

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial, karena manusia tidak bisa lepas dari hubungan antara sesama manusia dalam memenuhi kebutuhan. Komunikasi adalah jalur yang menghubungkan kita di dunia, sarana kita menampilkan kesan, mengekspresikan diri dan memengaruhi orang lain (Ruben & Lea, 2013:17). Dari sebuah hubungan dan mencapai kebutuhan, maka timbul sebuah komunikasi dengan individu yang lain disebut sebagai interaksi. Pola interaksi bersifat dinamis, yaitu berkembang dan tidak diam di tempat. Perubahan dan perkembangan di masyarakat yang mewujudkan segi dinamisnya, karena masyarakat mengadakan hubungan satu dengan lainnya dalam bentuk individu-individu, individu-kelompok maupun sesama kelompok. Cara kita memahami komunikasi memengaruhi cara kita berpikir mengenai bereaksi terhadap oranglain dan situasi.

Komunikasi mengharuskan kita untuk aktif menciptakan situasi dan mendapatkan titik temu sebuah tindakan kita dan tindakan oranglain. Dengan interaksi sosial yang baik, manusia mampu berinteraksi secara positif, memiliki rasa kerjasama dan kepekaan yang baik.

Faktor-faktor yang mendasari berlangsungnya interaksi sosial yaitu menurut Mahmudah (2010);

“Faktor imitasi; misalnya melatih anak-anak sedang belajar bahasa, mereka mengimitasi dirinya sendiri, mengulang-ulangi bunyi kata-kata, melatih fungsi lidah dan mulut untuk berbicara, kemudian mengimitasi orang lain. Faktor sugesti; baik yang datang dari dirinya sendiri maupun dari orang lain yang pada umumnya diterima tanpa adanya sebuah kritikan. Faktor identifikasi; dorongan untuk menjadi identik atau sama dengan orang lain. Faktor simpati; perasaan tertariknya orang yang satu dengan orang yang lain. Faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial dibagi menjadi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu dorongan-dorongan untuk meneruskan atau mengembangkan keturunan, dorongan untuk memenuhi kebutuhan manusia, dorongan untuk mempertahankan hidup, dorongan untuk melakukan komunikasi dengan sesama. Sedangkan faktor eksternal yaitu adanya simpati, motivasi, empati, sugesti, imitasi, identifikasi”

Seiring berkembangnya teknologi, manusia semakin kreatif dan mampu menggunakan media teknologi. Kemajuan teknologi yang semakin pesat memberikan dampak yang besar terhadap segala bidang di dunia, seperti bidang perekonomian, bidang pendidikan, bidang kebudayaan dan lain-lain. Dalam melakukan aktivitas komunikasi yang dilakukan oleh masyarakat melalui medium internet belakangan ini. Aktivitas komunikasi ini memberikan hal baru dalam budaya komunikasi dan *electronic age*. Karena aktivitas komunikasi medium internet yang pesat memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam bertukar informasi dan berkomunikasi.

Internet muncul seiring berkembangnya ICT (*Information, communication and technology*). Terdapat berbagai macam layanan yang tersedia di internet yaitu jejaring sosial (*social network service*) yang biasa dikenal sebagai media sosial.

Melalui internet terlebih jejaring sosial/media sosial misalnya seperti Facebook, Twitter, Instagram, Whatsapp, Line, dan sebagainya. Masyarakat dapat berbagi informasi dan berkomunikasi dengan orang banyak tanpa memikirkan hambatan dalam biaya, jarak dan waktu (Soliha, 2015:2). Sehingga internet menjadi sebuah tren sumber informasi yang digunakan oleh masyarakat.

Hasil survey penggunaan internet pada awal November menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) awal November mengatakan komposisi pengguna internet Indonesia berdasarkan usia yaitu,

“Pengguna internet dengan usia 10-24 tahun sebesar 18,4% setara dengan 24.4 juta orang, usia 25-24 tahun sebesar 24.4% setara dengan 32.2 juta orang, usia 35-44 tahun sebesar 29,2% setara dengan 38.7 juta orang, usia 45-54 tahun sebesar 18% setara dengan 23.8 juta orang, dan usia 55 tahun keatas sebesar 10% setara dengan 13.2 juta. Survey APJII 2016 menyebutkan bahwa adanya 132.7 juta pengguna internet di Indonesia dari total populasi penduduk Indonesia 256,2 juta orang”

Penelitian yang dilakukan Galeri Internet BPPKI Manado 2011 (dalam Balitbang & SDM Keminfo, 2013:127) bahwa selama Januari 2011 responden menggunakan internet yang didominasi oleh responden pelajar SMP dan SMA untuk kebutuhan informasi melalui jejaring sosial yang cukup tinggi dan hiburan.

