

Template Jurnal Kopi Susu: Jurnal Komunikasi, Politik & Sosiologi

**INTERAKSI SOSIAL REMAJA DALAM PENGGUNAAN
SMARTPHONEDI KAMPUNG URFU DISTRIK YENDIDORI
KABUPATEN BIAK NUMFOR PROVINSI PAPUA**

***TEENAGERS SOCIAL INTERACTION USING SMARTPHONE IN URFU
VILLAGE YENDIDORI DISTRICT BIAK NUMFOR REGENCY PAPUA
PROVINCE***

**Sulaiman Safar
Jelita Purnamasari**

Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik IISIP Yapis Biak Papua

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari penggunaan *smartphone* di kampung Urfu Distrik Yendidori. Penelitian ini melibatkan 10 responden. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi dan studi pustaka. Teknik analisis data menggunakan teori Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak positif di penggunaan *smartphone* antaranya adalah memudahkan komunikasi walau berada jarak jauh, memudahkan dalam mencari informasi dan lain sebagainya. Sedangkan dampak negatif yang dihasilkan oleh penggunaan *smartphone* diantaranya adalah bahayanya radiasi yang dihasilkan dari pemakaian *smartphone* yang terlalu sering, remaja lebih cenderung menyukai berkomunikasi melalui media dari pada berkomunikasi secara tatap muka langsung. Selanjutnya, *smartphone* dapat menjadikan remaja mengalami disfungsi, waktu interaksi tatap muka langsung berkurang, kehadiran *smartphone* mengganggu kualitas interaksi langsung, *smartphone* menjadikan remaja hyperpersonal, *smartphone* menjadikan remaja konsumtif dan *smartphone* membuat remaja kurang peka terhadap lingkungan sekitar.

Kata Kunci: *smartphone*, interaksi sosial, dampak positif dan negatif.

ABSTRACT

This study aims to determine the impact of smartphone use in Urfu village, Yendidori District. This study involved 10 respondents. The method used is descriptive qualitative. Data collection techniques are interviews, observation and literature study. The data analysis technique uses the theory of Miles and Huberman. The results of the study show that the positive impacts of using smartphones are facilitating communication even though they are far away, making easier to find information and so on. While the negative impacts of the use of smartphones are the dangers of radiation resulting from the use of cellphones that are too frequent, teenagers are prefer communicating through the media to communicating face-to-face directly. Furthermore, cellphone can make teenagers experience dysfunction, reduced face-to-face interaction time, the presence of cellphone interferes with the quality of direct interactions, it make

teenagers hyperpersonal, it make teenagers consumptive and it make teenagers less sensitive to the surrounding environment.

Keywords: *smartphone, social interaction, positive and negative impacts.*

PENDAHULUAN

Smartphone merupakan *smartphone* pintar yang memiliki keterampilan layaknya sebuah komputer yang mendukung tersediannya jaringan internet dan *organizer* lain yang memudahkan penggunaannya. Selain digunakan sebagai alat komunikasi, alat ini juga mempunyai fitur menarik seperti game, akses internet dan media sosial, video call, dan navigasi.

Menurut International Data Corporation (2013) terdapat lebih dari 1,5 miliar pengguna *Smartphone* di dunia, dan telah diperkirakan bahwa pada tahun 2016 lebih dari 1 miliar *smartphone* akan terjual (International data corporation, 2013). Saat ini, penggunaan *smartphone* sudah menyebar secara global oleh semua kalangan dari anak-anak, remaja, dewasa, hingga orang tua. Keterjangkauan harga *smartphone* juga yang membuat penggunaan *smartphone* semakin meningkat setiap tahunnya. (International data corporation, 2013). Khususnya Indonesia, menjadi negara yang mendapatkan peringkat yakni sebagai penduduk yang mengalami ketergantungan *smartphone* tertinggi di dunia, dengan penggunaan

smartphone rata-rata 3 jam sehari, (MillwardBrown, 2014).

Menurut Lee, Ahn, Choi, & Choi (2014), dalam sebuah penelitian menyebutkan bahwa peningkatan frekuensi dan waktu yang dihabiskan untuk menggunakan *smartphone* memiliki keterkaitan dengan keparahan kecanduan *smartphone* atau *smartphone addiction*.

Menurut Handrianto (2013) bahwa terdapat dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan *smartphone*. Untuk dampak positif dari penggunaan *smartphone* adalah:

- 1) Mudah mendapatkan informasi baik untuk (kehidupan pribadi dan profesional, seperti mencari informasi Kesehatan, rekreasi, hoby dan pengembangan pribadi, serta berbagai forum komunikasi).
- 2) Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambarinya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
- 3) Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).

