

**REALITAS SOSIAL *SMARTPHONE* DALAM INTERAKSI
SOSIAL REMAJA**

Oleh:

Faisyal
Dosen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Bung Karno
faisyal@ubk.ac.id

Dina Sudarmika,
Dosen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Bung Karno
dinasudarmika@ubk.ac.id

Ika Rahayu Lestari
Mahasiswi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Bung Karno

Abstraksi

Realitas *smartphone* merupakan fenomena yang unik sebab itu mampu mempengaruhi cara berinteraksi sosial remaja dalam masyarakat. Remaja sekarang tidak bisa lepas dari *smartphone*. *Smartphone* sudah menjadi bagian dari kehidupan remaja. Bahkan mereka menyesuaikan diri pada norma-norma sosial masyarakat baru. Sebagian besar remaja lebih sering berkomunikasi lewat *smartphone* melalui jejaring sosial dari pada berkomunikasi secara langsung. Tulisan ini bertujuan untuk menganalisis realitas *smartphone* dalam interaksi sosial di kalangan remaja dengan menggunakan teori ketergantungan. Dengan pendekatan metode deskriptif kualitatif dalam menguraikan permasalahan.

Kata Kunci: Realitas sosial, *smartphone*, teori ketergantungan, remaja, interaksi sosial.

Pendahuluan

Penggunaan gadget saat ini tengah menjadi primadona bagi kebanyakan orang di Indonesia. Arus globalisasi dan modernisasi telah mendorong cepatnya perubahan tersebut terjadi. Salah satu dampak yang di rasakan sangat pesat perkembangannya adalah dalam hal teknologi komunikasi. Beragam perusahaan *smartphone* berlomba-lomba meluncurkan produk terbaru dengan beragam fitur

canggih sehingga menarik banyak konsumen untuk membeli produk tersebut. Konsumen pun tidak mau kalah, jika terdapat keluaran terbaru dari suatu produk *smartphone* maka bersegera mereka menjadi yang pertama-tama membeli produk tersebut.

Konsep kekinian telah menjadi faktor pendorong terbesar mengapa para konsumen rela menghabiskan uang jutaan rupiah hanya untuk memberi barang kecil namun *usefull* (bermanfaat) ini. Bayangkan saja, satu benda kecil yang bisa dibawa kemana-mana itu mampu menyediakan beragam fasilitas sekali santuh bagi penggunanya, dimulai dari hal kecil seperti berkomunikasi via pesan singkat, browsing, hingga membayar beragam kebutuhan hidup juga bisa dilakukan melalui telepon selular canggih ini.

Sebuah teknologi yang diciptakan untuk menjadikan hidup manusia menjadi lebih mudah dan nyaman. Teknologi yang semakin pesat membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, bisa secara langsung maupun tidak langsung. Seiring globalisasi dengan tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang mengharuskan teknologi menjadi sangat penting.

Hassan Fuad mengemukakan teknologi komunikasi cenderung memungkinkan terjadinya transformasi berskala luas dalam kehidupan manusia. Transformasi tersebut telah memberikan perubahan dalam pola hubungan antar manusia, yang pada dasarnya adalah interaksi antar pribadi. Pertemuan tatap muka secara berhadapan dapat dilaksanakan dalam jarak jauh yang sangat jauh melalui tatap cipta. Teknologi komunikasi sekarang ini semakin banyak yang dikembangkan, seperti contohnya telepon seluler.

Penggunaan *smartphone* menjadi kebutuhan penting bagi kehidupan manusia saat ini yang memerlukan mobilitas tinggi. Sehingga hal ini sangat berpengaruh besar terhadap kegiatan interaksi sosial dari penggunaan *smartphone* itu sendiri. Interaksi yang terbentuk kemudian dipercepat prosesnya melalui suara dan tulisan.

Smartphone juga dapat digunakan untuk sarana bisnis, penyimpanan untuk berbagai macam data, seperti musik dan hiburan, bahkan bisa digunakan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menjadikan *smartphone* sebagai salah satu bentuk

perkembangan komunikasi yang paling aktual di Indonesia selama lebih dari beberapa tahun terakhir.

Perkembangan pada media teknologi seperti *smartphone* ini yang berkembang sesuai jaman dan kebutuhan para penggunanya. Sehingga dalam hal ini berdampak pengaruh besar terhadap kegiatan interaksi dari *smartphone* itu sendiri.

Bentuk perkembangan teknologi *smartphone* saat ini terwujud dari menjamurnya *smartphone* yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai sebuah komputer dan belum ada standar pabrik yang menentukan arti telepon cerdas. Bagi sekian orang, *smartphone* merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembangan aplikasi.

Bagi yang lainnya, *smartphone* hanyalah sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surat elektronik, internet dan kemampuan membaca buku elektronik (*ebook*). Sistem operasional yang dapat ditemukan dalam *smartphone* contohnya seperti Apple OS, windows mobile, android, dan linux.

Hal ini berbeda dengan dahulu yang biasanya disebut teleponi yaitu komunikasi dua arah antara manusia yang tidak bergantung pada tempatnya dan sudah menjadi perwujudan riil yang biasa, yang dapat dilakukan oleh siapa saja. Tidak dapat dipungkiri bahwa, menjamurnya penggunaan *smartphone* dikalangan masyarakat Indonesia telah membuat banyak diantara kita menjadi sibuk dengan dunia baru.