Untuk melakukan aktivitas internet maupun aktivitas interaksi/komunikasi dengan cepat, masyarakat menggunakan media teknologi canggih yaitu *gadget*. Teknologi tersebut merupakan perangkat guna mendukung aktivitas untuk berkomunikasi secara mudah melalui internet maupun tidak. *Gadget* merupakan bahasa Inggris yang memiliki pengertian yaitu sebuah media elektronik dalam

ukuran kecil. Contoh klasifikasi *gadget* ialah Laptop/Notebook, VR(*Virtual Reality*), *Smartwatches*, *kamera digital*, Mp3 player, *Tablet*, *Headphone/Headset*, *Powerbank* dan *Smartphone/Handphone*. Hampir seluruh masyarakat Indonesia memiliki *gadget* yang disebutkan untuk memenuhi kebutuhan terlebih untuk mempermudah komunikasi jarak jauh tanpa melakukan tatap muka secara langsung. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kata “*Gadget*” sebagai kata lain dari telepon seluler (*handphone*).

Perkembangan sebuah *gadget* yang mendukung perilaku aktivitas pengguna internet menurut penelitian Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2016 bahwa masyarakat menggunakan media *gadget* dengan perangkat *smartphone* dengan jumlah presentase yang tinggi yaitu dengan jumlah 67.8% setara dengan 89.9 juta pengguna dibandingkan menggunakan perangkat tablet, laptop, dan komputer. Sedangkan berdasarkan penggunaan *handphone* di Indonesia pada tahun 2005-2010 (Tecno Jurnal dalam Lestari DKK, 2016:205) yaitu pengguna *handphone* telah menyentuh rentan umur mulai dari 10 hingga 50 tahun atau lebih. Hal tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan *gadget (handphone)* tidak memberikan batasan umur bagi penggunanya.

Dari segala macam fungsi internet atau media sosial yang sudah dimiliki bahkan digunakan secara terus menerus dapat berdampak negatif terlebih kepada aktifitas interaksi sosial. Kecanduan internet dapat menyerang siapa saja terutama para remaja, menurut Sarwono(2005), remaja berada pada tahap krisis identitas, cenderung mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi, selalu ingin mencoba hal-

hal yang baru dan mudah terpengaruh dengan teman-teman sebayanya (*peer groups*).

Kenyataan di lapangan interaksi sosial yang berada di tengah-tengah masyarakat, penulis melihat bahkan merasakan langsung beberapa kejadian yang terjadi di lapangan. Pertama, saat penulis berada di dalam kendaraan umum transjakarta maupun kereta pada pertengahan bulan di tahun 2017 hingga tahun 2018, masyarakat lebih menfokuskan dirinya atau terobsesi kepada penggunaan *gadget* dan aplikasi internet seperti media sosial, bahkan dalam situasi di dalam kendaraan umum yang padat, penumpang menyempatkan diri bermain *gadget* tanpa memikirkan lingkungan sekitarnya yang terdesak karena himpitan penumpang lain. Kedua, ketika seorang ibu hamil atau ibu membawa balita maupun orang tua berusia lanjut di dalam kendaraan umum yang penuh, mereka berdiri dan tidak satupun penumpang memberikan atau menawarkan untuk duduk karena mayoritas penumpang sibuk dengan *gadget* mereka sendiri dan mendengarkan musik. Dan Ketiga, seperti terminal/stasiun/bandara, beberapa masyarakat lebih banyak menghabiskan waktu bersama *gadget* yang ia miliki selagi menunggu transportasi.

Kemudahan yang diberikan *gadget* guna menunjang aktivitas dalam kehidupan sehari-hari membuat masyarakat mulai merasa nyaman dengan aktivitas berselancar di dunia internet/jejaring sosial terlebih pada *gadget* yang ia miliki. Terlebih berkembangnya sebuah teknologi informasi dan komunikasi (TIK) adalah hal yang tidak bisa dihindari, karena perkembangan akan terus berjalan

seiring dengan kemajuan dalam ilmu pengetahuan. Jika pengguna *gadget* tidak dapat mengontrol dirinya dalam menggunakan media tersebut atau menggunakan *gadget* secara berlebihan akan menyebabkan seseorang menjadi lebih sering menghabiskan waktu dengan *gadget* daripada berinteraksi dengan lingkungannya secara langsung, akan timbul rasa tidak peduli dengan lingkungan di sekitarnya sehingga juga mengakibatkan seseorang mengasingkan diri dengan lingkungannya dan menjadi lebih nyaman sehingga terobsesi untuk berkomunikasi secara *online* dibandingkan tatap muka secara langsung dengan orang lain dan lebih percaya terhadap dunia maya dibandingkan dengan nyatanya.