- 4) Meningkatkan rasa percaya diri. (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
- 5) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah, (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

Namun, selain dampak positif dari *smartphone* tersebut, terdapat juga dampak negatif dari *smartphone* adalah sebagai berikut:

- 1) Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget, misalnya anak teringat dengan permainan gadget seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut).
- 2) Malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi Youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).
- 3) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya).
- 4) Kecanduan, (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
- 5) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gadget, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).
- 6) Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
- 7) Menghambat kemampuan berbahasa, (anak yang terbiasa menggunakan gadget akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).
- 8) Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini, (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan

karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Pada dasarnya, *smartphone* merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun ketergantungan akan penggunaan *smartphone* ini membuat fenomena baru di kalangan masyarakat kini yaitu menjadi *anti-social* seperti menimbulkan tingkat empati semakin rendah dan menjadi kurang berinteraksi secara tatap muka (Saputra, 2014). Jika melihat terdapat kerugian yang ditimbulkan oleh *smartphone*, untuk itu perlu adanya pengawasan dan kesadaran dari pengguna terkait tujuan dari penggunaan *Smartphone*. Karena, penggunaan *smartphone* pada dasarnya membantu penggunanya untuk melakukan berbagai kegiatan dalam segala bidang baik Pendidikan, ekonomi, maupun sosial.

Pada jaman digitalisasi sekarang ini, anak muda diharuskan memahami dengan benar kemajuan teknologi. Misalnya dalam penggunaan *Smartphone*, perlu ada pengawasan dari orang tua jika melihat dari dampak negatif dari *Smartphone* tersebut. Studi menemukan bahwa, penggunaan *Smartphone* membuat anak menjadi kurang berinteraksi sosial padahal menurut Hinigharst (dalam Sarwono, 2006), seorang

remaja harus memiliki interaksi sosial yang baik dengan lingkungannya. Interaksi sosial di kalangan remaja yaitu interaksi yang terjadi secara nyata antara remaja dengan teman sebaya, remaja dengan lingkungan keluarga dan remaja dengan orang tua. Interaksi sosial yang diajarkan sejak kecil diharapkan dapat membuat manusia mengetahui cara hidup bermasyarakat, belajar akan peran yang akan menjadi identitas dirinya, dan juga memperoleh berbagai informasi dari interaksi tersebut. Namun, jika dilihat dari dampak negatif dari penggunaan *Smartphone* pada kelompok remaja maka perlu adanya pengawasan orang tua yang bijak. Karena secara psikologis, kelompok remaja merupakan kelompok yang mudah terpengaruhi oleh hal-hal baru dan kurang bijak dalam mempertimbangkan baik dan buruknya informasi yang diterimanya.

Penggunaan *Smartphone* saat ini sudah pada semua kalangan dan tersebar secara global. Dalam kasus ini, kampung Urfu yang terletak di distrik Yendidori telah mendapat akses internet dimana penggunaan *Smartphone* di kalangan remaja pada kampung Urfu dapat menjadi perhatian bagi para orangtua. Oleh karena itu, dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak dari penggunaan

Smartphone oleh kelompok remaja di kampung Urfu, jika ditemukan penyimpangan maka para orang tua dapat lebih memberi perhatian kepada para remaja tersebut dan memberi solusi yang lebih tepat sasaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang menggambarkan atau melukiskan objek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya (Nawawi dan Martini, 1996: 73). Penelitian deskriptif kualitatif berusaha mendeskripsikan seluruh gejala atau keadaan yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan. Mukhtar (2013: 28). Sumber data yang didapatkan berjumlah 10 narasumber terdiri dari Kepala Kampung dan beberapa masyarakat Kampung Urfu Distrik Yendidori.

Jenis data terdiri dari 2 yaitu:

a. Data Primer

Data yang diperoleh langsung dari lapangan baik melalui observasi maupun melalui wawancara dengan pihak narasumber. Adapun yang menjadi narasumber data primer dalam penelitian ini adalah Kepala Kampung Urfu Distrik Yendidori.

b. Data Sekunder

Data yang diperoleh melalui beberapa sumber informasi dan beberapa sumber data lainnya dari internet serta dari dokumen-dokumen yang tercetak, tergambar dan terekam dari dokumentasi untuk mendukung objek penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik yaitu:

1. Wawancara, dalam melakukan wawancara peneliti menyiapkan berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis untuk diajukan dan mencatat dan merekam apa yang dikemukakan oleh narasumber. Sehingga jenis wawancara yang digunakan oleh peneliti termasuk kedalam jenis wawancara terstruktur;
2. Observasi, Pengamatan bersifat *non participant observation* merupakan observasi yang peneliti tidak ikut secara langsung dalam kegiatan atau proses yang sedang diamati; dan
3. Studi Kepustakaan, dengan melakukan studi kepustakaan, peneliti dapat memanfaatkan semua informasi yang relevan dengan penelitiannya.