Ada realitas sosial baru yang dibuat oleh masyarakat yang terlepas dari realitas sosial yang nyata. *Cyber space* (ruang cyber) ini adalah realitas sosial buatan yang sedang digandrungi oleh para remaja. Banyak yang menganggap bahwa *cyber space* ini jauh lebih menarik dibandingkan dengan dunia nyata, pada akhirnya orang lebih suka mengobrol dengan *smartphone* dibandingkan dengan temannya yang sedang duduk disebelahnya.

Kebanyakan orang sibuk memegang *smartphone* dan tidak melakukan komunikasi langsung dengan orang di sekitarnya, bahkan lebih parah lagi ketika

sebuah kelompok pertemanan sedang berkumpul mereka terlihat sibuk dengan *smartphone* masing-masing dan sedikit sekali bercakap dengan teman disampingnya. Padahal, komunikasi langsung jauh lebih penting karena akan menambah keakraban dan integrasi (persatuan) diantara anggota kelompok.

Namun yang terjadi justru sebaliknya, yang kelompok pertemanan itu lakukan adalah berkomunikasi dengan *smartphone* masing-masing tenggelam dalam dunia maya dan mengabaikan realitas sosial nyata yang sedang dihadapinya. Hal ini juga terkadang menjadi latah sosial, ketika dalam suatu perkumpulan, salah seorang mulai sibuk bercakap dengan *smartphone*, lalu yang lain mengikuti dan pada akhirnya satu persatu mulai bercakap dengan *smartphone* masing-masing karena merasa diabaikan oleh temannya dan dari pada harus melamun sendiri, akhirnya dia memutuskan untuk ikut bercakap dengan *smartphone* yang dianggapnya lebih mampu menerimanya dan mengusir beragam kebosanan.

Penggunaan *smartphone* sekarang bukan hanya sebagai alat komunikasi semata, melainkan juga mendorong terbentuknya interaksi yang sama sekali berbeda dengan interaksi tatap muka. Melalui *smartphone* interaksi yang terbentuk kemudian dipercepat prosesnya melalui suara dan tulisan. Respon kaum remaja terhadap kecanggihan *smartphone* cukup tinggi walaupun terkadang belum tentu penggunaan *smartphone* tersebut dimanfaatkan seluruhnya secara optimal dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Penggunaan *smartphone* sebagai alat komunikasi seharusnya dapat memperlambat interaksi sosial remaja dengan lingkungannya, tetapi pada kenyataannya justru menurunkan interaksi secara tatap muka antara remaja dengan lingkungan sosialnya, yang biasanya terdiri dari lingkungan keluarga dan lingkungan persahabatan (kelompok teman sebaya).

Ketika hal tersebut terus menerus terjadi, maka proses sosialisasi antara satu orang dengan orang lain secara langsung akan semakin tergerus dan semakin sedikit waktu yang digunakan untuk berkomunikasi secara langsung bersama teman. Hal ini tentu saja tidak baik bahkan berpotensi menimbulkan konflik.

Sehingga menarik peneliti untuk meneliti meninjau lebih jauh tentang interaksi remaja khususnya dikalangan sekolah menengah pertama pada saat ini

yang rata-rata remaja memiliki *smartphone*. Dengan fokus kajian realitas Sosial *Smartphone* dalam interaksi sosial remaja.

Metodologi Penelitian

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor yang dikutip Meolong menyatakan, metode penelitian sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang dan perilaku yang dapat diamati. Sedangkan penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental tergantung pada pengamatan pada manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut, dalam bahasanya dan dalam peristilahannya. (Lexy J. Moleong, 2007:4).

Metode ini digunakan karena beberapa pertimbangan. Pertama, menyesuaikan penelitian kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan ganda, kedua metode ini menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dengan responden dan ketiga, metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama dan terhadap pola-pola nilai yang dihadapi. Dalam penelitian ini akan mendeskripsikan serta menganalisis realitas sosial *smartphone* dalam interaksi sosial remaja.

Dilihat dari segi sifatnya, penelitian ini adalah penelitian deskriptif, artinya penelitian yang menggambarkan objek tertentu dan menjelaskan hal-hal yang terkait dengan atau melukiskan secara sistematis fakta-fakta atau karakteristik populasi tertentu dalam bidang tertentu secara faktual dan cermat.

Penelitian ini bersifat deskriptif karena penelitian ini semata-mata menggambarkan suatu objek untuk mengambil kesimpulan-kesimpulan yang berlaku secara umum. Dalam penelitian ini peneliti akan mendeskripsikan penelitian yang berkaitan dengan realitas sosial *smartphone* dalam interaksi sosial remaja sekolah menengah pertama pada Sekolah Menengah Pertama.

Kerangka Teori

Dependency Theory (Teori Ketergantungan) dikembangkan oleh Sandra Ball Rokeach dan Melvin L. DeFleur (1976), mereka memfokuskan perhatiannya pada kondisi struktural suatu masyarakat yang mengatur kecenderungan terjadinya

suatu efek media massa. Teori ini pada dasarnya merupakan suatu pendekatan struktur sosial yang berangkat dari gagasan mengenai suatu sifat masyarakat modern (masyarakat massa), di mana media massa dapat dianggap sebagai sistem informasi yang memiliki peran penting dalam proses pemeliharaan, perubahan, dan konflik pada tataran masyarakat, kelompok atau individu dalam aktivitas sosial.

