

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi pada hakikatnya diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman. Kemajuan teknologi yang semakin pesat saat ini membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, Baik secara langsung maupun tidak langsung. Seiring arus globalisasi dengan tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat, peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting. Dengan semakin tingginya ilmu pengetahuan yang ada, menuntut setiap manusia untuk bisa mengimbangi hidup diantara perkembangan teknologi itu sendiri. Segala macam keuntungan yang diberikan teknologi memaksa manusia untuk mau tidak mau harus memilikinya. Dengan semakin canggihnya teknologi juga merubah pola pikir manusia menjadi serba instan. Dengan kemajuan teknologi saat ini, sangat menguntungkan manusia dimana akan mempermudah manusia melakukan aktifitas nya dengan menggunakan alat-alat canggih (*Gadget*).

Gadget merupakan alat atau media komunikasi berteknologi canggih. Sebuah istilah yang sering kita dengar akan tetapi walaupun sering kita dengar terkadang kita belum mengerti apa itu *gadget*, dan pengertian *gadget* sebenarnya apa.

Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contoh-contoh dari gadget diantaranya telepon pintar (*smartphone*) seperti *iphone*, *blackberry*, televisi, fitur-fitur yang terdapat didalam ponsel, *music player* (semacam ipod, mp4 mp5, dst), kamera digital/camera mini, *music box*, *Play Station* (dan sejenis

game lainnya), *disc man* (Pemutar DVD portable), netbook, internet, translator canggih, jam tangan mewah tapi canggih. Jadi *gadget* secara garis besar dapat diartikan sebagai suatu perangkat elektronik (jenisnya macam-macam sesuai dengan fungsinya yang berukuran mini, serta mengedepankan fungsinya sebagai perangkat berteknologi mutakhir).

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan salah satu tanda kemajuan dari teknologi. Meningkatnya penggunaan *gadget* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, dimana Sembilan juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. Padahal pada tahun 2001, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya setengah juta penduduk. Jumlah ini semakin bertambah karena semakin mudah di dapat serta terjangkau harga dari ponsel cerdas (Sanjaya & Wibhowo, 2011).

Dalam survey yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) yang bekerja sama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), mencatat bahwa pengguna internet di Indonesia hingga akhir tahun 2013 mencapai 71,19 juta orang, survei ini dilakukan pada 78 kabupaten/kota dan 33 provinsi. Jumlah tersebut mengalami kenaikan di dibandingkan dengan hasil survei tahun 2012 yaitu sebanyak 63 juta orang. Itu berarti mengalami kenaikan sebanyak 13 persen. Barang canggih ini yang dilihat dari segi harga yang tidak bisa dibilang murah tidak hanya sekedar dijadikan media hiburan semata tapi dengan aplikasi yang terus diperbaharui *gadget* wajib digunakan oleh orang-orang

yang memiliki kepentingan bisnis, atau pengerjaan tugas kuliah dan kantor, akan tetapi pada faktanya *gadget* tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan untuk anak usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget* (Widiawati & Sugiman, 2014).

Di era dewasa ini kecanggihan teknologi media massa dan semakin menjamurnya alat komunikasi khususnya *gadget* seperti *handphone*, *tablet*, *laptop*, *game online* dan lain-lain, menyebabkan munculnya ketergantungan. Banyaknya berbagai macam merek alat komunikasi yang disuguhkan dengan harga yang relatif murah namun memiliki aplikasi-aplikasi lengkap seperti video, *facebook*, *twitter*, *instagram*, *MP3* dan aplikasi-aplikasi canggih lainnya membuat *gadget* tidak lagi menjadi kebutuhan tersier tapi menjadi kebutuhan primer. Di zaman ini semua masyarakat baik yang kaya maupun masyarakat yang menengah kebawah yang dikota maupun di desa semua sudah memiliki alat komunikasi yang canggih.

Aplikasi internet yang terdapat diberbagai macam bentuk *gadget* merupakan produk teknologi bagaikan pisau bermata dua yang bisa memajukan kecerdasan remaja sebagai generasi muda sekaligus menghancurkan moral, karena media ini juga sering dimanfaatkan para remaja untuk mengakses info-info dan nilai-nilai yang menyimpang. Seperti melihat video-video porno, gambar-gambar porno dan lain sebagainya. Media teknologi/ *gadget* baik itu teknologi informasi maupun telekomunikasi memiliki kualitas atraktif. Dimana ketika seseorang sudah merasa nyaman dengan teknologi yang ia gunakan, ia seolah-olah

menemukan dunianya sendiri dan akan merasa sulit untuk terlepas dari kenyamanan itu.