Analisis model interaktif menurut Miles dan Haberman (1992:16) adalah analisis data melalui tiga kegiatan dan terjadi secara bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian data

dan penerikan kesimpulan. Masing-masing dari kegiatan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan data dan informasi setelah dilakukan pengumpulan data dilapangan. Pada proses ini dilakukan pengklasifikasian data, pengorganisasian data secara secara selektif agar data yang terkumpul lebih mengarah pada permasalahan dan dapat membantu proses analisa selanjutnya.

2. Penyajian Data

Merupakan proses penyusunan kembali data yang telah diperoleh dengan kecenderungan kognitifnya adalah menyederhanakan informasi kompleks kedalam satuan bentuk (gestalt) yang disederhanakan secara selektif atau konfigurasi yang mudah untuk dipahami sehingga dapat diperoleh tingkat validitas serta obyektifitas hasil penelitian.

3. Penarikan Kesimpulan

Merupakan proses penyusunan kesimpulan dan pembuatan keputusan dari hasil analisis yang sebelumnya

disesuaikan dengan pertanyaan penelitian. Kecenderungan hasil yang muncul diidentifikasi kembali, diperjelas pola konfigurasi-konfigurasi yang timbul agar penarikan kesimpulan akhir dapat dipertanggung jawabkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berikut ini adalah hasil wawancara peneliti dengan (Bapak Yosua Korwa) selaku kepala desa dikampung urfu mengenai pengaruh penggunaan smartpone terhadap interaksi sosial bermasyarakat khususnya para remaja di kampung urfu?

“Dampak baik, menambah wawasan dalam mengikuti pelajaran lewat smartpone”

Berikut peneliti bertanya kepada Bapak Yosua Korwa mengenai solusi agar remaja kampung urfu untuk lebih bijak dalam mengakses jaringan internet untuk hal yg lebih berguna.?

“Solusinya menggunakan smartpone buat hal-hal yang berkaitan dengan Pendidikan dan mengikuti jaringan internet sesuai dengan larangan yang di sampaikan terutama nasihat dari orang tua/keluarga”

Kemudian peneliti bertanya kepada (ibu. Martina Kaisiri) selaku bamuskam kampung

urfu mengenai penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial remaja kampung urfu?

“Dampak baik, bisa berkomunikasi dengan keluarga/teman. Dampak buruk, remaja salah menggunakan sehingga memakainya untuk foto-foto firal”

Peneliti bertanya lanjut kepada ibu Martina Kaisiri untuk solusi agar remaja di kampung urfu dapat menggunakan smartphone dan mengakses jaringan internet pada hal-hal yang lebih baik?

“Lewat sosialisasi agar remaja kampung urfu dapat menggunakan smartphone dengan benar”

Kemudian peneliti bertanya kepada saudari (Betty Rumawak) selaku remaja kampung urfu mengenai penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial remaja kampung urfu?

“seringkali komunikasi yang dinamis dan timbal balik, dirasakan menurut interaksi tatap muka. Dampak baik, mempermudah akses mencari dan belajar para remaja”

Peneliti bertanya lanjut kepada saudari Betty Rumawak tentang tanggapan sebagai anak muda dalam menghadapi penyebaran berita hoax yang telah beredar di media sosial?

“berita hoax adalah berita yang harus dihindari dari penyebarannya namun

kenyataan kehidupan mereka tidak lepas dari pengaruh media sosial”

Peneliti bertanya lanjut kepada saudari Betty Rumawak untuk solusi agar remaja di kampung urfu dapat menggunakan smartphone dan mengakses jaringan internet pada hal-hal yang lebih baik?