Dependency theory berasumsi, semakin seseorang menggantungkan kebutuhannya untuk dipenuhi oleh penggunaan media, semakin penting peran media dalam hidup orang tersebut, sehingga media akan semakin memiliki pengaruh kepada orang tersebut. Dari perspektif sosial makroskopik, jika semakin banyak orang bergantung pada media, maka institusi media akan mengalami perubahan, pengaruh media keseluruhan akan muncul, dan peran media di tengah-tengah masyarakat akan menjadi lebih besar. Oleh karena itu, seharusnya ada hubungan langsung antara jumlah ketergantungan secara umum dengan tingkat pengaruh atau kekuatan media di setiap waktu (Rafiq, 2012:6).

Teori ini memperkenalkan model yang menunjukkan hubungan integral tak terpisahkan antara khalayak, media dan sistem sosial yang besar. Teori ini memprediksikan bahwa khalayak tergantung kepada informasi yang berasal dari media massa dalam rangka memenuhi kebutuhan khalayak bersangkutan serta mencapai tujuan tertentu dari proses konsumsi media massa. Namun perlu digaris bawahi bahwa khalayak tidak memiliki ketergantungan yang sama terhadap semua media.

Sumber ketergantungan yang kedua adalah kondisi sosial. Model ini menunjukkan sistem media dan institusi sosial itu saling berhubungan dengan khalayak dalam menciptakan kebutuhan dan minat. Pada gilirannya hal ini akan mempengaruhi khalayak untuk memilih berbagai media, sehingga bukan sumber media massa yang menciptakan ketergantungan, melainkan kondisi sosial.

Konsisten dengan teori-teori yang menekankan pada khalayak sebagai penentu media, model ini memperlihatkan bahwa individu bergantung pada media untuk pemenuhan kebutuhan atau untuk mencapai tujuannya, tetapi mereka tidak bergantung pada banyak media dengan porsi yang sama besar. Besarnya ketergantungan seseorang pada media ditentukan dari dua hal yaitu:

Individu akan condong menggunakan media yang menyediakan kebutuhannya lebih banyak dibandingkan dengan media lain yang hanya sedikit. Sebagai contoh, bila remaja suka membaca, remaja akan lebih sering membuka google dibandingkan membeli buku bacaan, dimana porsi bacaan lebih banyak dan mudah dicari melalui smartphone dibanding harus membeli buku ke toko buku.

Ketergantungan juga dapat disebabkan oleh gaya hidup, dalam satu tahun beberapa merk *smartphone* selalu mengeluarkan model terbaru yang mengundang para minat remaja untuk memilikinya demi memuaskan keinginan untuk dapat menikmati fitur yang ada di *smartphone* tersebut.

Realitas Sosial dalam Interaksi

Manusia dalam banyak hal memiliki kebebasan untuk bertindak di luar batas kontrol struktur dan pranata sosialnya dimana individu melalui respons-respons terhadap stimulus dalam dunia kognitifnya. Karena itu, paradigma definisi sosial lebih tertarik terhadap apa yang dipikirkan manusia tentang proses sosial, terutama para pengikut interaksi simbolis. Dalam proses sosial, individu manusia dipandang sebagai pencipta realitas sosial yang relatif bebas didalam dunia sosialnya.

Dalam penjelasan otologi paradigma konstruktivitas, realitas merupakan kontruksi sosial yang diciptakan oleh individu. Namun demikian kebenaran suatu realitas sosial bersifat nisbi, yang berlaku sesuai konteks spesifik yang dinilai relevan oleh pelaku sosial (Hidayat,1999:39).

Menurut Peter L. Berger dan Thomas Luckmann melalui bukunya yang berjudul *The Social Construction of Reality, a Treatise in the Sosciological of Knowledge* yang dikutip dari buku Burhan Bungin (Sosiologi Komunikasi) “proses sosial melalui tindakan dan interaksinya, yang mana individu menciptakan secara terus-menerus suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subjektif”.

Menurut Eriyanto dalam buku *Analisis Framing* (2002:16), proses dialektis konstruksi realitas sosial mempunyai tiga tahap. Tahap pertama eksternalisasi, yaitu usaha pencurahan atau ekspresi diri manusia ke dalam dunia, baik dalam kegiatan mental maupun fisik. Ini sudah menjadi sifat dasar dari manusia, ia akan selalu mencurahkan diri ketempat dimana ia berada. Manusia tidak dapat tidak mengerti

sebagai ketertutupan yang lepas dari dunia luarnya, manusia menemukan dirinya sendiri dalam suatu dunia.

Tahap kedua objektivasi, yaitu hasil yang telah dicapai, baik mental maupun fisik dari kegiatan eksternalisasi manusia tersebut. Hasil itu menghasilkan realitas objektif yang bisa jadi akan menghadapi si penghasil itu sendiri sebagai suatu faktisitas yang berada diluar dan berlainan dari manusia yang menghasilkannya.

Lewat proses objektivitas ini, masyarakat menjadi suatu realitas sui generis. Hasil dari eksternalisasi ini misalnya, yaitu manusia menciptakan alat demi kemudahan hidupnya, atau kebudayaan non materiil dalam bentuk bahasa. Baik alat tadi maupun bahasa adalah kegiatan adalah kegiatan eksternalisasi manusia ketika berhadapan dengan dunia, ia adalah hasil dari kegiatan manusia. Setelah dihasilkan, baik benda maupun bahasa sebagai produk eksternalisasi tersebut menjadi realitas yang objektif.

