

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Wilbur Schramn (1997:47) menyatakan informasi yang esensial untuk mencapai tujuan, melalui informasi, manusia dapat mengetahui peristiwa yang terjadi di sekitarnya, memperluas cakrawala pengetahuan dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dunia informasi menjadi sangat penting dalam aspek kehidupan dalam pengembangan terakhir, maka komunikasi pun pada akhirnya tidak dapat ditawar lagi dan menjadi bagian yang sangat penting dalam melengkapi kehidupan manusia. Harus diakui bahwa kemudahan dan kecepatan komunikasi yang ada sekarang ini memang sangat membantu dan mempermudah serta mendukung perkembangan dan kemajuan budaya yang ada sekarang ini

Pada saat ini kemajuan komunikasi dan teknologi sudah sangat pesat, termasuk telepon seluler yang di sebut *Gadget*. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. *Gadget* adalah suatu mesin kecil atau alat elektronik yang sering digunakan dengan praktis dan memiliki fitur yang lebih banyak dari telepon seluler pada umumnya. Kemajuan teknologi memberikan dampak positif yang besar bagi para penggunanya dengan adanya *Handphone* manusia dapat dengan sangat mudah mencari informasi yang mereka butuhkan juga dapat mempermudah dalam hal pekerjaan dengan adanya aplikasi-aplikasi yang canggih di dalam *Handphone* seperti internet, sms, jejaring sosial, *game* dan lain-lain. Namun, semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi terdapat dampak negatif dalam penggunaan *Handphone* bila digunakan dengan cara yang salah ataupun berlebihan (Antonius SM Simamora, 2016:2-2).

Indonesia sebagai salah satu negara maju yang mengikuti perkembangan zaman, dan telah menjadi korban dari munculnya produk komunikasi berupa *Handphone*. Perkembangan teknologi informasi berkembang dengan cepat pada era globalisasi (Dr. Sulistyaningsi., S.Sos ,M.Si dalam penelitian tentang Peran Orang Tua dalam Penanggulangan Dampak Negatif Terhadap Handphone 2011). Masyarakat Indonesia banyak yang menggemari *Handphone* karena terpengaruh dengan *trend* yang ada di dunia. Memasuki era modernisasi seperti sekarang ini, masyarakat banyak yang menggunakan *Gadget* sebagai salah satu media atau sarana berkomunikasi.

Meningkatnya penggunaan Handphone di Indonesia dikarenakan banyaknya *Handphone* yang dijual dengan harga yang relatif murah yang sudah berbasis android ataupun ios. Namun semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi terdapat dampak negatif dalam penggunaan *handphone* bila digunakan dengan cara yang salah ataupun berlebihan khususnya bagi anak-anak usia sekolah. Hampir setiap anak-anak usia sekolah saat ini sudah menggunakan *handphone*, sebaiknya anak usia sekolah yang menggunakan *Handphone* harus mendapatkan pengawasan dari orangtua karena dengan penggunaan *handphone* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak tersebut.

Menurut Harfiyanto (2015:47) dampak positif dari penggunaan *Gadget* ada dua dampak penggunaan *Handphone* yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif dari penggunaan *Gadget* memudahkan seseorang untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat sosial media. Hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi masalah dan menjadi halangan untuk berkomunikasi. Selain itu, *handphone* juga mempermudah seseorang dalam mengonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum dimengerti.

Berdasarkan wawancara awal pada 20 November 2021 dengan Ibu Dina salah seorang warga Matani mengatakan bahwa mendidik anak harus sesuai dengan tahap perkembangan alamiahnya, bahkan berdasarkan apa yang seharusnya mereka pelajari sementara. Orang tua adalah orang yang paling memiliki tanggung jawab penuh terhadap anak, seharusnya orang tua lebih dapat mengerti perasaan anak, proses anak dan perkembangan anak. Orang tua seharusnya lebih dapat harmonis dengan anak tanpa melakukan kekerasan dan orang tua juga lebih dapat mengawasi anak bagaimana dia bermain, dengan siapa anak bergaul, bagaimana dan untuk apa anak menggunakan gadget, dan lain-lain.