“kenyataan yang kami hadapi dikampung urfu walaupun jaringan kami tidak baik sehingga kami hanya bisa mendapatkan di beberapa tempat, namun bisa membantu kami mengerjakan soal kami dan tugas. Usulan dari kami semoga kampung urfu bisa mendapatkan jaringan baik agar bisa berguna bagi masyarakat, anak remaja kampung urfu”

Kemudian peneliti bertanya kepada saudari (Jayanti Mellolo) selaku remaja kampung urfu mengenai penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial remaja kampung urfu?

“pengaruh penggunaan smartphone terhadap remaja sudah sering terjadi, bukan saja terhadap remaja atau anak-anak muda tapi juga terhadap orang tua.

Dampak baik penggunaan smartphone menurut saya antara lain, bisa digunakan untuk belajar online, bisa digunakan untuk berjualan online dan bisa digunakan untuk mencari informasi yang berguna baik di dalam negeri maupun diluar negeri.

Dampak buruk penggunaan smartphone menurut saya remaja sudah sering terjadi anatar lain, mengupdate status yang mungkin menyinggung orang lain yang dapat menimbulkan masalah, karena banyak anak muda sekarang yang tidak tau cara baik menggunakan media sosial,

tidak tau cara baik menggunakan media sosial, kemudian mengupdate foto atau video tanpa busana (pakaian) sudah sering terjadi. Menurut saya, hal tersebut biasanya terjadi karena kurang hati-hati menggunakan smartphone, kemudian hal tersebut biasanya juga terjadi karena yang bersangkutan terjebak penipuan”

Peneliti bertanya lanjut kepada saudari Jayanti Mellolo tentang tanggapan sebagai anak muda dalam menghadapi penyebaran berita hoax yang telah beredar di media sosial?

“menurut saya sebagai anak muda, berita hoax atau berita bohong yang sudah terjadi di media sosial: jangan ikut-ikutan menyebarluaskan berita tersebut. Sebagai anak muda yang baik dan berpendidikan, bila terjadi atau terdapat berita hoax di media sosial, baiklah kita sebagai anak muda memberi pengertian atau penjelasan yang benar bahwa sebelum kita terlanjur percaya tentang berita tersebut baiklah kita menyimak apakah berita tersebut benar atau tidak”

Peneliti bertanya lanjut kepada saudari Jayanti Mellolo untuk solusi agar remaja di kampung urfu dapat menggunakan smartphone dan mengakses jaringan internet pada hal-hal yang lebih baik?

“solusi saya sebagai anak muda kampung urfu adalah gunakanlah smartphone untuk hal yang baik dan berguna, jangan gunakan media sosial untuk hal yang dapat membahayakan diri sendiri dan keluarga”

Kemudian peneliti bertanya kepada saudari (Sindi Korwa) selaku remaja kampung urfu mengenai penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial remaja kampung urfu?

“dampak baik adalah dapat berkomunikasi dengan sahabat, kerabat, keluarga dimanapun mereka berada dan menggunakan smartphone bisa menjawab soal ulangan dan tugas kuliah Dampak buruk dapat menyebabkan pertengkaran yang hebat baik itu melalui facebook, Instagram, dan media sosial lainnya”

Peneliti bertanya lanjut kepada saudari Sindi Korwa tentang tanggapan sebagai anak muda dalam menghadapi penyebaran berita hoax yang telah beredar di media sosial?

“jika berita hoax yang disiarkan diketahui sebar dan dilaporkan kepada pihak yang berwajib agar bisa diamankan orang tersebut agar dapat tidak membuat kepanikan bagi banyak orang”

Peneliti bertanya lanjut kepada saudari Sindi Korwa untuk solusi agar remaja di kampung urfu dapat menggunakan smartphone dan mengakses jaringan internet pada hal-hal yang lebih baik?

“lewat sosialisasi tentang media sosial agar remaja kampung urfu dapat mengetahui dampak baik dan buruk menggunakan media sosial”

Kemudian peneliti bertanya kepada saudari (Yunita Dimara) selaku remaja kampung urfu

mengenai penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial remaja kampung urfu?

“pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial yang paling membutuhkan satu dengan yang lain untuk berinteraksi namun pada zaman modern ini masyarakat khususnya dikalangan remaja, yang sudah memiliki smartphone yang bisa berinteraksi dari jarak jauh namun ada dampak baik dan juga buruknya bagi remaja yang menggunakan smartphone Dampak baik seperti internet memberikan peluang besar membantuk mengakses cepat, membantu mempermudah dalam menyelesaikan tugas-tugas, video call/komunikasi jarak jauh, sms, telepon, dan bermain game. Sedangkan dampak buruknya seperti: terkadang ada yang menggunakan smartphone sampai berjam-jam, bermain online berjam-jam, dengan mudah menyebarkan berita hoax/berita bohong dan juga sampai-sampai ada yang membuat sesuatu yang sampai kepada pornografi, sehingga ini berdampak buruk bagi kalangan remaja yang bersangkutan”

Peneliti bertanya lanjut kepada saudari Yunita Dimara tentang tanggapan sebagai anak muda dalam menghadapi penyebaran berita hoax yang telah beredar di media sosial?

