Kontak sosial dan komunikasi yang dilakukan oleh manusia terasa lebih mudah ketika teknologi semakin berkembang.

Perkembangan teknologi informasi di era globalisasi ini tidak dapat dipungkiri sangat berkembang dengan pesat dan semakin maju seiring dengan perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan, macam-macam teknologi informasi menurut Sutarman (2012) diantaranya adalah komputer, radio, televisi, *smarthphone*, surat kabar dan internet telah menggantikan banyak peran manusia, namun demikian ada dampak baik dan buruknya. Dampak baiknya yaitu memudahkan untuk mengakses informasi dan memudahkan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, seperti penggunaan *smartphone* yang memudahkan orang bukan saja untuk berkomunikasi tapi juga dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan lainnya, misalnya untuk belajar maupun untuk berbelanja.

Penggunaan *smartphone* saat ini menjadi media komunikasi yang digunakan oleh hampir seluruh orang di dunia ini, bahkan dalam survei *Think Tech, Rise of Foldables: The Next Big Thing in Smarthphone* yang diadakan oleh Google pada Januari 2023, jumlah ponsel atau *smartphone* aktif di Indonesia mencapai 354 Juta. Jumlah ini melampaui total penduduk yang ada di Indonesia secara keseluruhan berdasarkan Badan Pusat Statistik (BPS), yaitu 278,69 juta jiwa pada pertengahan 2023, hal ini tentu memberi

dampak baik dan buruk bagi penggunanya.

Smartphone seolah menjadi kewajiban bagi setiap orang untuk memilikinya, karena berbagai sumber informasi bisa didapatkan melalui *smartphone*. Setiap saat setiap waktu dan dimana saja orang dapat menggunakan *smartphone*. Sejak sepuluh tahun terakhir kecanggihan teknologi informasi *smartphone* ini mengalami peningkatan yang pesat. *Smartphone* digunakan mulai dari hanya mengirim pesan dan panggilan suara, kini sudah bisa mengakses hal yang bahkan berada diluar negeri, bisa saling bertukar gambar, atau panggilan video yang tak mengenal jarak dan waktu, selama memiliki koneksi internet semua bisa dilakukan. Perubahan tersebut tentunya akan berpengaruh juga terhadap interaksi sosial antar manusia, khususnya remaja yang sedang dalam masa pertumbuhan dari anak-anak menuju dewasa.

Bersamaan dengan fenomena kemajuan teknologi *smartphone* saat ini, remaja dihadapkan pada ancaman yang berarti dampak negatif, dan kesempatan yang berarti dampak positif. Pada kesempatannya remaja akan lebih mudah lagi dalam menjalankan berbagai aktifitas - aktifitasnya, karena interaksi sosial bisa dilakukan kapan saja tanpa harus bertemu secara fisik. Maka *smartphone* sebaiknya dapat mendorong bentuk interaksi sosial antar sesama remaja menjadi lebih berkualitas.

Bentuk interaksi sosial menurut Soekanto (2017) yaitu kerjasama, persaingan, pertentangan dan keseimbangan. Contohnya dalam kerja sama yaitu kelompok antar remaja yang melakukan kolaborasi untuk bekerja

sama dalam menyelenggarakan acara di sekolah, karena waktu tatap muka mereka terbatas, maka mereka melanjutkan koordinasi dengan menggunakan *smartphone*, mereka berdiskusi menggunakan *smartphone* dalam mempersiapkan acara tersebut secara berlanjut. Contoh yang kedua adalah persaingan misalnya dalam penggunaan sosial media instagram pada remaja adanya persaingan untuk diakui sebagai remaja yang memiliki peranan terpandang seperti menjadi selebritas instagram. Selanjutnya contoh dalam pertentangan yaitu ketika seorang remaja menggunakan *smartphone* dan bermain sosial media maka akan terhubung dengan banyak orang yang tidak satu budaya dengan dirinya sehingga akan terjadi perbedaan pandangan terhadap suatu peristiwa di sosial media yang akan mengakibatkan konflik atau pertentangan didalam sosial, yang terakhir adalah contoh keseimbangan yaitu ketika adanya kesalahpahaman, pertentangan atau pertikaian diantara remaja, tak jarang dari mereka malu untuk mengklarifikasi atau meminta maaf secara langsung atau tatap muka, proses klarifikasi dan saling maaf memaafkan untuk mencapai penyelesaian masalah bisa terjadi melalui interaksi yang dilakukan melalui *smartphone*.

