

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebuah teknologi pada hakikatnya diciptakan untuk membuat hidup menjadi semakin mudah dan nyaman. Kemajuan teknologi yang semakin pesat saat ini membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, secara langsung maupun tidak langsung. Seiring arus globalisasi dengan tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat, peranan teknologi menjadi sangat penting.

Teknologi komunikasi cenderung memungkinkan terjadinya transformasi berkala luas dalam kehidupan manusia. Transformasi tersebut telah memunculkan perubahan dalam berbagai pola hubungan antar manusia (*patters of human communication*), yang pada hakikatnya adalah interaksi antara pribadi (*interpersonal relations*). Pertemuan tatap muka (*face to face*) secara berhadapan dapat dilaksanakan dalam jarak yang sangat jauh melalui tahap citra (*image to image*)¹.

¹Fuad Hassan , Teknologi Dan Dampak Kebudayaan, Tantangan Dalam Laju Teknologi, Orasi Ilmiah Dies Natalis Institute Sepuluh November Ke 39 (Surabaya:1999),p.77.

Isi pesan media komunikasi seringkali tidak mempengaruhi masyarakat yang kini melainkan bentuk dan jenis media itu sendiri. Banyak bentuk-bentuk teknologi baru dalam komunikasi yang kita kenal, seperti telepon genggam (*hand phone*), surat elektronik, satelit, mesin faksimili, dan lain-lain. Teknologi komunikasi dalam bentuk telepon genggam/telepon seluler merupakan fenomena paling unik dan menarik dalam penggunaannya. Ponsel yang mudah dibawa kemana saja kini tidak lagi mengenal usia dan kalangan, bahkan sekarang ini telepon genggam telah menjadi “teknologi yang masyarakat”

Simanjuntak dalam tulisannya mengenai aspek social telepon genggam menyatakan paling tidak ada lima implikasi dari penggunaan ponsel. Pertama, terhadap setiap individu yang menggunakan telepon genggam tersebut. Kedua, terhadap interaksi-interaksi antar individu. Ketiga, terhadap pertemuan tatp muka. Keempat, terhadap suatu kelompok-kelompok atau organisasi. Selanjutnya yang kelima adalah terhadap system hubungan di organisasi dan kelembagaan-kelembagaan masyarakat².

Penggunaan telepon genggam bukan hanya sebagai alat komunikasi semata, Melainkan juga mendorong terbentuknya interaksi tatap muka. Disini

² Simanjuntak Fritz E. *Aspek Sosial Telepon Selular*. <http://www.kompas.com>. (di akses pada 27 November 2016).

interaksi yang terbentuk kemudian “dipercercepat” prosesnya melalui suara dan teks satu tulisan³. Hal ini berbeda dengan dahulu yang biasa di sebut “telepati” (komunikasi antar dua manusia yang tidak bergantung pada tempatnya) dan sudah menjadi perwujudan riil yang biasa, yang dapat dilakukan oleh siapa saja. Telepon genggam disamping itu juga dapat menjadi suatu suasana yang lebih ramai dan hidup. Dengan satu ponsel yang canggih saja, kita dapat mendengarkan music, bermain games, internet, foto-foto menonton video, dan lain-lain, meskipun kita berada dalam satu ruangan sendirian tanpa ada apapun dan siapapun.

Terdapat banyak fenomena Dimana tidak jarang individu memilih memainkan atau menggunakan ponselnya meskipun ia berada di tengah-tengah suatu kegiatan atau sosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya. berdasarkan survey Siemens Mobile lifestyle III, menyebutkan bahwa 60% dari respondennya lebih senang mengirim dan membaca SMS atau memainkan games telepon genggamnya di tengah acara keluarga yang di anggap membosankan⁴

Remaja merupakan kelompok manusia yang pernah potensi yang perlu untuk dimanfaatkan. Secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana

³ Brotosiswoyo, B. Suprpto. *Dampak Sistem Jaringan Global Pada Pendidikan* (Tangerang : *Komunika*.UT 2002), p.28.

⁴ Nurudin. *Sistem-Sistem Komunikasi di Indonesia*....p.39

individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkat yang sama⁵. Respon kaum remaja terhadap barang barang baru, termasuk dalam hal ini adalah kecanggihan telepon genggam, cukup tinggi. Walaupun belum tentu penggunaan ponsel tersebut dimanfaatkan seluruhnya secara optimal dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Di zaman era modern seperti saat ini hampir seluruh manusia menggunakan telepon genggam sebagai alat terpenting dalam kehidupan sehari-hari, yaitu sebagai sebuah alat yang lebih mempermudah berkomunikasi satu sama lain.

Berdasarkan pertimbangan dari latar belakang masalah yang di uraikan tersebut, penulis mengambil judul **“PENGUNAAN TELEPON GENGAM DALAM INTERAKSI SOSIAL REMAJA (study kasus SMKN 6 Pandeglang)”**. Alasan penulis memilih judul ini, karena 95% dari siswa SMKN 6 Pandeglang menggunakan telepon genggam sebagai sebuah alat penting dalam kesehariannya, namun akibat negative telepon genggam itu sendiri tidak sedikit dari siswa SMKN 6 Pandeglang menyalahgunakannya, adapun hal yang membuat penulis tertarik dalam penelitian kali ini adalah

⁵ Hurlock Elizabeth B, *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Edisi Kelima(Jakarta : Erlangga, 1980),p.33

mengenai interaksi sosial dalam penggunaan telepon genggam dalam kehidupan sehari-hari siswa SMK 6 Pandeglang khususnya.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan tersebut, maka dapat diketahui bahwa pengguna media teknologi komunikasi telepon genggam saat ini dirasakan penting. Penggunaan telepon genggam sebagai alat komunikasi seharusnya dapat mempererat interaksi social remaja dengan lingkungannya. Perumusan masalah yang akan menjadi fokus kajian dalam penelitian ini adalah :

1. Sberapa penting penggunaan telepon genggam terhadap kehidupan remaja SMKN 6 Pandeglang sehari-hari?
2. Bagaimana dampak penggunaan telepon genggam terhadap interaksi sosial remaja SMKN 6 Pandeglang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang yang di kemukakan tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengidentifikasi hal yang biasa dilakukan remaja SMKN 6 Pandeglang dengan telepon genggamnya.

2. Menganalisis seberapa penting peran telepon genggam terhadap remaja SMKN 6 Pandeglang sehari-hari.
3. Menganalisis dampak penggunaan telepon genggam terhadap interaksi sosial remaja.

D. Manfaat Penelitian

a. Bagi peneliti

Penelitian ini berguna bagi peneliti dalam rangka mengembangkan studi dan memperluas wawasan mengenai kehidupan interaksi sosial remaja pada saat ini, terkait dengan perkembangan teknologi komunikasi telepon genggam. Penelitian ini juga dapat menjadi informasi tambahan serta acuan literatur untuk penelitian selanjutnya, khususnya bagi para akademisi atau bagi mereka yang tertarik untuk memahami pengaruh penggunaan media teknologi komunikasi telepon genggam terhadap interaksi sosial remaja.

b. Bagi siswa

Penelitian ini berguna bagi siswa dalam rangka memperluas pengetahuan tentang pengertian serta pentingnya sebuah interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari yang sekarang berkurang karena dampak dari telepon

genggam, sehingga mengakibatkan interaksi sosial itu sendiri berkurang.

Dengan penelitian ini siswa dapat lebih memahami arti dari interaksi social.

c. Pengembangan ilmu

Penelitian ini berguna bagi hal layak umum khususnya dalam interaksi sosial guna menambah wawasan mengenai arti dari interaksi sosial.

E. Metodologi Penelitian

1. Pendekatan penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif yaitu wawancara secara mendalam terhadap sampel beberapa orang, dan menggunakan data kuantitatif sebagai pendukung, melalui kuisisioner guna menambah data dalam penelitian ini. penelitian kualitatif adalah prosedur sebuah penelitian yang menghasilkan data deskriptif, berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang atau pelaku yang diamati⁶.

2. Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 6 Pandeglang, Banten. Pemilihan lokasi penelitian dilakukan secara sengaja (*purposive*) berdasarkan pertimbangan bahwa SMKN 6 Pandeglang

⁶Lexy , J. Meleong, *Metodologi kualitatif* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya,2002),p.4

merupakan salah satu SMKN yang terletak di desa Pangkalan kecamatan Sobang, dengan sampel yang tergolong dalam keluarga berkecukupan sehingga memiliki asumsi bahwa banyak sampel yang sudah memiliki ponsel dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari mereka.

3. Penentuan sampel

Unit analisis penelitian adalah individu sedangkan populasi penelitian adalah remaja SMKN 6 Pandeglang. Hal ini berdasarkan pertimbangan bahwa SMKN 6 Pandeglang merupakan tempat sosialisasi utama para remaja dengan lingkungan sosial mereka (selain keluarga). Sampel penelitian ini adalah remaja (laki-laki dan perempuan) SMKN 6 Pandeglang yang menggunakan ponsel. Pengambilan sampel penelitian ditentukan dengan sengaja (*purposive*) secara *accidental sampling*. Populasi dibagi dalam kelas-kelas SMKN 6 Pandeglang (kelas X, XI, XII) dan masing-masing sejumlah 16 orang (8 laki-laki dan 8 perempuan). Jumlah sampel secara keseluruhan yang diambil sebanyak 48 orang (24 laki-laki dan 24 perempuan).

4. Metode pengumpulan data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian adalah data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari responden melalui pengisian kuisioner

dan hasil wawancara. Kuisisioner dan wawancara berisi sejumlah pertanyaan dan pernyataan yang berkaitan dengan karakteristik responden (*internal maupun eksternal*), tingkat penggunaan ponsel dan interaksi sosial yang terjadi. Sedangkan data sekunder diperoleh melalui dokumentasi Kantor SMKN 6 Pandeglang, Banten. Hal ini guna memenuhi kebutuhan untuk informasi mengenai gambaran umum lokasi penelitian.

F. Sistematika Penulisan

Tujuan dari sistematika ini dimaksudkan agar penulis dapat menyusun secara sistematis dan mengetahui pembahasan-pembahasan bab perbaab yaitu sebagai berikut:

Bab Pertama: Pendahuluan yang meliputi, Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian, metode penelitian, Sistematika Penulisan.

Bab Kedua : Gambaran Umum Lokasi Penelitian Dan Karakteristik Responden yang meliputi, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 6 Pandeglang, Interaksi di dalam sekolah, Interaksi di luar sekolah.

Bab ketiga : Kajian Teoritis yang meliputi, Pengertian telepon genggam, Interaksi sosial Remaja dan lingkungan.

Bab keempat : Penggunaan Telepon Genggam dan Interaksi Sosial Remaja, yang meliputi, Penggunaan Telepon genggam Pada Remaja, Pemanfaatan waktu dalam Interaksi Sosial Remaja.

Bab kelima: Penutup yang meliputi, Kesimpulan dan Saran yang berkaitan dengan judul.

BAB II

GAMBARAN UMUM SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGRI (SMKN) 6 PANDEGLANG

A. Sejarah berdirinya Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 6 Pandeglang

SMK Negeri 6 Pandeglang adalah sebuah Sekolah Menengah Kejuruan yang berada di Jl. Raya Cigelius KM 1 Kecamatan Sobang. Berdiri pada tanggal 1 juli 2004. Awalnya adalah sebuah sekolah SMK kecil yang manajemennya masih bersatu dengan SMA Islam Hidayatul Mubtadiien (HM). Namun pada bulan September 2004 Kepala Dinas Kabupaten Pandeglang Drs. Taufik Hidayat M.Si mengirimkan 2 orang PNS yaitu 1 orang kepala sekolah Drs. Toni Gumilar, dan 1 orang kepala TU yaitu Endi Suhendi, S.Pd. dan merealisasikan untuk segera membangun sekolah baru yang diberi nama SMKN 6 Pandeglang dan mendapat bantuan Ruang Kelas Baru (RKB) sebanyak enam lokal.

Sejak saat itu kegiatan belajar mengajarpun dilaksanakan walaupun dengan keterbatasan sarana yang ada. Awalnya lokasi SMK Negeri 6 Pandeglang terletak di Jl. KH Abdullah Sobang-Pandeglang. Dengan gedung masih bersatu dengan Aliyah Hidayatul Mubtadiien (HM) dan tenaga

pengajarnya pun bersifat tenaga Honorer yang berasal dari SMP Negeri 2 Panimbang dan Madrasah Hidayatul Mubtadiien dengan jumlah guru 25 orang. Pada awal berdiri siswa SMK Negeri 6 Pandeglang adalah leburan dari siswa SMA Islam HM yang berjumlah 2 kelas. Ditahun pelajaran yang baru SMKN 6 Pandeglang langsung merekrut siswa sebanyak 4 kelas yaitu 119 Orang dari wilayah Sobang, Bojen dan Cigeulis dengan membuka Program Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak. Namun sekitar Januari 2005 pemerintah mengalokasikan dana untuk segera mengembangkan sarana fisik SMKN 6 Pandeglang.

Melihat kondisi lokasi pertama yang tidak memungkinkan untuk dilakukan pengembangan maka terpikir untuk relokasi sekolah. Dengan berbagai upaya Kepala Sekolah dan dibantu oleh para aparat Desa dan tokoh masyarakat, maka terjadilah relokasi SMKN 6 Pandeglang sehingga terpisah dengan Yayasan Hidayatul Mubtadiien. Berdasarkan hal tersebut di belilah sebidang tanah dengan luas 5000 M2 di wilayah Kampung Golat Desa Pangkalan-Sobang Kabupaten Pandeglang dimana lokasinya bersebelahan dengan SMP Negeri 2 Panimbang, dengan pengembangan sebanyak 3 Ruang kelas menyusul kemudian ditambah 3 Ruang kelas baru dari dana APBD sehingga terdapat 6 Ruang kelas di desa Pangkalan Sobang kabupaten

Pandeglang. Sejak saat itu SMK Negeri 6 pandeglang memiliki lahan dan berdiri di wilayah kampung Golat Desa Pangkalan secara resmi.

a. Jurusan

Pada tanggal 1 April 2006 pemerintah Kabupaten Pandeglang mengirimkan tenaga CPNS sebanyak 5 orang bertugas di SMK Negeri 6 Pandeglang dan mengalihkan 5 Orang GBS yang berasal dari SMP 2 Panimbang dan SMK Banten Mandiri untuk di perbantukan di SMK Negeri 6 Pandeglang sehingga pada saat itu mulailah memiliki 5 orang guru tetap sebagai CPNS dan 5 Orang GBS. Tahun berikutnya terdapat program pengangkatan langsung dari GBS menjadi CPNS maka dengan secara bertahap jumlah GBS yang 5 orang dapat di angkat 3 orang dan ditambah CPNS dari daerah sehingga berjumlah 7 orang CPNS baru dan sekarang di tambah lagi 6 orang CPNS yang baru angkatan formasi 2007 sehingga berjumlah 18 orang PNS di SMK Negeri 6 pandeglang. dan 12 orang guru bersatatus sebagai tenaga honorer. Saat ini SMK Negeri 6 Pandeglang telah memiliki gedung sebanyak 11Rombel, 3 Ruang Labolatorium yang selesai di bangun pada anggaran APBN 2007 dan 1 gedung kantor melalui APBD 2007.

SMK Negeri 6 Pandeglang membuka 3 Bidang keahlian yaitu: Teknik Informasi dan Komunikasi, Teknik Mekanik dan Bisnis Manajemen dengan

masing-masing 4 program keahlian yaitu: Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Teknik Komputer Jaringan (TKJ), Teknik Mekanik Otomotif dan Penjualan.