Hal ini berakibat pada hubungan dia dengan orang di sekitarnya semakin menurun. Kondisi itu harus dilihat sebagai gangguan klinis melihat makin meningkatnya jumlah orang yang kecanduan game dan pornografi di internet daripada berbincang dengan keluarga atau sahabatnya. Dan cenderung untuk kurangnya interaksi terhadap lingkungan luar dan sekitar. Di era globalisasi ini semua kalangan masyarakat baik yang kaya maupun masyarakat yang menengah ke bawah yang dikota maupun didesa semua sudah memiliki alat komunikasi yang canggih tak terkecuali remaja. Remaja adalah aset masa depan sebuah bangsa, sehingga masa depan bangsa akan ditentukan oleh remaja saat ini. Remaja adalah waktu [manusia](#) berumur belasan [tahun](#).

Pada masa remaja manusia tidak dapat disebut sudah [dewasa](#) tetapi tidak dapat pula disebut [anak-anak](#). Masa remaja adalah masa peralihan manusia dari anak-anak menuju dewasa. Remaja merupakan masa peralihan antara masa anak dan masa dewasa yang berjalan antara umur 12 tahun sampai 21 tahun. Menurut [psikologi](#), remaja adalah suatu periode transisi dari masa awal anak hingga masa awal dewasa, yang dimasuki pada usia kira kira 10 hingga 12 tahun dan berakhir pada usia 18 tahun hingga 22 tahun. Masa remaja bermula pada perubahan fisik yang cepat, penambahan berat dan tinggi badan yang dramatis, perubahan bentuk tubuh, dan perkembangan karakteristik seksual seperti, perkembangan pinggang dan kumis, dan dalamnya suara.

Pada perkembangan ini, pencapaian kemandirian dan identitas sangat menonjol (pemikiran semakin logis, abstrak, dan idealistis) dan semakin banyak

menghabiskan waktu di luar keluarga. Dunia maya seolah-olah mampu menghipnotis remaja lupa pada dunia nyata, sehingga banyak remaja yang terjerumus dalam dunia maya. Hal inilah yang menyebabkan kurangnya interaksi antara sesama remaja. Remaja lebih sering menghabiskan waktunya bermain *game online*, *facebook*, *twitter* dan lain sebagainya. Mereka yang saling berdekatan tidak lagi saling berkomunikasi tetapi mereka lebih asyik menikmati kecanggihan teknologi dan tenggelam di dunia maya, mereka lebih senang berkomunikasi dengan orang-orang yang sama sekali tidak mereka kenal, dari pada berkomunikasi secara langsung dengan orang di sekitarnya. Hal ini dapat dilihat pada dunia nyata, dimana remaja yang saling berdekatan tidak lagi saling berkomunikasi mereka lebih asyik dengan gadget nya.

Berkembangnya kecanggihan teknologi *gadget* di zaman sekarang ini dapat memberi pengaruh buruk pada remaja, salah satunya adalah kurangnya interaksi sosial remaja seperti kurangnya komunikasi secara *face to face*, remaja lebih asyik dengan *gadget* nya masing-masing dari pada berbincang dengan keluarganya atau sahabatnya. Mereka merasa dimudahkan dengan teknologi maju sehingga mereka merasa tidak lagi membutuhkan orang lain dalam beraktifitas, lunturnya nilai-nilai politik yang berdasarkan kekeluargaan, musyawarah mufakat, dan gotong royong. Mereka lupa bahwa mereka adalah makhluk sosial. Dampak terburuk yang akan timbul adalah para remaja akan kesulitan untuk bersosialisasi dan menjali relasi dengan orang-orang di sekitarnya.

Dari hasil pengamatan peneliti saat melakukan observasi di Desa batunadua terdapat cukup banyak permasalahan yang dialami remaja terutama pada masalah sosial dengan teman sebayanya. Peneliti melihat kurangnya

interaksi sosial yang dilakukan oleh remaja baik itu dengan orang tua di lingkungan keluarga ataupun teman sebayanya. Ketika suatu kali peneliti mengikuti dan melihat langsung kegiatan yang di ikuti oleh si remaja yaitu pada saat mengikuti suatu kegiatan dalam organisasi di gereja peneliti melihat bahwa ketika pemimpin dalam kegiatan tersebut melakukan kegiatan tanya jawab ataupun diskusi terdapat beberapa remaja yang tidak mendengarkan dan mengikuti proses jalannya kegiatan tersebut dengan baik, mereka asyik bermain *handphone*, *smsan*, *facebook*, mendengarkan musik dari *headset* dan sebagainya. Sehingga ketika pemimpin kegiatan tersebut melakukan tanya jawab, remaja tidak dapat menjawab dengan baik.