Tahap ketiga internalisasi. Proses internalisasi lebih merupakan penyerapan kembali dunia objektif ke dalam kesadaran sedemikian rupa sehingga subjektif individu dipengaruhi oleh struktur dunia sosial. Berbagai macam unsur dari dunia yang telah terobjektifkan tersebut akan ditangkap sebagai gejala realitas diluar kesadarannya. Melalui internalisasi, manusia menjadi hasil dari masyarakat.

Realitas tidak terbentuk secara ilmiah melainkan realitas itu dibentuk dan dikonstruksikan. Realitas dapat dimaknai ganda atau berbeda-beda oleh setiap orang. Setiap orang bisa mempunyai konstruksi yang berbeda-beda atas suatu realitas. Perbedaan dalam memaknai konstruksi sosial atas realitas tergantung terhadap pengalaman, pendidikan, lingkungan pergaulan atau sosial dari tiap-tiap individu.

Sementara interaksi menurut Slamet Santosa (2006 : 10), pada hakikatnya manusia memiliki sifat yang dapat dibagi menjadi tiga golongan, yaitu manusia sebagai makhluk individual. Manusia sebagai makhluk sosial. Dan manusia sebagai makhluk berketuhanan.

Manusia sebagai makhluk sosial dituntut untuk melakukan hubungan sosial antar sesama dalam hidupnya di samping tuntutan anak untuk hidup berkelompok. Hubungan sosial merupakan salah satu hubungan yang harus dilaksanakan, artinya

bahwa dalam hubungan itu setiap individu menyadari tentang kehadirannya di samping kehadiran individu lain. Hal ini disebabkan bahwa dengan kata sosial berarti hubungan yang berdasarkan adanya kesadaran yang satu terhadap yang lain, ketika mereka saling berbuat, saling mengakui, dan saling mengenal.

Menurut Homans (Ali, 2004:87) mendefinisikan interaksi sebagai suatu kejadian ketika suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang terhadap individu lain diberi ganjaran atau hukuman dengan menggunakan suatu tindakan oleh individu lain yang menjadi pasangannya. Konsep yang dikemukakan oleh Homans ini mengandung pengertian bahwa suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam interaksi merupakan suatu stimulus bagi tindakan individu lain yang menjadi pasangannya.

Menurut Soerjono Soekanto (2006 : 65), “interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang per orang, antara kelompok-kelompok manusia maupun antara orang per orang dengan kelompok manusia”. Slamet Santosa (2006 : 11) mengutip pendapat

S.S. Sargent mengatakan “socialinteraction is to consider sosial behavior always within a group framework, as related to group structure and function”. Apa yang dikemukakan oleh S.S. Sargent tentang interaksi sosial memandang tingkah laku sosial yang selalu dalam kerangka kelompok seperti struktur dan fungsi dalam kelompok.

Menurut Waluyo (2007:41-42) interaksi sosial adalah hubungan antar manusia sebagai makhluk sosial dicirikan dengan adanya tindakan yang dapat mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki perilaku individu lain. Interaksi dapat terjadi apabila seseorang melakukan aksi terhadap orang lain dan kemudian mendapatkan balasan. Syarat-syarat terjadinya interaksi sosial, yaitu adanya kontak sosial, aksi reaksi yang meliputi kontak langsung dan kontak sekunder (melalui perantara seperti telepon, surat kabar dan lain- lain.)

Dan adanya komunikasi sosial, baik langsung maupun tidak langsung Bonner dalam Ahmadi (2007:49) menyatakan bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antar individu atau lebih, dimana kelakuan individu yang satu

mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya.

Interaksi sosial terjadi karena adanya kontak sosial dan komunikasi. Menurut Soerjono Soekanto (2006:65-66), “kontak sosial dapat berlangsung dalam tiga. Pertama antara orang perorangan, dilakukan dalam proses sosialisasi, yaitu suatu proses dimana anggota masyarakat baru mempelajari norma-norma dan nilai-nilai di masyarakat

Kedua antara individu dengan suatu kelompok sosial atau sebaliknya. Ketiga antara kelompok sosial dengan kelompok sosial lainnya”. Komunikasi memberikan penafsiran pada perilaku manusia yang berwujud pembicaraan, gerak badaniah, sikap, dan tindakan.

Secara sederhana dapat disimpulkan bahwa komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dari seseorang (pengirim) baik secara langsung maupun melalui media kepada orang lain (penerima). Sejalan dengan itu komunikasi juga dapat diartikan sebagai proses berbagi bersama perasaan, gagasan, sikap, dan perilaku dalam meraih tujuan yang diinginkan.

Realitas *Smartphone* Dikalangan Remaja

Ponsel cerdas atau *smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti ponsel cerdas. Bagi beberapa orang, ponsel cerdas merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembangaplikasi.

Bagi yang lainnya, ponsel cerdas hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*) atau terdapat papan ketik (baik sebagaimana jadi maupun dihubung keluar) dan penyambung VGA. Dengan kata lain, ponsel cerdas merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon.

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti pada beberapa remaja Sekolah Menengah Pertama. Setelah peneliti melakukan penelitian ternyata ponsel cerdas atau sering disebut *smartphone* merupakan alat komunikasi yang menyediakan

fitur yang berada diatas dan di luar kemampuan sederhana untuk membuat panggilan telepon. Sementara istilah dapat digunakan secara wajar untuk semua jenis telepon, *smartphone* biasanya dipahami sebagai ponsel dan bukan telepon rumah. Selama bertahun-tahun, konsep ponsel pintar terus berkembang sebagai perangkat tangan telah menjadi lebih canggih.