SMKN “Sekolah Menengah kejuruan 6 Pandeglang” memiliki

- a. Teknik Informasi dan Komunikasi**
 - 1. Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)**
 - 2. Jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ)**
- b. Jurusan Teknik Mekanik**
 - 1. Teknik Mekanik Otomotif**
- c. Jurusan Bisnis Manajemen**
 - 1. Penjualan/Pemasaran**

Seiring dengan berjalannya waktu, SMK Negeri 6 Pandeglang terus berbenah diri meningkatkan kualitas layanan bidang pendidikan untuk memenuhi harapan dan tuntutan masyarakat serta Dunia Usaha-Dunia Industri yang selalu berkembang berubah setiap saat. SMK Negeri 6 Pandeglang membuka 6 (enam) Kompetensi Keahlian yang dikembangkan yaitu Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan, Kompetensi Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak, Kompetensi Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan, Kompetensi Keahlian Pemasaran, Kompetensi Keahlian Akuntansi, dan Kompetensi Keahlian Agribisnis Tanaman Pangan dan Holtikultura.

Dengan keenam Kompetensi Keahlian tersebut, SMK Negeri 6 Pandeglang berupaya untuk mewujudkan peningkatan mutu secara bertahap dan berkelanjutan dalam berbagai bidang dengan mengimplementasikan SMM-ISO 2001-2008, diharapkan mutu tamatan terus meningkat, dapat terserap Dunia Usaha-Dunia Industri, melanjutkan studi baik diperguruan tinggi negeri maupun swasta, serta berjiwa mandiri, memiliki budi pekerti luhur dan siap mengabdikan pada masyarakat.

B. Kondisi Obyektif Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 6 Pandeglang

Sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan pendidikan pada jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan keterampilan siswa. Keterampilan yang dimiliki merupakan hasil dari pembelajaran di sekolah maupun di industri. Dunia industri berperan penting dalam proses pembelajaran di SMK, yaitu dengan bekerjasama dalam pelaksanaan praktik industri. Praktik industri bagi siswa SMK merupakan ajang menerapkan ilmu yang pernah diperoleh di bangku sekolah. Siswa juga akan mendapatkan ilmu baru di industri, karena mereka belajar pada kondisi nyata dengan suasana kerja yang sebenarnya. Selesai melaksanakan praktik industri siswa akan disibukkan berbagai kegiatan yang harus dilaksanakan untuk kelulusannya. Siswa sekolah

menengah kejuruan dinyatakan lulus jika mereka berhasil menyelesaikan Ujian Sekolah, Ujian Nasional dan Uji Kompetensi siswa.⁷

Pelaksanaan uji kompetensi merupakan salah satu standar kelulusan siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Tujuan dari penilaian kompetensi adalah untuk menetapkan keberhasilan peserta didik dalam menguasai satu unit kompetensi dengan mengacu kepada standar kompetensi nasional. Standar Kompetensi adalah kemampuan yang secara umum harus dimiliki oleh peserta didik (lulusan). Kompetensi menurut Hall dan Jones adalah “pernyataan yang menggambarkan penampilan suatu kemampuan tertentu secara bulat yang merupakan perpaduan antara pengetahuan dan kemampuan yang dapat diamati dan diukur”. Hal tersebut sama dengan tujuan SMK yang mengacu pada isi undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 3 mengenai tujuan pendidikan nasional dan penjelasan pasal 15 yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja dibidang tertentu.⁸

Dunia sekolah merupakan dunia dimana siswa/siswi pada sekolah tertentu khususnya di SMK dituntun untuk bisa di ujikan kompetensinya karena siswa/siswi SMK pada umumnya dididik untuk bisa bekerja di dunia industry

⁷ <http://eprints.uny.ac.id/8459/2/bab%201%20-%20008518241015.pdf>, diakses pada tanggal 8 mei 2017 jam03:59. WIB

⁸ http://repository.upi.edu/14847/4/S_TM_0905816_Chapter1.pdf diakses pada tanggal 8 mei 2017 jam 04:01. WIB

maupun pekerjaan lainnya. Selain setiap individunya di tuntut harus mempunyai kemampuan untuk bekerja, di SMK pun memiliki keorganisasian yang dimana dalam hal ini siswa/siswi nya dididik untuk bisa berorganisasi agar nantinya ketika siswa/siswinya lulus dapat bisa berorganisasi di masyarakat, di riang kerja, maupun di dunia perkuliahan (bagi yang melanjutkan kuliah).

Pada awal abad baru ini, peradaban dunia di bawa ke dalam situasi paradox. Di satu sisi, globalisasi telah melahirkan kesadaran manusia sebagai penghuni satu bumi. Sekat ruang dan waktu terasa sirna dihempas gelombang teknologi yang merambah dunia, akselerasi informasi dan komunikasi yang tak lagi mampu di hambat, yang semuanya itu menciptakan fenomena yang mengglobal. Namun di sisi lain globalisasi pun telah merangsang munculnya kecenderungan likalisasi, seperti munculnya aliansi regionalism ekonomi, menguatnya kesadaran etnik, serta pencairan jati diri dari berbagai komunitas, besertanfaham-faham yang menyertainya seperti gerakan fundamentalisme agama militansi etnik solidaritas territorial dan berbagai komunitas lainnya.

Adapun data Sarpras (sarana prasarana) dan data Rombel (Rombongan Belajar) di SMKN 6 Pandenglang adalah sebagai berikut.:

1. Data Sarpras (sarana Prasarana)

Tabel 1.1

Uraian	Ruang Kelas	Ruang Lab	Ruang Perpus	Total
Jumlah	19	4	1	24

2. Rombel (Rombongan Belajar)

SMKN 6 Pandeglang memiliki data Rombel sebanyak 21 dengan uraian sebagai berikut :

Tabel 2.1

URAIAN	Rombel 1		Rombel 2		Rombel 3	
	L	155	L	141	L	98
	P	108	P	92	P	64
TOTAL	263		233		162	

C. Interaksi

Interaksi menurut KBBI (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*) diartikan sebagai berikut:

interaksi/in·ter·ak·si/n hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi; antarhubungan;

-Sosial, hubungan sosial yang dinamis antara orang perse-orangan dan orang perseorangan, antara perseorangan dan kelompok, dan antara kelompok dan kelompok;

-Verbal, hubungan antara orang yang satu dan yang lain dengan menggunakan bahasa;⁹

Interaksi diartikan sebagai hal saling melakukan aksi, berhubungan, atau saling mempengaruhi. Jadi, pengertian interaksi sosial adalah hubungan timbal balik (sosial) berupa aksi saling mempengaruhi antara individu dan individu, antara individu dan kelompok, dan antara kelompok dan kelompok. Pengertian ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Gillin. Beliau berpendapat bahwa, pengertian interaksi sosial adalah hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antarindividu dan kelompok atau antarkelompok. Di dalam hubungan tersebut, individu atau kelompok bekerja sama atau berkonflik, melakukan interaksi, baik formal atau tidak formal, langsung atau tidak langsung¹⁰.

⁹ KBBI ,Kamus Besar Bahasa Indonesia

¹⁰ <http://www.pengertianahli.com/2013/12/pengertian-interaksi-sosial-menurut-ahli.html>.

Diakses pada tanggal 9 februari 2017 jam 14:40 WIB

- Pengertian Interaksi menurut Gillin

Gillin mengatakan bahwa interaksi merupakan suatu hubungan yang bersifat dinamis dalam bersosialisasi antara individu dengan individu lainnya, individu dengan kelompoknya atau kelompok lain, serta kelompok yang satu dengan kelompok lainnya.

- Pengertian Interaksi menurut Macionis

Macionis mengatakan bahwa interaksi merupakan proses dalam melakukan aksi serta memberikan reaksi dalam hubungan sosialisasi dengan masyarakat.

- Pengertian Interaksi menurut Broom dan Selznick

Broom dan Selznick mengatakan bahwa interaksi merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang dalam mengambil tindakan dengan dilandasi kesadaran diri untuk memberikan respon terhadap apa yang dilakukan orang lain.