Penelitian yang dilakukan oleh Yen pada tahun 2009(dalam Muflih, Hamzah dan Wayan, 2017) dalam penggunaan *gadget*, bahwa dari 10.191 remaja peserta yang diteliti dilaporkan bahwa 30% dari peserta bisa mentoleransi penggunaan *smartphone*, 36% mengalami penarikan diri, 27% menunjukkan penggunaan yang lebih berat, 18% gagal untuk mengurangi penggunaan *smartphone*, dan 10% mengalami gangguan interaksi sosial. *Gadget* menjadi media teknologi yang paling mudah dalam berkomunikasi tetapi nyatanya sebaliknya. Sedangkan, penelitian yang dilakukan oleh Muflih, Hamzah dan Wayan di SMA Negeri 1 Kalasan(2017) bahwa tingkat ketergantungan *smartphone* yang tinggi menyebabkan interaksi sosial kurang baik.

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah dan observasi yang penulis paparkan. Penulis tertarik meneliti tentang penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada siswa pelajar SMA kelas 11 dengan rentan usia 16-17 tahun yang

merupakan kategori remaja dan salahsatu lingkaran pengguna *gadget* terbanyak sehingga mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial. Dengan demikian sehingga peneliti mengambil judul penelitian ini dengan “ **Hubungan antara Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Siswa Kelas XI di SMA Negeri 44 Jakarta Timur** ”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang didapatkan peneliti dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Seberapa pentingkah penggunaan internet setiap hari?
2. Apa saja dampak positif dan negatif dalam menggunakan internet dan atau *Gadget*?
3. Apakah kebutuhan yang diinginkan masyarakat sepenuhnya dapat tercapai melalui *gadget*?
4. Mengapa masyarakat mulai menyukai berinteraksi atau berkomunikasi menggunakan internet melalui *gadget* daripada *face to face*?
5. Seberapa besar hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial siswa?

C. Pembatasan Masalah

Dari enam identifikasi masalah yang di ungkapkan di atas, peneliti mengambil masalah nomor enam (6) untuk dijadikan variabel penelitian. Dengan demikian

masalah penelitian akan dibatasi masalahnya pada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial siswa kelas XI di SMA Negeri 44 Jakarta Timur.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

“Seberapa besar hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan *Gadget* dengan interaksi sosial siswa kelas XI di SMA Negeri 44 Jakarta Timur?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi mengenai Seberapa besar hubungan antara penggunaan *Gadget* dengan interaksi sosial siswa kelas XI di SMA Negeri 44 Jakarta Timur.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat memberikan informasi yang bermanfaat terutama bagi ranah Bimbingan dan Konseling untuk memperkaya dan mengembangkan hal-hal yang mempengaruhi interaksi sosial yang berkaitan dengan penggunaan *Gadget*.

- b. Penelitian ini menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berminat mendalami studi tentang penggunaan *Gadget* pada interaksi sosial

2. Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan dan manfaat terutama bagi:

- a. Bagi Siswa/Remaja SMA

Untuk mengoptimalkan cara berinteraksi siswa dan memahami pentingnya berinteraksi secara langsung dan mengantisipasi penggunaan *Gadget* berlebihan yang berdampak dalam kehidupan terutama dalam interaksi dengan lingkungan.

- b. Bagi Guru

Untuk mengoptimalkan proses pembelajaran untuk membentuk perilaku siswa dalam berinteraksi, menjadikan siswa dapat bergaul dengan baik dan dapat mengontrol diri dengan penggunaan *Gadget* yang berlebihan.

- c. Bagi Sekolah

Untuk memberikan pemikiran atau saran dalam kebijakan sekolah khususnya terkait dengan penggunaan *Gadget* dikalangan siswa.

- d. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan pengetahuan baru atau acuan bagi karya ilmiah dalam penelitian selanjutnya