Begitu pula halnya antara remaja yang satu dengan yang lainnya, ketika kegiatan sudah selesai dan setiap remaja di persilahkan melakukan kegiatan ataupun aktifitas yang lain terdapat beberapa remaja yang jarang sekali melakukan interaksi dengan temannya sendiri. Mereka lebih asyik berhadapan kembali dengan *gadget* nya masing-masing. Remaja yang memiliki *gadget* khususnya *handphone* tidak lagi peduli dengan lingkungan sekitarnya. Mereka seakan lupa dengan teman-teman di dekatnya sendiri. Hal ini mengakibatkan beberapa remaja kurang berinteraksi dengan temanya sendiri dikarenakan *gadget (handphone)* . Remaja yang tidak memiliki *handphone* merasa adanya kesenjangan sosial antara remaja yang memiliki *handphone* dengan yang tidak memiliki *gadget (handphone)* walaupun dalam kegiatan tersebut pemimpin melarang remaja untuk membawa dan menggunakan *handphone* pada saat kegiatan berlangsung tetap saja masih ada remaja yang diam-diam membawa dan menggunakannya.

Sejalan dengan hasil pengamatan peneliti yang dilakukan terhadap beberapa remaja di lingkungan rumahnya sendiri peneliti melihat bahwa kurangnya interaksi antara orang tua dengan anak atau pun remaja, anak dengan anak. Peneliti melihat bahwa remaja terlalu fokus menggunakan *gadget* nya sehingga mengakibatkan banyak tugas-tugas nya di rumah menjadi terabaikan akibatnya orang tua pun marah. Peneliti juga melihat remaja menjadi kurang beinteraksi dengan orang tua nya di rumah, remaja asyik sendiri dengan menggunakan *gadget* nya membuka handphone, laptop mendengarkan musik dan sebagainya sehingga kurang adanya komunikasi yang baik antara orang tua dan anak. Berdasarkan kondisi yang dikemukakan di atas maka penulis tertarik untuk mengangkat judul “ Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Remaja Usia 15-17 Tahun di Desa Batunadua, Kecamatan Pangaribuan, Kabupaten Tapanuli Utara”

1.2 Identifikasi Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan peneliti di atas, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak terkontrol oleh remaja
2. Pengaksesan situs-situs yang tidak penting dan tidak baik oleh remaja.
3. Kurangnya interaksi remaja dengan lingkungannya akibat terlalu fokus dengan *gadget* nya.

1.3 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah penelitian ini pada “Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak

remaja usia 15-17 tahun di Desa Batunadua, Kecamatan Pangaribuan, Kabupaten Tapanuli Utara”.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah:

1. Seberapa tinggikah penggunaan *gadget* di kalangan anak remaja usia 15-17 tahun di Desa Batunadua, Kecamatan Pangaribuan, Kabupaten Tapanuli Utara?
2. Seberapa baikkah interaksi sosial anak remaja usia 15-17 tahun di Desa Batunadua, Kecamatan Pangaribuan, Kabupaten Tapanuli Utara?
3. Apakah Terdapat pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap interaksi sosial anak remaja usia 15-17 tahun di Desa Batunadua, Kecamatan Pangaribuan, Kabupaten Tapanuli Utara?

1.5 Tujuan Penelitian

Sebuah tindakan yang dilakukan, pasti memiliki tujuan, begitu pula dengan penelitian ini. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui seberapa tinggi penggunaan *gadget* di kalangan anak remaja usia 15-17 tahun yang ada di Desa Batunadua, Kecamatan Pangaribuan, Kabupaten Tapanuli Utara.
2. Mengetahui seberapa baik interaksi sosial anak remaja usia 15-17 tahun di Desa Batunadua, Kecamatan Pangaribuan, Kabupaten Tapanuli Utara.

3. Mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak remaja usia 15-17 tahun di Desa Batunadua, Kecamatan Pangaribuan, Kabupaten Tapanuli Utara.

1.6 Manfaat Penelitian

- 1.6.1 Manfaat Praktis : Sebagai bahan masukan bagi para remaja agar dapat mempergunakan perkembangan iptek khususnya *gadget* secara bijaksana.
- 1.6.2 Manfaat Teoritis: Tulisan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan acuan dan dapat memberikan sumbangan ataupun referensi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian dengan masalah yang sama.