- Pengertian Interaksi menurut Kimball dan Raymond

Kimball dan Raymond mengatakan bahwa interaksi merupakan suatu hubungan dalam ranah sosial yang bersifat dinamis antara individu dengan kelompoknya

- Pengertian Interaksi menurut Soerjono Soekanto

Menurut Soerjono Soekanto interaksi merupakan cara yang dipakai atau dilakukan oleh seseorang dalam menjalin hubungan sosial antara individu dengan kelompoknya, atau kelompok lain¹¹.

1. Interaksi di dalam sekolah

Interaksi adalah suatu tindakan atau hubungan yang biasa dilakukan antara dua orang atau lebih. Adapun interaksi didalam sekolah khususnya SMKN 6 Pandeglang yang biasa dilakukan adalah interaksi kelompok seperti halnya obrolan ringan. Interaksi di dalam sekolah itu sendiri biasa terjadi diluar maupun di dalam sekolah. Namun seringnya terjadi interaksi di ruang lingkup sekolah sering terjadi ketika waktu istirahat.

2. Interaksi di luar sekolah

Adapun interaksi yang terjadi ketika berada di ruang lingkup luar sekolah biasa terjadi ketika adanya komunikasi melalui telepon genggam terlebih dahulu. Hal ini terjadi karena interaksi di luar sekolah memiliki tempat-tempat tertentu.

¹¹ <http://seputarpendidikan003.blogspot.co.id/2015/12/pengertian-dan-bentuk-interaksi-menurut.html>. di akses pada tanggal 2 fenruari 2017 pukul 15:03 WIB

BAB III

REMAJA DAN TELEPON GENGAM

A. Remaja dan lingkungan

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 11 tahun sampai 21 tahun.

Remaja adalah masa transisi dari anak ke dewasa. Secara psikologis kedewasaan adalah keadaan dimana sudah ada ciri-ciri psikologis tertentu pada seseorang.¹²

Ciri-ciri psikologis itu menurut G>W.allport (1996) adalah :

1. Pemekaran diri sendiri (*extension of the self*), yang ditandai dengan kemampuan seseorang untuk menganggap orang atau hal lain sebagian dari dirinya sendiri juga. Perasaan egoism (mementingkan diri sendiri) berkurang, sebaliknya tumbuh perasaan ikut memiliki. Salah satu

¹² Sarlito W Sarwono, *Psikologi Remaja edisi revisi*(jakarta : PT Raja Garfindo Perersada),p.81

tanda tang khas adalah tumbuhnya kemampuan untuk mencintai orang lain dan alam sekitarnya.

2. Kemampuan untuk melihat diri sendiri secara objektif (*self objectivication*) yang di tandai dengan kemampuan untuk mempunyai wawasan tentang diri sendiri (*self insight*) dan kemampuan untuk menangkap humor (*sense of humor*). hal ini dilakukan tanpa ertermasuk yang menjadikan dirinya sendiri sebagai sasaran.
3. Memiliki falsafah hidup tertentu (*unifying philosophy of life*). Hal ini dapat dilakukan tanpa perlu medan mengucapkannya dengan kata-kata.¹³

Sebagian besar Alquran berisi kisah. Sebagian besar kisahnya adalah kisah para Nabi. Kisah para Nabi itu bukan ketika mereka telah menua, namun sungguh ceritera itu ditulis indah dalam al-Quran ketika mereka remaja.

Adapun dalil dalam al-quran mengenai kisah remaja perdana di wajah bumi, yang artinya:

“Ceritakanlah kepada mereka kisah kedua putra Adam -Habil dan Qabil- menurut yang sebenarnya, ketika keduanya mempersembahkan kurban, maka diterima dari salah seorang dari mereka berdua -Habil- dan tidak diterima dari yang lain -Qabil-. Ia berkata (Qabil): “Aku pasti membunuhmu!” Berkata Habil: “Sesungguhnya Allah hanya menerima (korban) dari orang-orang yang bertakwa”.

¹³ Sarlito, *Psikologi Remaja edisi revisi...*,p.82

“Sungguh kalau kamu menggerakkan tanganmu kepadaku untuk membunuhku, aku sekali-kali tidak akan menggerakkan tanganku kepadamu untuk membunuhmu. Sesungguhnya aku takut kepada Allah, Tuhan seru sekalian alam.”

“Sesungguhnya aku ingin agar kamu kembali dengan (membawa) dosa (membunuh) ku dan dosamu sendiri, maka kamu akan menjadi penghuni neraka, dan yang demikian itulah pembalasan bagi orang-orang yang zalim.”

“Maka hawa nafsu Kabil menjadikannya menganggap mudah membunuh saudaranya, sebab itu dibunuhnyalah, maka jadilah ia seorang di antara orang-orang yang merugi. “

“Kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya (Kabil) bagaimana dia seharusnya menguburkan mayit saudaranya. Berkata Kabil: “Aduhai celaka aku, mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, lalu aku dapat menguburkan mayit saudaraku ini?” Karena itu jadilah dia seorang di antara orang-orang yang menyesal.”

(Al-Ma'idah : 27-31).¹⁴

Adapun yang dimaksud peneliti dalam hal ini adalah remaja dalam ruang lingkup sekolah atau Siswa dan Siswi SMKN 6 Pandeglang yang bersangkutan mengenai judul penelitian ini yaitu “PENGUNAA TELEPON GENGAM DALAM INTERAKSI SOSIAL REMAJA” guna mengetahui dampak dari telepon genggam terhadap interaksi sosial Remaja (siswa dan siswi Smkn 6 Pandeglang).

¹⁴ Al-quran, surat al-maidah (5:27-31)

وَإِذَا أَرَدْنَا أَنْ نُهْلِكَ قَرْيَةً أَمَرْنَا مُتْرَفِيهَا فَفَسَقُوا فِيهَا فَحَقَّ عَلَيْهَا الْقَوْلُ فَدَمَّرْنَاَهَا تَدْمِيرًا
(١٦) وَكَمْ أَهْلَكْنَا مِنَ الْقُرُونِ مِنْ بَعْدِ نُوحٍ وَكَفَىٰ بِرَبِّكَ بِذُنُوبِ عِبَادِهِ خَبِيرًا بَصِيرًا (١٧)

“Dan jika Kami hendak membinasakan suatu negeri, maka Kami perintahkan kepada orang-orang yang hidup mewah di negeri itu (supaya menta`ati Allah) tetapi mereka melakukan kedurhakaan dalam negeri itu, maka sudah sepantasnya berlaku terhadapnya perkataan (ketentuan Kami), kemudian Kami hancurkan negeri itu sehancur-hancurnya”

Dan berapa banyaknya kaum sesudah Nuh telah Kami binasakan. Dan cukuplah Tuhanmu Maha Mengetahui lagi Maha Melihat dosa hamba-hamba-Nya”

(Q.S Al Isra' ayat : 16-17).¹⁵

Sekolah adalah lingkungan pendidikan sekunder. Bagi anak yang sudah bersekolah, lingkungan yang setiap hari dimasukinya selain lingkungan rimah adalah sekolahnya. Anak remaja yang sudah duduk di bangku SMP tau SMA umumnya menghabiskan waktu sekitar 7 jam dalam sehari di sekolahnya. Ini berarti bahwa hampir sepertiga dari waktunya setiap hari dilewatkan remaja di sekolah. Tidak heran kalu pengaruh sekolah terhadap perkembangna jiwa remaja cukup besar¹⁶.

Adapun Sekolah yang peneliti maksud adalah SMKN 6 Pandegang yang peneliti gunakan sebagai objek penelitian dalam hal “PENGUNAA TELEPON GENGAM DALAM INTERAKSI SOSIAL REMAJA” karena

¹⁵ Al-quran, surat al-isra'. (16-17)

¹⁶ Sarlito, *Psikologi Remaja edisi revisi...*,p.150

di lingkungan sekolah, khususnya SMKN 6 ini cukup tinggi dalam hal penggunaan telepon genggam, dalam hal berkomunikasi yang berkaitan dengan interaksi.