“menurut saya jika kita membaca berita yang ada di media sosial, maka kita harus teliti menyikapi dengan baik dan jangan gampang percaya dengan berita tersebut, karena kadang berita-berita tersebut ada yang benar dan ada pula yang palsu/hoax maka para generasi muda harus lebih memiliki kesadaran tersendiri untuk

memanfaatkan akun media sosialnya dalam upaya membrantas Hoax”

Peneliti bertanya lanjut kepada saudari Yunita Dimara untuk solusi agar remaja di kampung urfu dapat menggunakan smartphone dan mengakses jaringan internet pada hal-hal yang lebih baik?

“walaupun di kampung urfu jaringan telkomsel sangat susah dijangkau hanya ada di beberapa tempat tertentu saja, sehingga ini menjadi masalah bagi masyarakat kampung urfu, terlebih khusus lagi kepada kalangan remaja yang sering mengakses jaringan internet. sehingga ini membuat anak-anak remaja tidak selalu berada di rumah maka orang tua harus lebih dekatkan diri/bersahabat dengan anak untuk menjelaskan kepada anak agar untuk menggunakan internet untuk hal-hal yang baik”

Kemudian peneliti bertanya kepada saudari (Marselino) selaku remaja kampung urfu mengenai penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial remaja kampung urfu?

“pada umumnya penggunaan smartphone sangat baik untuk kalangan remaja, agar mengetahui perubahan apa yang terjadi diluar sana. Interaksi sosial penggunaan smartphone menjangkau komunikasi jarak jauh dampak baik, dapat pengetahuan, pembelajaran, edukasi dampak buruk, membuka atau mencari situs-situs dewasa tidak ada waktu untuk belajar dan membaca”

Peneliti bertanya lanjut kepada saudari Marselino tentang tanggapan sebagai anak muda dalam menghadapi penyebaran berita hoax yang telah beredar di media sosial?

“yah, cukup lihat saja, kalau itu hoax sebaiknya tidak di sebarluaskan karena dampaknya akan buruk bagi orang lain dan juga diri sendiri”

Peneliti bertanya lanjut kepada saudari Marselino untuk solusi agar remaja di kampung urfu dapat menggunakan smartphone dan mengakses jaringan internet pada hal-hal yang lebih baik?

“solusi, penggunaan internet hanya boleh dipakai apabila jam pelajaran, pembatasan waktu penggunaan internet”

Kemudian peneliti bertanya kepada saudari (Yohana) selaku remaja kampung urfu mengenai penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial remaja kampung urfu?

“dampak baik, lebih memiliki banyak teman, lebih mendekatkan keluarga yang jauh dan lebih mengetahui banyak tentang perkembangan teknologi. Dampak buruknya, remaja menggunakan smartphone untuk hal-hal yang tidak baik contohnya menonton dan menyebarluaskan konten porno”

Peneliti bertanya lanjut kepada saudari Yohana tentang tanggapan sebagai anak muda

dalam menghadapi penyebaran berita hoax yang telah beredar di media sosial?

“untuk berita hoax sendiri sudah pasti ada, apalagi di media-media sosial mengingat kondisi yang terjadi sekarang-sekarang ini banyak masalah yang terjadi karena berita hoax, maka sebaiknya sebelum memastikan keaslian berita, jangan kita ikut-ikutan untuk sebar. Kita harus pastikan dulu sumber berita tersebut, baru kita tindak lanjut karena satu tindakan dari kita mempengaruhi Indonesia kedepannya terlebih kaum muda”

Peneliti bertanya lanjut kepada saudari Marselino untuk solusi agar remaja di kampung urfu dapat menggunakan smartphone dan mengakses jaringan internet pada hal-hal yang lebih baik?