Hampir setiap teknologi komunikasi mempunyai dua sisi dampak positif dan negatif. Demikian pula halnya dengan gadget. Berdampak positif karena gadget dapat mendorong lahirnya berbagai inovasi baru yang mempermudah hidup manusia. Berdampak negatif karena gadget memberikan dampak pada kehidupan sosial, dimana norma-norma yang berlaku seringkali diabaikan serta seringkali terjadi kejahatan teknologi yang merugikan masyarakat. Bahkan dampak negatif yang lebih jauh, *handphone* dapat mendorong terjadinya kerusakan moral dan akhlak. Masyarakat menjadi kurang peka terhadap kehidupan sosial karena kehadiran gadget telah mengurangi intensitas tatap muka yang terjadi dalam organisasi ataupun sosial masyarakat. Pasalnya dalam penggunaannya remaja seringkali tanpa ada pengawasan dari orang

tua. Sementara kita ketahui bahwa kecanggihan gadget saat ini membuat pengguna dengan mudah mengakses apa saja yang diinginkan tanpa adanya filterisasi.

Dampak dari tidak adanya pengawasan orang tua kepada remaja dalam penggunaan gadget salah satunya yaitu munculnya perilaku menyimpang yang terjadi dikalangan remaja. Beberapa ditemukan remaja hamil di luar nikah lantaran berhubungan dengan lawan jenis yang berawal dari komunikasi melalui handphone.

Lunturnya nilai-nilai moral juga menjadi salah satu dampak dari penggunaan handphone, remaja bersifat acuh tak acuh dengan lingkungan sekitar, sering menyibukkan diri dengan handphone yang dimilikinya, hingga ia lebih akrab dengan perkembangan luar dari pada perkembangan yang ada di lingkungannya sendiri. Diketahui pula bahwa remaja lebih suka menyendiri di dalam kamar hingga berjam-jam hanya karena asik bermain handphone dan sering mengabaikan panggilan dan perintah dari orang tua, bahkan menjadi enggan untuk belajar. Orang tua pun mengeluh lantaran anaknya menjadi lebih konsumtif dengan sering melihat youtube dan bermain online hingga menghabiskan banyak kuota data. Lunturnya sikap sopan santun kepada orang tua pun menjadi salah satu dampak penggunaan handphone bagi remaja. Pasalnya remaja lebih suka mengikuti perkembangan luar yang dapat diakses melalui kecanggihan handphonenya yang ia anggap lebih modern dan kekinian. Terutama remaja perempuan yang lebih bersikap tertutup dengan lingkungan sekitar, namun justru lebih eksis di dunia maya.

Persepsi adalah jembatan yang menghubungkan antara manusia dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Persepsi juga merupakan proses diterimanya rangsang (objek, kualitas, hubungan antara gejala, maupun peristiwa) sampai rangsang itu disadari dan dimengerti (Zaden Fattah, 2012).

Persepsi orang tua terhadap penggunaan handphone bagi remaja sebagai alat komunikasi yang telah dimiliki oleh hampir setiap remaja dimana kita ketahui bahwa penggunaan handphone itu sendiri dapat menimbulkan dampak positif dan negatif. Penelitian ini dilatarbelakangi dari munculnya perilaku menyimpang yang terjadi dikalangan remaja akibat menggunakan handphone secara pribadi ditambah tidak adanya pengawasan orang tua kepada remaja dalam penggunaannya. Sebagian besar orang tua belum memiliki pemahaman yang baik tentang handphone, mereka masih kesulitan untuk menjelaskan tentang hakikat dan penggunaan handphone dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan wawancara pada 20 November 2021 dengan Bapak Robertus Lodhu seorang warga Matani mengatakan bahwa mereka kurang suka ketika anak remajanya terlalu lama dan terlalu sering bermain handphone, menggunakan handphone bukan sesuai kebutuhan sehingga menimbulkan kebiasaan buruk bagi remaja seperti menjadi malas, sering mengabaikan panggilan dan perintah dari orang tua, teledor, boros, lupa waktu, bahkan mengganggu kesehatan remaja.

Perilaku orang tua terhadap handphone ialah melarang pemakaian handphone serta dapat mempraktekkan pemakaian handphone dengan bermacam aksi preventif yang dicoba semacam : Pembatasan waktu, akses internet, aplikasi serta pengontrolan. Oleh sebab itu, anggapan orang tua dalam perihal ini dinilai sangat berarti serta hendak sanggup memastikan masa depan dari anak umur dini. Berbeda halnya handphone untuk remaja, kebanyakan dari mereka menggunakan handphone mereka untuk hiburan (main game dan lainnya) bahkan sampai lupa tugas utamanya yaitu belajar. Penggunaan handphone untuk anak remaja mayoritas digunakan hanya untuk bermain game online, bisa memainkan secara individu maupun berkelompok. Sering kali handphone ini disalahgunakan sehingga terjadi hal-hal yang tidak diinginkan, seperti bermain game hingga tingkat candu sehingga lupa akan tugas sekolah dan membantu orang tua.