Masyarakat sebagai lingkungan tersier (*ketiga*) adalah lingkungan terluas bagi remaja dan sekaligus paling banyak menawarkan pilihan.terutama dengan maju pesatnya teknologi komunikasi massa, maka hampir-hampir tidak ada batas-batas geografis etnis politis maupun sosial antara satu masyarakat dengan masyarakat lainnya¹⁷. Sebuah penelitian di Amerika Serikat dan Inggris (*Schoggen & Barker, 1974*), mengungkapkan bagaimana system pendidikan yang berlaku di suatu daerah tersebut dapat memengaruhi aktivitas remaja secara umum di daerah itu¹⁸. Adapun ciri-ciri masa remaja seseorang yang memasuki masa remaja menunjukkan ciri sebagai berikut:

- a. Pertumbuhan fisik yang lebih cepat dibandingkan dengan masa kanak-kanak
- b. Emosi yang meledak-ledak, mudah sedih dan mudah gembira, perasaannya sensitif
- c. Mulai tertarik dengan lawan jenis dan mulai mengenal pacaran

¹⁷ Sarlito, *Psikologi Remaja edisi revisi....*,p.159.

¹⁸ Sarlito, *Psikologi Remaja edisi revisi....*,p.162.

- d. Senang mencari perhatian dari lingkungan
- e. Mulai tertarik berkelompok
- f. Mulai berkerjanya fungsi organ reproduksi pada perempuan maupun laki-laki¹⁹.

Masa remaja mempunyai keingintahuan yang tinggi, belum sepenuhnya memiliki pertimbangan yang matang, mudah terombang-ambing, mudah terpengaruh, nekat dan berani, emosi tinggi dan takmau ketinggalan. Masa remaja merupakan masa yang indah. Dan masa remaja tidak berlangsung lama. Maka dari itu, banyak para remaja yang memanfaatkan masa remaja mereka dengan berbagai hal yang menarik dan menantang. Maka, tidak luput pulalah remaja terkena masalah yang berbahaya. Hal itu karena kurangnya perhatian orang tua pun menjadi faktor terbesar dari remaja. Mereka tidak mendapat kebahagiaan dari lingkungan keluarga, maka mereka cenderung memilih mencari kebahagiaan diluar untuk menghilangkan masalah yang mereka hadapi.

Masa remaja dalam kasus ini peneliti fokuskan terhadap Siswa dan Siswi SMKN 6 karena Siswa dan Siswi SMKN 6 ini termasuk dalam kategori remaja, oleh karena itu peneliti melibatkan Siswa dan Siswi SMKN 6 ini

¹⁹ Diakses Pada situs (<http://afriyaniremaja.blogspot.co.id/> ciri-ciri masa remaja), pada tanggal 15 Februari 2017 jam 11:29 wib.

sebagai sampel dalam penelitian yang berjudul “PENGUNAA TELEPON GENGAM DALAM INTERAKSI SOSIAL REMAJA”.

Lingkungan adalah kombinasi antara kondisi fisik yang mencakup keadaan sumber daya alam seperti tanah, air, energi surya, mineral, serta flora dan fauna yang tumbuh di atas tanah maupun di dalam lautan, dengan kelembagaan yang meliputi ciptaan manusia seperti keputusan bagaimana menggunakan lingkungan fisik tersebut. Lingkungan juga dapat diartikan menjadi segala sesuatu yang ada di sekitar manusia dan mempengaruhi perkembangan kehidupan manusia²⁰. Manusia mempunyai pengetahuan dan teknologi, ini memberikan keuntungan tersendiri dalam mempertahankan diri dan juga beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Dengan begitu, kita mempunyai kewajiban untuk menjaga dan melestarikan komponen penyusun lain dari lingkungan ini seperti hewan dan tumbuhan agar kehidupan tetap seimbang²¹.

Lingkungan yang peneliti fokuskan dalam penelitian ini adalah lingkungan sekolah, yaitu Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 6 Pandeglang (SMKN), karena dalam lingkungan sekolah ini mayoritas para Siswa dan siswi banyak menggunakan telepon genggam, oleh karena itu peneliti

²⁰ <https://id.wikipedia.org/wiki/Lingkungan>, Di akses pada tanggal 15 February 15 2017 pukul 11:54 wib.

²¹ <http://obatrindu.com/pengertian-lingkungan-hidup/>, Di akses pada tanggal 15 February 15 2017 pukul 11:54 wib.

menggunakan lingkungan sekolah sebagai objek dari sampel penelitian kali ini yaitu mengenai penggunaan telepon genggam terhadap interaksi sosial remaja.

B. Pengertian Telepon Genggam

Menurut Gouzali Saydam, teknologi komunikasi pada hakikatnya adalah penyaluran informasi dari satu tempat ke tempat lain melalui perangkat telekomunikasi (*kawat, radio atau perangkat elektromagnetik lainnya*), Informasi tersebut dapat berbentuk suara (*telepon*), tulisan dan gambar (*telegraf*), data (*komputer*), dan sebagainya²².

Bentuk-bentuk teknologi komunikasi ditampilkan dalam tingkat antarpersona, kelompok, organisasional, dan publik. Pada tingkat antarpersona yaitu telepon, telepon genggam (*handphone*), surat elektronik, dan voicegram. Pada tingkat kelompok yaitu konferensi telepon, telekomunikasi komputer, dan surat elektronik. Pada tingkat organisasional yaitu interkom, konferensi telepon, surat elektronik, manajemen dengan bantuan komputer, sistem informasi, dan faksimili. Sedangkan pada tingkat publik yaitu televisi, radio, film, videotape, vidoedisc, TV kabel, TV satelit langsung, video dengan teks, teleteks, dan sistem informasi digital. Pada saat ini telepon merupakan alat

²² Ina Astari Utaminingsih, Skripsi *Program studi komunikasi dan pengembangan masyarakat, Fakultas Pertanian; Institute Pertanian Bogor.* (bogor: 2006).p.7.

komunikasi yang banyak ditemukan dalam dunia bisnis. Bahkan setiap hari sekitar lebih dari 500 juta panggilan telepon dilakukan diseluruh dunia²³. Menurut Gouzali Saydam Istilah telepon pada awalnya merupakan suara dari jarak jauh. Selain itu keberadaan telepon itu sendiri dibagi menjadi dua, yaitu telepon biasa (fix telephone) dan telepon bergerak²⁴.

Perkembangan Telepon Genggam

Penemu sistem telepon genggam yang pertama adalah Martin Cooper, seorang karyawan Motorola pada tanggal 03 April 1973, walaupun banyak disebut-sebut penemu telepon genggam adalah sebuah tim dari salah satu divisi Motorola (divisi tempat Cooper bekerja) dengan model pertama adalah DynaTAC. Ide yang dicetuskan oleh Cooper adalah sebuah alat komunikasi yang kecil dan mudah dibawa bepergian secara fleksibel. Cooper bersama timnya menghadapi tantangan bagaimana memasukkan semua material elektronik ke dalam alat yang berukuran kecil tersebut untuk pertama kalinya. Namun akhirnya sebuah telepon genggam pertama berhasil diselesaikan dengan total bobot seberat dua kilogram.

²³ Morey, Doc. *Phone Power : Meningkatkan Keefektifan Berkomunikasi di Telepon*. (Jakarta : PT Gramedia, 2004).p.55

²⁴ Saydam, Gouzali. *Teknologi Telekomunikasi, Perkembangan dan Aplikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2005).p.65

Tokoh lain yang diketahui sangat berjasa dalam dunia komunikasi selular adalah Amos Joel Jr yang lahir di Philadelphia, 12 Maret 1918, ia memang diakui dunia sebagai pakar dalam bidang switching. Ia mendapat ijazah bachelor 1940 dan master 1942 dalam teknik elektronik dari MIT. Tidak lama setelah studi, ia memulai kariernya selama 43 tahun dari Juli 1940-Maret 1983 di Bell Telephone Laboratories, tempat ia menerima lebih dari 70 paten Amerika di bidang telekomunikasi, khususnya di bidang switching. Amos E Joel Jr, membuat sistem penyambung (switching) ponsel dari satu wilayah sel ke wilayah sel yang lain. Switching (sistem penyambung) ini harus bekerja ketika pengguna ponsel bergerak atau berpindah dari satu sel ke sel lain sehingga pembicaraan tidak terputus. Karena penemuan Amos Joel inilah penggunaan ponsel menjadi nyaman.