Sebelum secanggih sekarang ini, *smartphone* dulu hanya sering digunakan untuk menelpon dan bermain game saja, tetapi seiring berkembangnya waktu akibat adanya modernisasi, kini *smartphone* bahkan sudah semakin canggih lagi. Dengan menambahkan fitur-fitur yang canggih seperti menambahkan sistem operasi hingga menambahkan kapasitas penyimpanan. Secara modelpun mulai berubah. Mulai dari yang tebal dan besar sekarang *smartphone* identik dengan desain layarnya yang lumayan besar dan tipis. Jadi *smartphone* bisa diartikan sebagai telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer.

Penggunaan *smartphone* di kalangan remaja dengan segala kecanggihannya yang dimiliki *smartphone*, tidak sedikit masyarakat yang kagum dan ingin untuk memilikinya. Namun sekarang hampir semua masyarakat dari kalangan menengah kebawah hingga menengah keatas, dewasa maupun anak-anak telah memiliki *smartphone*.

Bagi kalangan remaja, *smartphone* sudah merupakan bagian dari kehidupannya. Bahkan tak sedikit juga remaja yang sampai ketergantungan terhadap *smartphone*. Itu semua bisa terjadi karena adanya pengaruh dari globalisasi. Globalisasi memberikan banyak perubahan terhadap gaya hidup masyarakat. Remaja pada masa ini lah yang paling banyak terpengaruh, contohnya ketika seorang remaja melihat iklan *smartphone* terbaru di televisi yang menampilkan fitur-fitur pendukung yang canggih dan sangat tren saat ini membuat remaja tersebut menginginkan *smartphone* tersebut. Bukan karena untuk kebutuhan, melainkan menjadi gaya dan mengikuti perkembangan zaman.

Dilakukan Setelah hampir semua remaja memiliki *smartphone*, kini kembali kepada masing-masing individu. Untuk apa *smartphone* tersebut selain untuk berkomunikasi? Pasti kebanyakan akan menjawab untuk browsing dan

menggunakan sosial media. Penggunaan yang seperti inilah yang paling banyak dikeluhkan oleh para orangtua. Tidak sedikit remaja yang setelah menggunakan *smartphone* ini mereka menjadi lupa waktu karena terlalu asik dengan *smartphone*-nya. Bahkan terkadang ada yang sampai mengorbankan hal utama yang harus demi menggunakan *smartphone*, contohnya sampai lupa mengerjakan tugas dan masih banyak lagi.

Dampak penggunaan *smartphone* yang semakin marak di masyarakat terutama remaja, tentunya terdapat beberapa dampak dari penggunaannya. Dampak negatifnya bisa membuat remaja yang kecanduan *smartphone* itu menjadi lupa waktu. Akibat dari lupa waktu itu menjadikan malas untuk belajar, malas untuk membantu orang tua, hingga menjadi orang yang anti sosial karena terlalu asik dengan *smartphon*enya dan menganggap bahwa tidak perlu bertemu dengan orang sekitar secara langsung tetapi cukup dengan mengobrol lewat sosial media.

Tidak hanya itu, dampak lainnya bisa membuat kesehatan terganggu. Paparan sinar dari *smartphone* bisa membuat mata menjadi perih, merah ataupun berair. Mata lelah yang disebabkan terus menerus menatap layar *smartphone* akan memicu sakit kepala. Menggunakan *smartphone* yang memudahkan kita untuk *online nonstop* maupun bermain games membuat tangan menjadi kaku bahkan kesemutan.

Namun diantara dampak yang merugikan, terdapat juga dampak yang menguntungkan seperti pengguna *smartphone* dapat mengetahui berita-berita serta informasi penting yang terdapat dibelahan dunia manapun. Dengan adanya *smartphone*, kita tidak perlu repot-repot untuk melihat peta, karena *smartphone* dapat digunakan sebagai alat navigator dan berkomunikasi secara mendunia atau lebih luas.

Manusia hidup di dunia tidaklah seorang diri, tetapi dengan berjuta orang di muka bumi. Pada hakikatnya manusia juga ditakdirkan sebagai makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial, manusia pun dituntut untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi.

Hal inilah yang membuat manusia terus berupaya melakukan cara agar melakukan komunikasi dan interaksi dengan cepat dan mudah sehingga lahirlah

smartphone di tangan manusia. Namun, *smartphone* tidaklah berdiri sendiri, tetapi adanya kehadiran internet di dalamnya membuat gadget semakin digemari oleh semua lapisan masyarakat baik anak-anak maupun orang tua. kehadiran teknologi internet membawa banyak perubahan, salah satunya terhadap budaya di antara penggunanya. Sadar ataupun tidak, *smartphone* sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari realitas kehidupan sehari-hari.

Informan, Reina Nabila Ramadhani (13 tahun) kelas 8, MTsN 28 Jakarta Timur menjelaskan, realitas sosial yang dibangun oleh *smartphone* dikalangan remaja saat ini memang sangat membantu dalam kehidupan sehari-hari. Reina Nabila Ramadhani dimudahkan untuk mencari berbagai macam keperluan. Sebagai pelajar contohnya, memudahkan mengakses google untuk mencari dan menjawab tugas sekolah.