Remaja memiliki potensi untuk kecanduan internet dan sesuai dengan masa nya remaja akan sangat tertarik dengan teknologi baru. Masa remaja yang berkisar antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria (Ali&Asrori, 2004). Merupakan usia penuh gejolak dengan rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Remaja dapat menghabiskan banyak waktu dengan *smartphone*

dibandingkan dengan orang tua, karena *smarthpone* dapat memberikan keasyikan tersendiri bagi remaja untuk menggali berbagai informasi, mendapatkan hiburan dan menggunakan teknologi *smarthpone* untuk berbagai aktifitas. Kecanggihan *smarthpone* dapat membuat pola interaksi remaja berubah, karena remaja memiliki keasyikan tersendiri untuk bermain dengan berbagai fitur teknologi dalam *smarthpone*. Kondisi demikian dapat mengakibatkan remaja kurang dalam berinteraksi dengan lingkungannya baik dengan lingkungan keluarga atau teman sebaya. Remaja dapat menjadi kecanduan *smarthphone*. Menurut Griffiths (2007) Istilah “*Internet Addiction Disorder*” (IAD) merupakan suatu kondisi patologi, gangguan obsesif/kompulsif, yang mendorong seseorang untuk menggunakan teknologi secara berlebihan, kecanduan internet ini sulit untuk dihilangkan karena terkait dengan mengejar kebahagiaan dan kesenangan. Hal tersebut dapat berdampak buruk terhadap kehidupannya sehari-hari, seperti kurangnya minat remaja dalam kegiatan sehari-hari, menjadi remaja yang pasif, mengalami *mood modification, tolerance, withdrawal, conflict* dan kemungkinan terjadi *relapse*.

Kecanduan internet kini sudah banyak terjadi di Indonesia khususnya wilayah Jawa Barat dan sebagai contoh yaitu kasus yang terjadi pada siswa SMP di daerah Subang, Jawa Barat pada 2021 lalu, dilansir dalam (news.detik.com) siswa asal Subang tersebut meninggal dunia pada februari 2021 dan dari hasil diagnosa yang dilakukan, siswa tersebut mengalami gangguan syaraf akibat kecanduan *game* pada *smartphone*. Sementara itu

berdasarkan catatan Rumah Sakit Jiwa Cisarua, Jawa Barat, pada bulan Januari hingga Februari 2021 ada 14 anak mengalami kecanduan *smartphone* yang menjalani rawat jalam, lalu pada tahun 2020 tercatat ada 98 anak dan remaja yang menjalani rawat jalan akibat kecanduan *smartphone*. Pada kasus kecanduan *smartphone* yang terjadi umumnya mereka menjadi kurang minat pada kegiatan pada remaja seusianya seperti, berkumpul, bermain, lebih mudah terpancing emosional dan sulit terkontrol sehingga tak bisa menggali potensi yang ada dalam dirinya serta membuat mereka melakukan proses rehabilitasi di Rumah Sakit Jiwa Cisarua, Jawa Barat.

Kasus-kasus di atas tentunya sangat memprihatinkan, karena yang seharusnya teknologi seperti *smarthphone* dapat menjadi alat yang mendukung kesuksesan remaja, untuk lebih mampu merespon berbagai kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan secara positif. Harapannya remaja dapat memanfaatkan teknologi *smarthphone* tersebut untuk media belajar dan menguasai teknologi informasi dengan bijak, namun tidak sedikit remaja yang terlalu asyik di dunia maya melalui aplikasi yang ada di *smartphone* seperti WhatsApp, Instagram, X, TikTok dan lain-lain. Hal ini menjadikan fenomena baru yaitu “yang dekat menjadi jauh, yang jauh menjadi dekat” atau seseorang dengan jarak jauh akan dekat tetapi lingkungan sekitarnya terasa jauh karena lebih suka *chatting* melalui *smartphone* dari pada komunikasi secara langsung. Kondisi ini dikhawatirkan dapat merubah pola interaksi remaja secara lebih jauh,

misalnya remaja menjadi apatis dan segala sesuatu bersifat instan karena komunikasi yang cepat.