Fasilitas Pada Telepon Genggam

Disamping berfungsi sebagai alat komunikasi yang personal, ponsel juga berpotensi sebagai sarana bisnis yang efektif. Ponsel sangat bervariasi tergantung pada modelnya, yang seiring dengan perkembangan teknologi mempunyai fungsifungsi antara lain (Fiati, 2005) :

- 1) Penyimpan informasi
- 2) Pembuat daftar pekerjaan atau perencanaan kerja
- 3) Reminder (pengingat waktu) atau appointment

- 4) Alat perhitungan (kalkulator)
- 5) Pengiriman atau penerimaan e-mail
- 6) Permainan (games)
- 7) Integrasi ke peralatan lain seperti PDA, MP3
- 8) Chatting dan Browsing internet
- 9) Video
- 10) Camera (kamera)

Mengenai fitur-fitur lain dalam ponsel terdapat beberapa macam, antara lain : profile, voice mail, caller ID, memory, numeric paging dan text messaging (SMS)/multimedia messaging (MMS), tones, locking/unlocking, call waiting, call forwarding, three-way calling, calling history, one touch emergency dialing dan lain-lain. Diantara sekian banyak fitur tersebut, mungkin yang paling menarik untuk dibahas adalah SMS, MMS dan kamera. SMS (Short message service) adalah layanan langsung dalam dua arah yang mampu mengirimkan pesan singkat 160 karakter yang bisa disimpan dan direkam oleh pengelola ponsel. Selain itu SMS juga dapat digunakan dalam mode cell broadcast guna mengirim berita-berita terbaru dan pemberitahuan penting penting lain yang bersifat massal²⁵.

²⁵ Fiati, Rina. *Akses Internet Via Ponsel*. Yogyakarta : Penerbit Andi Yogyakarta, 2005.

Sedangkan MMS (multimedia message service) disebut juga sebagai sms multimedia, yang memiliki daya angkut data yang besar. MMS memberikan layanan pengiriman berbasis teks menuju pesan multimedia (gambar, suara, video) dan dapat juga memberikan layanan berupa gambar diam berupa kartu, peta, kartu nama, layer saver (untuk PC). Fitur lainnya yang saat ini sedang gencarnya ditonjolkan oleh ponsel yaitu kamera, mulai dari jenis kamera opsional atau terpisah hingga kamera yang built-in yang sudah menyatu dengan ponselnya. Mengenai kecanggihan teknologi, ponsel juga memiliki beberapa keunggulan seperti adanya teknologi Infrared dan Bluetooth. Bluetooth merupakan teknologi nirkabel yang dapat menyambungkan beberapa perangkat melalui gelombang radio berfrekuensi rendah (daya jangkauan maksimal 50 meter) tanpa dihubungkan dengan kabel. Sedangkan pada infrared kedua perangkat harus dibuat berhadapan (Fiati, 2005). Mengenai media hiburan, MP3 pada ponsel sudah menggunakan teknologi yang lebih canggih lagi saat ini. Telah dibuat suatu pengembangan yang lebih lanjut, dinamakan MP3 Surround²⁶.

MP3 Surround atau bias disebut suara keliling ini pada dasarnya akan memberikan ilusi suara pada pendengarnya seolah-olah berada dalam sebuah lingkungan tertentu. Selain itu, teknologi pada ponsel yang paling terbaru saat

²⁶ Subarkah, AW. "Cara Baru Menikmati Hiburan Televisi". *Kompas*, 13 Januari 2006.

ini yaitu menyaksikan televisi melalui layar ponsel tersebut²⁷. Ponsel seperti ini termasuk dalam ponsel generasi ketiga, atau disebut dengan 3G.

Dampak Penggunaan Telepon Genggam

Penggunaan Telepon Genggam dapat membawa dampakdampak tertentu. Dampak-dampak tersebut dibagi pada aspek psikologis, sosial, keuangan dan kesehatan atau keselamatan jiwa seseorang. Tetapi yang akan dijelaskan disini adalah pada aspek psikologis dan sosial²⁸.

4. Aspek Psikologis

Banyaknya pesan melalui SMS yang berisi ajakan-ajakan bersifat rasisme dapat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang. Contohnya yang marak ditemukan adalah pesan yang berisi pemboikotan barang produksi Amerika. Selain itu juga terdapat peredaran pesan teks, gambar, maupun video yang bersifat pornografi. Mudahnya akses keluar-masuk pesan tersebut melalui ponsel membawa dampak negatif, terutama untuk generasi muda sekarang ini.

2. Aspek Sosial

Salah satu hal yang sering terjadi adalah tindakan seseorang yang membiarkan ponsel miliknya tetap dalam keadaan hidup atau aktif sehingga

²⁷ Subarkah, AW. "Cara Baru Menikmati Hiburan Televisi". *Kompas*, 13 Januari 2006.

²⁸ Badwilan, Rayyan Ahmad. *Rahasia Dibalik Handphone*. Jakarta : Darul Falah, 2004.

mengeluarkan bunyi yang nyaring. Hal ini jelas mengganggu konsentrasi serta mengejutkan orang-orang disekitarnya. Seperti ketika sedang rapat bisnis, di rumah sakit, sedang di tempat-tempat ibadah, dan lain-lain. Selain itu penggunaan ponsel sebagai media komunikasi tidak langsung dapat menurunkan kualitas dan kuantitas dari komunikasi secara langsung (tatap muka). Sering terjadi kesalah pahaman dalam pemaknaan pesan melalui komunikasi secara tidak langsung²⁹.

C. Interaksi Sosial

Bentuk umum proses sosial adalah interaksi sosial (yang juga dapat dapat dinamakan proses social) karena interaksi social merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial³⁰. Interaksi sosial merupakan hubunga-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang-perorangan³¹.

Interaksi sosial adalah bentuk-bentuk yang tampak apabila orang-orang perorangan ataupun kelompok-kelompok manusia mengadakan hubungan satu sama lain terutama dengan mengetengahkan kelompok serta lapisan sosial sebagai unsur pokok struktur sosial. Interaksi social antara

²⁹ Badwilan, Rayyan Ahmad. *Rahasia Dibalik Handphone*. Jakarta : Darul Falah, 2004.

³⁰ Soerjono, Soekanto. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : PT RajaGrafindo.p.55.

³¹ Gillin dan gillin *cultural sosiologi*, a revision of an introduction to sociology, (New York: The Macmillan Company, 1954).h.489.

kelompok-kelompok manusia terjadi antara kelompok tersebut sebagai kesatuan dan biasanya tidak menyangkut pribadi anggota-anggotanya. Suatu contoh dapat dikemukakan dari perang dunia kedua yang lalu sebagaimana dilukiskan oleh Gillin dan Gillin³². Interaksi sosial dapat dipandang sebagai dasar proses-proses sosial yang ada, menunjuk pada hubungan-hubungan sosial yang dinamis³³.

Interaksi sosial adalah suatu hubungan antar dua atau lebih individu manusia, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain³⁴. Suatu interaksi sosial diartikan sebagai suatu sistem sosial dua orang atau lebih yang dilengkapi dengan beberapa aturan dan harapan, serta beberapa ganjaran dan hukuman yang berlaku diantaranya³⁵.

Kebutuhan ini terpenuhi melalui pertukaran pesan yang berfungsi sebagai jembatan untuk mempersatukan manusia yang satu dengan lainnya, yang tanpa berkomunikasi akan terisolasi. Mengenai interaksi yang terjalin tersebut, yang dianggap paling ideal adalah secara tatap muka (langsung). Interaksi tatap muka lebih memungkinkan suatu proses yang bersifat dinamis

³² Soekanto. *Sosiologi Suatu Pengantar...*,p.56.