Apabila dianalisis dari hasil wawancara dengan Reina, dapat dikatakan, perusahaan pembuat atau perakit *smartphone* ialah kalangan remaja bagi semua orang terutama remaja, *smartphone* merupakan sarana komunikasi yang utama. Dengan *smartphone* mereka dapat mencari berbagai informasi yang dibutuhkan, termasuk kebutuhan sekolah. Termasuk memberi informasi ke orang lain, dan mendapatkan informasi dari orang lain. Bukan hanya itu, *smartphone* juga dapat membantu kebutuhan sehari-hari secara *online*.

Informan lain, Ratna Puji Astuti (13 tahun) yang duduk dibangku kelas 8 SMP Plus Al-Istiqomah, Bekasi menceritakan, semenjak ada *smartphone*, berkomunikasi dengan orang yang kenal maupun tidak kenal sudah sangat mudah melalui berbagai fitur. Mungkin hal yang menyebabkan seorang remaja tidak bisa terlepas dari *smartphone*, karena mereka menemukan dunia baru dalam berkomunikasi. Tanpa adanya *smartphone* mereka tidak bisa berinteraksi secara cepat, efektif atau instan, dan mudah.

Dilihat dari segi kebutuhan seseorang terhadap fitur yang ditawarkan oleh *smartphone*, sarana komunikasi yang utama, dengan gadget mereka dapat memberi informasi dan mendapatkan informasi ke orang lain.

Dilihat dari segi teknologi secara garis besarnya, penggunaan teknologi sebagai alat yang seakan bisa memperkecil skala dunia dalam konteks komunikasi

sangat bermanfaat dalam menjalankan aktivitas. Teknologi bisa membuat komunikasi antar-manusia melampaui pulau, bahkan negara.

Realitas *smartphone* dikalangan remaja memang diterima dengan sangat baik. Mereka merasakan keunggulan-keunggulan fitur yang ditawarkan oleh *smartphone*, seperti halnya teknologi untuk mengakses apapun yang remaja perlukan dalam waktu yang sama.

Interaksi sosial yang terjadi pada kelompok remaja pada dasarnya terbagi menjadi dua yaitu melakukan komunikasi secara langsung maupun tidak langsung. Interaksi langsung adalah interaksi antara individu dengan individu kelompok dengan kelompok lainnya secara langsung atau secara tatap muka, sedangkan interaksi secara tidak langsung melalui perantara media seperti *smartphone* yang rata-rata para kelompok remaja menggunakannya.

Dalam observasi yang dilakukan terhadap remaja, ternyata *smartphone* dapat memberikan rasa candu pada penggunanya. Mereka lebih mementikan fokus pada *smartphone*, sehingga mereka lebih nyaman untuk menghabiskan waktu mereka dirumah dibandingkan harus berinteraksi diluar rumah.

Dalam proses komunikasi secara langsung informasi dapat berkomunikasi dengan bebas. Bahkan apabila menggunakan media komunikasi sebagai perantara kelompok yang diteliti ini juga merasa nyaman dalam hal interaksi, dimana didalam proses komunikasi tersebut akan terjadi pertukaran informasi dari masing-masing informan dan hal tersebut merupakan arti proses interaksi sosial.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Soekanto (2002:60), Interaksi sosial adalah bentuk-bentuk yang tampak apabila orang-orang perorangan dengan mengetengahkan kelompok serta lapisan sosial sebagai unsur struktur sosial. Interaksi sosial dapat dipandang sebagai dasar proses-proses sosial yang ada, menunjuk antara dua atau lebih individu manusia.

Peneliti juga menemukan suatu kelompok yang masih menganggap bahwa suatu pertemuan *face to face* lebih maksimal dari pada melakukan komunikasi melalaui perantara seperti halnya *smartphone*. Hal ini bisa dikaitkan dengan pendapat-pendapat informan yang menyatakan komunikasi tidak langsung dapat menyebabkan timbulnya kegagalan untuk saling berkomunikasi (hambatan-

hambatan), dalam arti sipenerima menangkap makna pesan yang berbeda oleh si pengirim pesan.

Dampak Sosial *Smartphone*

Berkembangnya *smartphone* telah membuat pola hidup manusia berubah 180 derajat. *Smartphone* membuat hidup menjadi lebih mudah, tetapi adakalanya benda ini berdampak negatif pada kehidupan sehari-hari, khususnya dalam kehidupan sosial. Reina mengakui semanjak ada *smartphone* jadi kurang peka terhadap lingkungan sekitar, karena jadi membatasi diri untuk berinteraksi secara langsung hanya dalam keadaan darurat yang merlukan tatap muka. Sementara Ratna menuturkan, sangat lebih dominan menggunakan *smartphone* dibanding berinteraksi secara langsung karna *smartphone* lebih memudahkan seseorang dalam berinteraksi.

Informan lain, Tri Aulia Fikri, (13 tahun) sekolah di Pondok Darul Sunnah Al-Atsary, mengatakan kehadiran *smartphone* sangat berpengaruh memang terhadap lingkungan sosial. Oleh karna itu sekali ingin menyeimbangkan cara interaksi secara tatap muka, agar tidak menjadikan seorang remaja yang memiliki ketergantungan terhadap benda tersebut.

Penggunaan *smartphone* memang berpengaruh dalam kehidupan manusia. Remaja merasa perlu menggunakan *smartphone* setiap saat, baik itu di sekolah, rumah, maupun tempat-tempat umum lain. Namun dalam penggunaannya, harus melihat situasi dan kondisi sekitar. Apakah remaja sedang berbicara dengan teman atau mungkin keluarga mapun orang sekitar. Karena secara tidak langsung *smartphone* dapat membuat orang menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar.