“hal ini berkaitan dengan pengawasan orangtua”

PEMBAHASAN

Penggunaan Smartphone sangat berpengaruh terhadap interaksi sosial remaja dikampung urfu distrik yendidori, baik pengaruh positif maupun pengaruh negatif. Pengaruh positif di antaranya adalah memudahkan komunikasi walau berada jarak jauh, memudahkan dalam mencari informasi dan lain sebagainya. Sedangkan pengaruh negatif yang dihasilkan oleh penggunaan Smartphone di antaranya adalah bahayanya

radiasi yang dihasilkan dari pemakaian Smartphone yang terlalu sering, remaja lebih cenderung menyukai berkomunikasi melalui media dari pada berkomunikasi secara tatap muka langsung. Selanjutnya, Smartphone dapat menjadikan remaja mengalami disfungsi, waktu interaksi tatap muka langsung berkurang, kehadiran Smartphone mengganggu kualitas interaksi langsung, Smartphone menjadikan remaja hyperpersonal, Smartphone menjadikan remaja konsumtif dan Smartphone membuat remaja kurang peka terhadap lingkungan sekitar (Azwar, 1995).

Faktor penghambat pola interaksi sosial remaja di Kampung Urfu Distrik Yendidori adalah faktor lingkungan keluarga, masyarakat, dan kebiasaan. Faktor-faktor ini dapat menjadikan perubahan sosial pada remaja pada umumnya.

Teman dekat juga dapat mempengaruhi tingkat penggunaan smartphone dalam kehidupan sehari-hari remaja. Hal ini mengingat bahwa responden merupakan kelompok remaja dimana mereka ingin masuk serta diterima dalam kelompok sebayanya, sehingga mereka cenderung mengikuti dan mengacu pada keberadaan teman-temannya tersebut.

Rasa kecanduan dapat membuat remaja mudah bosan, gelisah dan marah ketika dipisahkan dengan smartphonenya. Akibatnya, anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata, berteman dan bermain dengan teman sebaya.

Interaksi sosial remaja dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya interaksi dalam keluarga. Lingkungan pertama yang berhubungan dengan anak adalah keluarga. Hubungan anak dengan orang tua merupakan sumber emosional dan kognitif bagi anak. Hubungan tersebut memberi kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungan maupun kehidupan sosial. Melalui lingkungan itulah anak mengenal dunia sekitarnya dan pola pergaulan hidup yang berlaku sehari-hari. Lemahnya pengawasan orang terdekat juga merupakan salah satu problem yang harus dibenahi, akibat proses pengawasan terhadap anak yang tidak maksimal ini, anak bisa melakukan apa yang dia mau tanpa ada batasan.

SIMPULAN

Dari analisis data diatas, dapat disimpulkan bahwa dampak positif di penggunaan *smartphone* antaranya adalah memudahkan komunikasi walau berada jarak jauh, memudahkan dalam mencari informasi

dan lain sebagainya. Sedangkan dampak negatif yang dihasilkan oleh penggunaan *smartphone* diantaranya adalah bahayanya radiasi yang dihasilkan dari pemakaian *smartphone* yang terlalu sering, remaja lebih cenderung menyukai berkomunikasi melalui media dari pada berkomunikasi secara tatap muka langsung. Selanjutnya, *smartphone* dapat menjadikan remaja mengalami disfungsi, waktu interaksi tatap muka langsung berkurang, kehadiran *smartphone* mengganggu kualitas interaksi langsung, *smartphone* menjadikan remaja hyperpersonal, *smartphone* menjadikan remaja konsumtif dan *smartphone* membuat remaja kurang peka terhadap lingkungan sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, Saifudin. (1995). Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya Edisi Kedua. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Handrianto, P. (2013). Dampak Smartphone. Artikel.
http://sainsjournalfst11.web.unair.ac.id/artikel_detail-75305-KESEHATANdampak%20Smart%20phone.htm l. Diakses 26 September 2021.
- International data corporation. (2013). Worldwide quarterly mobile phone forecast.
- Lee, H., Ahn, H., Choi, S., & Choi, W. (2014). The SAMS: Smartphone addiction management system and verification.

- Journal of Medical Systems, 38(1). <http://doi.org/10.1007/s10916-013-0001-1>.
- Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. (1992). Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru. Jakarta: UIP.
- MillwardBrown. (2014). AdReaction Marketing in a Multiscreen World.
- Mukhtar. (2013). Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif. Jakarta: GP Press Group.
- Nawawi, Hadari & Martini, Mini. (1996) Penelitian Terapan, Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Saputra, P. (2014). Fenomena Penggunaan Smartphone Di Kalangan Pelajar (Studi Kasus Di SMP Islam Athirah I Makassar). Universitas Hasanuddin.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. (2006). Psikologi Remaja. Jakarta: Rajawali.