³³ Soekanto. *Sosiologi Suatu Pengantar...*,p57.

³⁴ Gerungan, W.A. *Psikologi Sosial*. Bandung : PT Refika Aditama, 2004.p.59.

³⁵ Tubbs, Steward L & Sylvia Moss. *Human Communication, Konteks-konteks Komunikasi*. Cetakan Ketiga. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2001.p.3.

dan timbal balik secara langsung, Suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu :

1. Adanya kontak sosial (social-contact).
2. Adanya komunikasi³⁶

Bentuk-bentuk interaksi sosial dapat berua kerja sama (ccoperation), persaingan (competition), dan bahkan juga dapat berbentuk pertentangan (conflict)³⁷.

Interaksi dalam hal ini peneliti maksudkan dalam kegiatan dalam ruang lingkup sekolah yang bertempat di SMKN 6 Pandeglang, karena banyak fariasi mengenai interaksi-interaksi yang terjadi di dalam sekolah, dari hal kelompok maupun organisasi. Sebuah hadis juga telah menjelaskan mengenai interaksi adalah sebagai berikut :

ان المؤمن للمؤمن كالبنيان يشد بعضهم بعضا. (رواه البخارى ومسل)

Artinya:

“Sesungguhnya antara seseorang mukmin dengan mukmin lainnya bagaikan bangunan yang saling melengkapi (memperkokoh) satu sama lainnya.” (H. R. Bukhari dan Muslim).³⁸

Hadist ini menjelaskan tentang seorang mukmin satu samalain itu saling membutuhkan, yang dimana hal itu terjadi karena adanya interaksi satu sama lain yang dapat saling melengkapi satu sama lain.

³⁶ Soekanto. *Sosiologi Suatu Pengantar...*,p.58.

³⁷ Soekanto. *Sosiologi Suatu Pengantar...*,p.62.

³⁸ Hadist yang diriwayatkan oleh bukhari dan muslim.

BAB IV
PEMANFAATAN WAKTU DALAM PENGGUNAAN TELEPON
GENGGAM DAN INTERAKSI SOSIAL REMAJA

A. Penggunaan Telepon Genggam Terhadap Interaksi Sosial Remaja
(Siswa/Siswi SMKN 6 Pandeglang)

1. Frekuensi penggunaan Telepon Genggam Siswa dan Siswi SMKN 6 Pandeglang

Frekuensi penggunaan telepon genggam menunjukkan tingkat kekerapan responden (Siswa dan Siswi SMKN 6 Pandeglang) dalam penggunaan atau pemakaian telepon genggamnya sehari-hari. Berdasarkan datayang diperoleh pada (tabel 1.4) menunjukkan bahwa sebagian besar responden menggunakan telepon genggam dengan frekuensi sedang hingga tinggi. telepon genggam pada saat ini dianggap menjadi suatu kebutuhan sehari-hari yang penting bagi responden sebagai kelompok remaja.

Tabel 1.4**Jumlah Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan Ponsel**

Penggunaan telepon genggam	Frekuensi (n)	Persen (%)
Tinggi	13	27,1
Sedang	24	50
Rendah	11	22,9
Jumlah	48	100

Dari data lain yang diperoleh mengenai frekuensi penggunaan telepon genggam, diketahui bahwa penggunaan dalam kategori penggunaan telepon genggam di sekolah mencapai 27,1 % menggunakan ponsel sekitar 20 kali dalam satu hari didalam lingkungan sekolah, Adapun dalam kategori penggunaan ponsel sedang dalam penelitian kali ini yaitu sebanyak 50 % hal ini menunjukkan bahwa rata-rata setiap harinya siswa/siswi SMKN 6 Pandeglang menggunakan telepon genggamnya menggunakan ponsel sekitar 30 kali didalam lingkungan sekolah , adapun penggunaan telepon genggam dalam kategori rendah yaitu sebanyak 22,9% Siswa/Siswi SMKN 6 menggunakan telepon genggamnya yaitu di bawah 15 kali. Penggunaan ponsel tersebut

sebagian besar untuk menerima dan mengirim panggilan ataupun SMS, yang mayoritas panggilan dan SMS tersebut dilakukan menggunakan via internet, hal itu dikarenakan karena mayoritas pengguna telepon genggam pada saat ini menggunakan telepon genggam berbasis android dan IOS, Oleh karenanya para pengguna telepon genggam pada saat ini lebih sering menggunakan aplikasi berbasis internet halnya via BBM, Whatsup dan aplikasi lainnya. dan selanjutnya hanya untuk sekedar hiburan atau bermain sebanyak 5 kali. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata responden menggunakan ponsel mereka setiap harinya tersebut lebih banyak pada kegiatan menerima dan mengirim panggilan (telepon, SMS dan internet). Kegiatan ini yang menyebabkan frekuensi penggunaan telepon genggam oleh responden menjadi cukup tinggi.

Penggunaan telepon genggam tertinggi dilakukan pada waktu yang tidak tentu yaitu sebanyak 30 kali Responden menjawab hal tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa responden menggunakan telepon genggam dapat kapan saja pada waktu yang tidak tentu, tergantung dari panggilan yang ada dan keinginan untuk mengisi waktunya. Sisanya pada waktu malam hari, siang sampai sore hari dan pagi hari. Terlihat bahwa reponden/ Siswa dan Siswi SMKN 6 jarang menggunakan telepon genggamnya ketika pagi hari, karena pada waktu tersebut reponden/ Siswa dan Siswi SMKN 6 lebih sibuk untuk menyiapkan diri berangkat sekolah atau justru sebaliknya masih tidur ketika

sedang hari libur misalnya. Terdapat pernyataan responden mengenai frekuensi penggunaan telepon genggam dalam kutipan berikut :

*“biasanya sih gunain hp ya seperlunya aja, enggak terlalu sering, paling seringnya kalo lagi ada waktu senggang, kaya mau ngerjain tugas ataupun buat sms dan telepon keluarga atau temen, seringnya sih malem, paling kalo waktu sore buat nelpon sodara yang jauh, paling kalo mau komunikasi sama sodara yang jauh ‘kaya yang di kaimantan’ paling seringnya video call soalnya biar bias tata muka langsung”*³⁹

2. Pemanfaatan fasilitas Telepon Genggam

Pemanfaatan fasilitas telepon genggam dalam penelitian ini menunjukkan bagaimana responden memanfaatkan berbagai jenis fasilitas yang terdapat pada telepon genggamnya. Berdasarkan data yang diperoleh (tabel 2.4) menunjukkan bahwa sebagian besar reponden/ Siswa dan Siswi SMKN 6 berada dalam kategori pemanfaatan fasilitas telepon genggam sedang hingga tinggi.

Hal ini berarti reponden/ Siswa dan Siswi SMKN 6 memanfaatkan fasilitas-fasilitas yang terdapat pada ponselnya tergolong cenderung tinggi. Fasilitas telepon genggam biasanya dibagi menjadi dua bagian, yaitu fasilitas untuk menerima dan mengirim panggilan serta fasilitas dalam hal hiburan.

³⁹ Wawancara, Dodi K, kelas XI RPL, tentang penggunaan telepon genggam, pada tanggal 8 mei 2017.

Tabel 2.4

Jumlah Responden Berdasarkan Pemanfaatan Fasilitas Ponsel

Pemanfaatan fasilitas telepon genggam	Frekuensi(n)	Persen (%)
Pemanfaatan telepon genggam tinggi	15	31,25
Pemanfaatan telepon genggam sedang	27	56,25
Pemanfaatan telepon genggam rendah	6	12,5
Jumlah	48	100

Dari data lain mengenai jenis fasilitas yang diperoleh, diketahui bahwa pemanfaatan telepon genggam dalam kategori tinggi yaitu sebanyak 31,25% dari hasil penggunaan penggunaan fasilitas untuk menerima dan mengirim panggilan terbanyak berupa SMS (*BBM, Whatsaap, LINE, dan lain-lain*). Siswa dan Siswi sering memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari, adapun dari pemanfaatan telepon genggam yang tergolong sedang yaitu sebanyak 56,25% siswa dan siswi menggunakannya dalam hal hiburan seperti

Radio, Facebook, Instagram, berfoto dan lain-lain, dan dalam kategori pemanfaatan telepon genggam dalam jumlah rendah sebanyak 12,5 di dapat karena kebanyakan pengguna telepon genggam memanfaatkannya untuk hal lainnya.