Smartphone juga mempengaruhi batasan komunikasi remaja yang dulunya lebih sering bertemu secara langsung, sekarang hanya sebatas sosial media maupun *chatting*. Walaupun dinilai dari sisi positifnya, remaja bisa berinteraksi saat sedang sibuk-sibuknya. Dengan kata lain, *smartphone* berpengaruh terhadap interaksi sosial dengan mengubah pola pikir manusia agar tidak perlu melakukan hal yang memerlukan usaha yang besar dan waktu maupun biaya yang banyak. Fenomena ini menghilangkan budaya tatap muka manusia dan dengan perlahan menghapus prinsip bertemu langsung itu lebih menyenangkan. Selain itu, *smartphone* juga

mengubah pola pikir manusia bahwa mengoperasikan *smartphone* lebih menarik ketimbang berinteraksi dengan lawan bicara secara langsung.

Pengguna *smartphone* aktif ini terkadang tidak menyadari bagaimana perasaan lawan bicaranya yang hanya terdiam melihat mereka sibuk menggunakan *smartphone*. Selain itu, dampak ketergantungan *smartphone* juga dapat mengakibatkan meningkatnya ruang individual, karena telah memperoleh informasi melalui media komunikasi yang canggih, misalnya internet. Remaja akan lebih menyukai duduk di depan komputer yang berinternet maupun mengutak-atik *smartphone* nya dari pada bersosialisasi dengan orang lain di dunia nyata. Dengan demikian, *social space* akan menyempit dan digusur dengan individual space tersebut.

Dari kalangan umum seperti dari kalangan remaja. Pada era sekarang dari semua remaja menggunakan *smartphone* tersebut dan memang untuk para pengguna *smartphone* tidak dibatasi dalam menggunakannya. Mereka bisa menikmati fitur yang ditawarkan oleh *smartphone* seperti games, sosial media, dan fitur aplikasi lainnya hingga berjam-jam.

Para pengguna *smartphone* bagi mereka adalah suatu hal yang bisa membentuk remaja menjadi pribadi yang gemar bersosialisasi. Sehingga *smartphone* pun kini menjadi salah satu bagian dari gaya hidup mereka. Bagi para perilaku komunikasi pengguna *smartphone* terkadang tidak sedikit menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* tersebut sangat baik. Hal baiknya adalah berupa kesadaran mereka sebagai pengguna menyadari hal mengenai manfaat penggunaan *smartphone* dalam mendapatkan suatu informasi serta dalam membuka wawasan tentang sesuatu pengetahuan yang baru.

Tidak sedikit kalangan remaja yang bisa sampai ketergantungan terhadap *smartphone*. Terlalu berlebihan dalam menikmati sesuatu teknologi yang mungkin itu akan mendapatkan manfaat baik mungkin sah saja. Tapi jika itu berdampak negatif itu adalah suatu hal yang akan merugikan. Penyebab itu semua adalah bisa terjadi karena adanya pengaruh dari globalisasi.

Globalisasi memberikan kita banyak perubahan, terutama terhadap gaya hidup masyarakat. Remaja pada masa ini lah yang paling sangat banyak

terpengaruh. contohnya ketika seorang remaja melihat iklan *smartphone* terbaru di televisi yang menampilkan segala fitur-fitur pendukung yang canggih dan sangat tren saat ini. Membuat remaja tersebut menginginkan *smartphone* tersebut. Bukan karena untuk kebutuhan, melainkan menjadi gaya hidup.

Dalam berkomunikasi dalam *smartphone*, menyediakan beberapa fasilitas untuk memperlancar komunikasi yang bukan tatap muka, yaitu dengan memberikan penguatan terhadap pesan yang dikirim melalui perantaraan symbol emoji dan fasilitas lainnya. Seperti symbol emoji yang ada pada fitur chat dalam *smartphone*, memungkinkan seseorang memberikan sikap perasaannya saat chat, seperti sedang marah, bahagia, dan sedih. Hal yang menarik dari peningkatan teknologi dalam komunikasi terkadang juga membuat seseorang cenderung lebih tidak aktif dalam komunikasi.

Saat seseorang berkomunikasi melalui sosial media dengan chat room misalnya, terkadang seseorang dalam kenyataannya tidak akan bisa sesuai dengan apa yang dia lakukan dalam chatroomnya. Itupun bisa mempengaruhi karakter seseorang dan tidak bisa membentuk karakter nya dengan baik. Lebih bermain dibalik layar ketimbang di depan layar. Mungkin ini adalah salah satu kekhawatiran dalam mempengaruhi komunikasi seseorang karna kecanduannya dalam penggunaan *smartphone*.

Penggunaan *smartphone* yang semakin marak di remaja, tentunya terdapat beberapa dampak dari penggunaannya. Dampak negatifnya bisa membuat remaja yang kecanduan akan *smartphone*, menjadi lupa waktu, hingga menjadi orang yang anti sosial. Karena terlalu asik dengan *smartphon*nya dan menganggap bahwa tidak perlu bertemu dengan orang sekitar secara langsung, tetapi cukup dengan komunikasi melalui sosial media.

Terkadang memang miris jika seorang remaja terlalu kecanduan terhadap penggunaan *smartphone*. Setiap orang tidak mungkin hanya selalu melakukan komunikasi melakukan media saja, pasti juga harus melakukan komunikasi secara langsung. Penggunaan *smartphone* seharusnya dijadikan kemudah untuk bisa membantu kemudahan kita dalam berkomunikasi bukan tapi malah dijadikan suatu prioritas untuk digunakan dalam berkomunikasi.