Dewasa ini handphone tidak bisa dilepaskan dalam kebutuhan sehari-hari, baik orang dewasa, remaja, maupun anak-anak yang mempunyai handphone. Bagi orang dewasa handphone sangat berhubungan dengan dunia pekerjaan, tujuan dan fungsi utama handphone digunakan untuk alat komunikasi dengan kemudahan teknologi yang sangat maju pekerjaan yang semestinya berat bisa dikerjakan dengan ringkas dan efisien dengan bantuan handphone, seperti rapat jarak jauh atau menggunakan group khusus dalam aplikasi tertentu. Tidak hanya untuk pekerjaan, handphone untuk orang dewasa juga bisa untuk keperluan lain pada umumnya.

Berbeda halnya handphone untuk remaja, kebanyakan dari mereka menggunakan handphone mereka untuk hiburan bahkan sampai lupa tugas mereka untuk belajar. Penggunaan handphone untuk remaja mayoritas digunakan untuk game online. Seringkali handphone disalahgunakan sehingga terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.

Ada juga remaja lain yang bisa memanfaatkan handphone untuk menghasilkan uang, seperti membuat vlog editing video maupun aktivitas lainnya. Hal ini merupakan pencapaian yang luar biasa, tetapi sulit untuk mendapatkannya. Dibutuhkan skill dan keahlian dalam mencapai tingkatan seperti ini, dengan menghasilkan uang sendiri remaja dapat mengatur waktu supaya tidak melakukan hal-hal yang tidak bermanfaat.

Dalam uraian yang telah dikemukakan diatas, maka penulis merasa tertarik untuk meneliti tentang Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Handphone Pada Remaja di Desa Penfui Timur Kecamatan Kupang Tengah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah penelitian diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Handphone Pada Remaja RT.18/RW.05, Desa Penfui Timur, Kecamatan Kupang Tengah, Kabupaten Kupang ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Handphone Pada Remaja RT.18/RW.05, Desa Penfui Timur, Kecamatan Kupang Tengah, Kabupaten Kupang.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibedakan menjadi dua aspek yaitu aspek teoritis dan aspek praktis. Aspek teoritis berkaitan dengan pengembangan ilmu pengetahuan, sedangkan aspek praktis berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan dari berbagai pihak yang membutuhkannya, adalah sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dari aspek teoritis, hasil penelitian ini dapat menambahkan informasi akademis bagi pengembangan ilmu sosial, khususnya persepsi orang tua terhadap penggunaan handphone bagi remaja.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

- a. Bagi orang tua, khususnya bagi orang tua di RT.18/RW.05, Desa Penfui Timur, Kecamatan Kupang Tengah, Kabupaten Kupang, sehingga hasil dari penelitian ini dapat memberikan informasi serta wawasan akan pentingnya peran orang tua dalam mengatasi perilaku remaja pada penggunaan handphone.
- b. Bagi Remaja, untuk memberikan masukan serta wawasan bagi remaja akan pentingnya komunikasi serta didikan yang diberikan oleh orang tua sehingga remaja tersebut dapat terhindar dari penggunaan handphone yang dapat berdampak buruk bagi dirinya sendiri.

- c. Bagi penulis, sebagai salah satu syarat untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan studi tingkat strata satu (S1) Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

1.5 Kerangka Pemikiran, Asumsi, dan Hipotesis

Bagian ini terdiri dari kerangka pikiran, asumsi dan hipotesis. Kerangka pikiran merupakan alur pikir yang akan menjelaskan pertautan antara variabel akan diteliti. Asumsi adalah anggapan-anggapan tentang suatu hal yang menjadikan pijakan berpikir dalam melaksanakan penelitian. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.

1.5.1 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran ini adalah penalaran yang dikembangkan dalam memecahkan masalah penelitian ini. Pada dasarnya kerangka pemikiran ini menggambarkan jalan pikiran dan pelaksanaan penelitian mengenai persepsi orang tua terhadap penggunaan handphone bagi remaja.