Hasil studi pendahuluan desa Padalarang merupakan desa yang sedang berkembang, desa yang dianggap oleh sebagian masyarakatnya sebagai desa tertinggal kini mulai mengalami kemajuan, didekatnya terdapat cluster perumahan mewah seperti Kota Baru Parahyangan, lalu terdapat juga stasiun kereta Api Cepat Jakarta-Bandung, hal ini menjadikan adanya perbedaan budaya di satu Desa karena mulai adanya kemajuan dalam pembangunan dan teknologi, tentu tidak semua masyarakat dapat menikmati kemajuannya, baik dalam segi teknologi dan fasilitas yang dibangun karena adanya perbedaan strata ekonomi di masyarakat, hal ini pula yang menjadikan adanya perbedaan budaya pada masyarakat di Desa Padalarang, khususnya pada pola interaksi sosial, sehingga menjadi hal yang menarik untuk peneliti ketahui khususnya terkait dengan pola interaksi sosial pada remaja yang sudah menggunakan teknologi informasi *smartphone*. Berdasarkan hasil observasi, peneliti melihat fenomena beberapa anak sekolah yang sedang bolos sekolah lalu sedang bermain game online melalui *smartphone*.

Berdasarkan paparan di atas, bentuk interaksi remaja sekarang ini telah berubah semakin dinamis. Penggunaan *smarthphone* sebagai media utama komunikasi juga tidak terlepas dalam bentuk interaksi sosial yaitu kerja sama, persaingan, pertentangan dan keseimbangan. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Interaksi Sosial Pada

Remaja Pengguna Teknologi Informasi *Smartphone*” dalam hal ini peneliti akan melakukan penelitian terhadap remaja yang berada di Desa Padalarang, Kabupaten Bandung Barat. Desa Padalarang merupakan desa yang sedang berkembang karena memiliki jarak yang dekat dengan kota, sehingga sudah mulai terasa pengaruh kota karena jaraknya yang dekat. maka dengan kondisi seperti itu tentunya akan berpengaruh pada remaja yang ada di desa utamanya dalam penelitian ini adalah pola interaksinya. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui sejauh mana interaksi sosial pada remaja pengguna teknologi informasi *Smartphone*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti merumuskan pokok permasalahan yang akan dikembangkan dalam penulisan proposal ini khususnya dalam terhadap bentuk Interaksi Sosial, yaitu :

1. Karakteristik Remaja pengguna teknologi informasi *smartphone*?
2. Bagaimana remaja dapat menggunakan *smartphone* untuk bekerja sama atau aktivitas bersama?
3. Bagaimana dampak perbandingan diri di media sosial melalui *smartphone* dapat merangsang persaingan antar remaja?
4. Apakah pengguna *smartphone* pada remaja dapat menciptakan ketidaksetaraan atau pertentangan antara remaja?
5. Bagaimana remaja menemukan keseimbangan antara interaksi sosial menggunakan *smartphone* dengan nilai/norma yang berlaku di masyarakat?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mendesripsikan karakteristik bentuk Interaksi sosial pada remaja pengguna teknologi informasi *Smartphone*

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana karakteristik remaja pengguna teknologi informasi *smartphone*
- b. Mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana remaja dapat menggunakan *smartphone* untuk bekerja sama atau aktivitas Bersama
- c. Mengetahui dan mendeskripsikan Bagaimana dampak perbandingan diri di media sosial melalui *smartphone* dapat merangsang persaingan antar remaja
- d. Mengetahui dan mendeskripsikan apakah pengguna *smartphone* pada remaja dapat menciptakan ketidaksetaraan atau pertentangan antara remaja
- e. Mengetahui dan mendeskripsikan remaja menemukan keseimbangan menggunakan *smartphone* dengan nilai/norma yang ada di masyarakat.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk bidang ilmu

Rehabilitasi Sosial dan khususnya Rehabilitasi Sosial pada anak remaja yang dapat memberikan suatu informasi tentang interaksi sosial pada remaja pengguna teknologi informasi *Smartphone*.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk bidang ilmu Rehabilitasi Sosial dan khususnya Rehabilitasi Sosial pada anak remaja yang dapat memberikan suatu informasi tentang interaksi sosial pada remaja pengguna teknologi informasi *Smartphone*.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN: memuat tentang memuat tentang latar belakang latar belakang masalah, masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II KAJIAN KONSEPTUAL: memuat tentang penelitian tentang penelitian terdahulu terdahulu dan teori dan teori yang relevan

BAB III METODE PENELITIAN: memuat tentang desain penelitian, penjelasan istilah, sumber data, definisi operasional, populasi dan sampel, uji validitas dan reliabilitas alat ukur, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, jadwal penelitian dan langkah-langkah penelitian.

DAFTAR PUSTAKA