Tahu tempat dalam penggunaannya. Penggunaan *smartphone* seharusnya bisa dikondisikan dimana kita harus menggunakannya. Pada saat ini kadang sudah banyak sekali saat kita sedang *meeting* atau berkumpul bersama kerabat, seseorang lebih fokus terhadap *smartphon*nya. Seharusnya disaat seperti itu kita harus memanfaatkan kualitas komunikasi kita. Berbicara dengan orang yang ada disekitar kita dan berdiskusi apa yang ingin dibicarakan. Kecanduan terhadap *smartphone* dalam hal ini membuat status sosial masyarakat semakin terpojok, karena kurang kebijakan bagaimana cara penggunaan *smartphone* dengan bijak dan benar.

Bila digunakan secara bijaksana maka *smartphone* sangat membantu dalam berkomunikasi. Tetapi masih banyak orang-orang yang utamanya adalah remaja yang tidak menggunakannya dengan bijak, tetapi mereka menggunakannya untuk tujuan lain hingga bisa menjadi ketergantungan terhadap *smartphone*.

Hal ini merupakan fenomena yang terjadi saat ini, dimana arus globalisasi berkembang begitu pesat dan dengan diciptakannya gadget canggih atau seperti *smartphone* dengan banyak sekali fitur-fitur menarik yang diberikan seperti beberapa media sosial yang sedang digandrungi remaja itu membuat mereka menjadikan ini adalah suatu keharusan yang remaja lakukan, sehingga remaja mengabaikan bagaimana berkomunikasi secara langsung secara seharusnya.

Kesimpulan

Pada bagian akhir dari penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan. Bahwa realitas *smartphone* dalam interaksi sosial dikalangan remaja sebuah kenyataan dalam kehidupan sosial masyarakat saat ini. *Smartphone* sebagai bagian dari gaya hidup remaja, dengan sebuah kebutuhan untuk menunjang aktivitas seorang pelajar, *smartphone* menjadi media yang digemari oleh remaja karena fasilitas, efektivitas dan kemudahan akses yang diberikan. Namun karena *smartphone* reina jadi kurang berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sosialnya.

Remaja yang ketergantungan dengan *smartphone*, lebih nyaman untuk berada di rumah dengan menggunakan *smartphone* nya dibanding berinteraksi dilingkungannya. Kemajuan teknologi yang memberikan kemudahan untuk mengakses segala sesuatu secara mudah, dan membantu untuk berkomunikasi secara efektif tanpa mengurangi interaksi sosial dikehidupan sehari-hari.

Pengguna *smartphone* harus dapat bersikap bijak dalam menghadapi kemajuan teknologi, terutama dalam penggunaan *smartphone*. Jangan sampai remaja yang menggunakannya menjadi budak perkembangan teknologi dan sebaiknya tetap bersikap rasional dalam mengambil keputusan.

Pada dasarnya segala dampak baik maupun buruk *smartphone* bisa diatasi jika pengguna harus memiliki kesadaran diri untuk menggunakan teknologi dengan hal-hal yang positif. Hal ini bergantung pada pengendalian diri masing-masing remaja untuk menggunakan *smartphone* pada tempat yang tepat, waktu yang tepat, dan intensitas yang tepat.

Gaya hidup remaja selalu mengikuti perkembangan teknologi yang ada, masyarakat Indonesia yang terkenal konsumtif cenderung harus selalu mengikuti teknologi terbaru tanpa menelaah lebih jauh apakah ia membutuhkan teknologi tersebut. Dalam hal ini harus disikapi remaja dengan matang dan harus lebih bijak sana dalam mengambil sikap.

Daftar Pustaka

- Ali, M. & Asrori, M. 2004. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Aditama Gouzali. S. 2005, Bandung: *Teknologi Telekomunikasi, Perkembangan dan Aplikasi*, Bandung: Alfabeta.
- Badwilan, R. A.2004. *Rahasia Dibalik Handphone*. Jakarta : Darul Falah.
- Basrowi & Suwandi.2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budyatna, M. 2005. *Pengembangan Sistem Informasi Permasalahan dan Prospeknya Komunikasi*. Jakarta : CV.Citra Media
- Brotosiswoyo, B. S.2002. *Dampak Sistem Jaringan Global Pada Pendidikan Tinggi* :Tangerang:Indosakti.
- Bungin, Burhan. 2006, *Sosialogi Komunikasi*, Jakarta: PT Kencana Prenada Group.
- Deddy. M . 2007. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*.Bandung: PT. Remaja Rosda Karya

Eriyanto, 2012, *Analisis Framing, Konstruksi, Ideologi, dan Politik Media*, Yogyakarta: LKiS.

Gerungan, W.A. 2004, *Psikologi Sosial*. Bandung : PT Refika

Hurlock, B, Elizabeth. 1980. *Psikologis Perkembang Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga.

Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Rafiq, Mohd. *Dependency Theory (Melvin L. DeFleur dan Sandra Ball Rokeach)*, Hikmah, Vol. VI, No. 01 Januari 2012, 01-13 2.

Soerjono, Soekanto. 2002. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

Santosa, Slamet.2010. *Teori-teori Psikologi Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.

Waluyo. 2007. *Manajemen Publik (Konsep, Aplikasi, Dan Implementasi) Dalam Pelaksanaan Otonomi Daerah*. Bandung: Mandarmaju