Jadi dipahami orang tua adalah ayah dan ibu yang bertanggung jawab atas pendidikan anak dan segala aspek kehidupannya sejak anak masih kecil hingga mereka dewasa. Orang tua adalah guru bagi anak-anaknya. Anak adalah anugerah dan amanah dari Allah maka orang tua berkewajiban menjaga, mendidik, dan mengarahkan mereka agar dapat berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya (Patmonodewo, 2003:123).

Handphone android merupakan jenis perangkat ponsel yang banyak fitur-fitur dari ponsel biasanya, sehingga handphone dapat digunakan sebagai alat telekomunikasi dan juga dapat dipergunakan sebagai bisnis (Ali Muhamad, 2005:22-23).

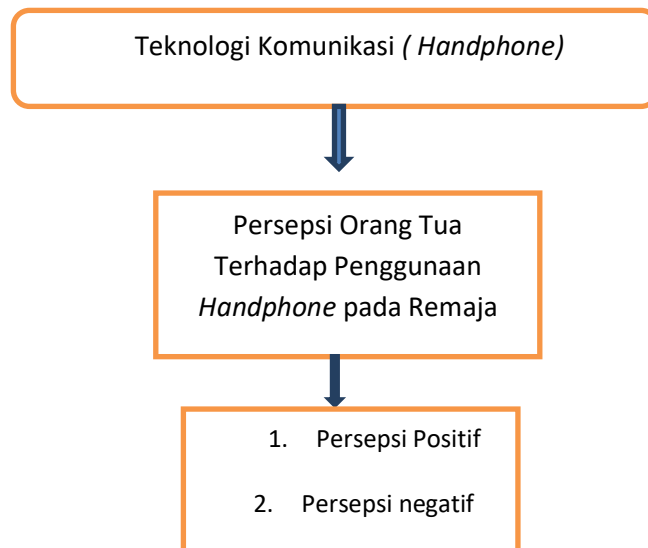
Penggunaan handphone merupakan salah satu teknologi yang modern. Pada jaman sekarang ini penggunaan handphone sangat sulit dipisahkan dari keperluan sehari-hari kebanyakan orang. Namun ditengah kebanyakan masyarakat, handphone merupakan benda wajib yang harus dibawa kemana saja, entah itu di rumah, sekolah, kantor, mall, bahkan dikamar mandi dan sebagainya.

Seperti diketahui dimana masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju ke masa dewasa. Pada masa tersebut sangat dibutuhkan pendampingan serta peran orang tua dalam mengatasi penggunaan handphone terlalu berlebihan agar tidak terjadi hal-hal buruk.

Persepsi diartikan sebagai suatu proses yang memperlihatkan dan menyeleksi, mengorganisasikan dan menafsirkan simulasi lingkungan. Persepsi juga merupakan proses memberi makna pada sensasi sehingga manusia memperoleh pengetahuan baru.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti ingin mengetahui persepsi orang tua terhadap penggunaan handphone pada remaja. Dengan demikian untuk memperjelas dapat dilihat pada kerangka pemikiran peneliti yang dapat digambarkan sebagai berikut :

Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran Peneliti
Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan *Handphone* pada Remaja



(Sumber: Olahan peneliti 2022)

1.5.2 Asumsi

Asumsi penelitian ini merupakan titik tolak dalam sebuah pemikiran, yang kebenarannya dapat diterima secara umum, serta dapat berfungsi sebagai dasar atau objek dari masalah yang diteliti. Asumsi yang digunakan pada penelitian ini adalah persepsi orang tua terhadap penggunaan handphone dan persepsi positif serta persepsi negatif pada Remaja di Rt.18/Rw 05, Desa Penfui Timur, Kecamatan Kupang Tengah , Kabupaten Kupang.

1.5.3 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari pernyataan peneliti. Hipotesis ini merupakan proposisi yang berfungsi untuk membuat penelitian dalam fenomena yang sedang diteliti oleh karena itu hipotesis selalu mengambil bentuk atau dinyatakan dalam kalimat

pernyataan dan dalam pernyataan ini secara umum dihubungkan satu atau lebih variabel dengan variabel lain (Silalahi,2009:160).

Hipotesis yang dapat peneliti rumuskan pada penelitian ini adalah Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Handphone Pada Remaja mempunyai persepsi positif dan negatif.