Menurut responden untuk fasilitas telepon mempunyai kelebihan yaitu pada komunikasinya secara lebih langsung yang tentu saja dapat meminimkan terjadinya kesalahpahaman. Tetapi fasilitas telepon ini membebankan biaya yang lebih tinggi dibanding SMS. Oleh karenanya para pengguna telepon genggam lebih sering menggunakan Internet sebagai fasilitas untuk mengirim gambar ataupun suara, Disamping itu sekarang responden lebih menyukai untuk mengirim melalui internet (*BBM, whatsapp, Facebook dan aplikasi lainnya*) dimana kedua hal ini tidak dikenai biaya namun menggunakan kuota yang bias memperirit biaya dalam hal mengirim dan menerima gambar maupun suara. Terdapat pernyataan responden mengenai dalam kutipan berikut :

*“Biasanya kalo misalkan anak-anak SMKN 6 Pandeglang ini, sosial media apalagi di sini kan ada jurusal RPL,TKJ yah, yaa biasanya sih banyak ngegunain sosial media, soalnya kan terkadang guru ngirim tugas kaya di WA ataupun Mesenger, kaya temen- temen biasanya banyak yang ngegunain Instagram, facebook dan BBM, kalo nisa sendiri biasanya bawa hp itu buat dapet informasi dari temen dan guru, dan kaya informasi mengenai perizinan dari temen, soalnya nisa kan sekertaris di kelas, ya jadi kadang temen uka SMS buat ngasih tau”.*⁴⁰

⁴⁰ Wawancara, anisa P, kelas X11 RPL, tentang penggunaan aplikasi internet, pada tanggal 8 mei 2017.

Fasilitas telepon genggam dalam hal hiburan, sebanyak 31,25% paling sering memanfaatkan fasilitas aplikasi-aplikasi hiburan yang terdapat pada android (*play store*), ataupun IOS (*appstore*) dan MP3. Selanjutnya diikuti secara berurutan dengan fasilitas permainan (*games*), kamera, video, dan hal lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa untuk fasilitas hiburan yang paling banyak dimanfaatkan adalah aplikasi-aplikasi yang terdapat di dalam telepon genggam. Fasilitas ini semakin menarik mengingat semakin maraknya variasi lagu MP3 dari artis-artis lokal maupun internasional dan permainan ataupun hiburan lainnya yang dapat dijadikan nada dering, game dan lainnya di dalam telepon genggam. Terdapat pernyataan responden dalam kutipan berikut :

*“ya menurut saya sih bagus yahh mengenai hp canggih kaya sekarang yang bisa chatting lewat internet gitu, ga perlu pake pulsa, ya paling kita belinya kuota aja gitu, pake kuota mah kan sekarang bisa buat semuanya, kaya nelpon dan chatting, dan bisa video call juga, tapi mengenai aplikasi internet juga ada buruknya, itu kita kan ga beli pulsa yah, jadi kadang ga bisa SMS ke temen yang ga make hp android gitu”.*⁴¹ (Uun S, kelas XI PMS)

Telepon genggam yang terdapat sekarang ini semakin canggih dan menjadi semakin multifungsi, dimana hal tersebut menjadikan respon (khususnya bagi kelompok remaja (Siswa SMKN 6 Pandeglang) cukup tinggi.

⁴¹ Wawancara, Uun S, kelas XI PMS, tentang telepon genggam sekarang, pada tanggal 8 mei 2017.

Walaupun belum tentu penggunaan telepon genggam tersebut dimanfaatkan seluruhnya secara optimal dan penting dalam kehidupan sehari-hari mereka.

3. Pihak yang di ajak berkomunikasi

Pihak yang diajak berkomunikasi menunjukkan pihak-pihak yang berada dalam lingkungan sosial responden dan yang paling sering diajak berkomunikasi melalui telepon genggam (tabel 3.4). Berdasarkan data yang diperoleh dapat diketahui bahwa sebagian besar responden 68,7 % paling sering menghubungi pihak dari teman atau pacarnya. Sedangkan hanya 4,2 % responden menghubungi pihak-pihak lainnya yaitu halnya Guru (pengajar) dan lainnya.

Tabel 3.4

Jumlah Responden Berdasarkan Pihak Yang Diajkn Berkomunikasi

Pihak yang di ajak berkomunikasi	Frekuensi (n)	Persen (%)
Keluarga	13	27,1
Teman dan pacar	33	68,7
Lainnya	2	4,2
Jumlah	48	100

Hal ini menunjukkan meskipun responden sering bertemu dengan teman atau pacar mereka di sekolah atau tempat-tempat lain, tetapi dirasakan belum cukup bagi mereka untuk berkomunikasi atau berhubungan satu sama lain. Seringkali komunikasi yang berlangsung melalui telepon genggam tersebut merupakan pembicaraan ringan sehari-hari, gosip, seputar tugas atau pekerjaan sekolah dan hal-hal lain yang bersifat kurang penting (*urgent*). Terdapat pernyataan responden mengenai hal tersebut dalam kutipan berikut :

*“Ya biasanya sih kalo make hp itu buat ngasih tau informasi di sekolah ataupun lgi nlibur sekolah gitu, palingan kalo agi ketemu mah ngobrolin hal biasa aja, soalnya sekarang mah kalo lagi kumpul juga kan sukanya main hp sendiri-sendiri, mangkannya seringnya suka lewat kaya BBM ataupun WA”.*⁴²

*“ ya paling sering di hubungin itu temen dan pacar,soalnya kan kita tau informasi dari sekolah kan dari temen, kalo sama pacar ya paling kaya chat biasa aja gt, kalo sama keluarga sendiri sih seringnya langsung ngomong, paling komunikasi juga kalo misalnya lagi ada acara di sekolah, kaya pelantikan ataupun acara pramuka gitu”.*⁴³ (Elva, kelas XI RPL)

Mengenai pihak keluarga, hanya sedikit responden yang menjadikannya sebagai pihak yang paling jarang diajak berkomunikasi melalui telepon genggam. Hal ini dapat dikarenakan faktor orang tua responden yang sibuk dengan pekerjaannya masing-masing atau juga karena

⁴² Wawancara, Mimin, kelas X TKJ, tentang pesan menggunakan telepon genggam, pada tanggal 8 mei 2017.

⁴³ Wawancara, Elva, kelas XI RPL, tentang pesan menggunakan telepon genggam, pada tanggal 8 mei 2017.

responden menganggap hal-hal yang ingin dibicarakan dengan keluarga lebih baik ketika bertemu di rumah saja. Terdapat pernyataan responden mengenai hal tersebut dalam kutipan berikut :

“Kadang komunikasi iyan sama keluarga sih biasanya lewat langsung, paling kalo yang sodara jauh baru pake hp gt, kaya BBM atau kirim gambar gt, intinya mah ngasih kabar, kalo sama orang tua mah jarang pake hp paling kalo iyan lagi ada urusan aja gt, bari lewat hp”.⁴⁴

4. Tingkat penggunaan telepon genggam secara umum

Tingkat penggunaan telepon genggam dalam penelitian menunjukkan perilaku penggunaan telepon genggam oleh responden dan dilihat dari akumulasi skor frekuensi penggunaan telepon genggam, pemanfaatan fasilitas telepon genggam, tingkat biaya pengeluaran, dan pihak-pihak yang diajak berkomunikasi. Berdasarkan data yang diperoleh dapat diketahui bahwa sebagian besar responden (hampir 96 %) mempunyai tingkat penggunaan ponsel yang sedang hingga tinggi. Penggunaan ponsel sebagai media komunikasi dan juga media hiburan dianggap menjadi kebutuhan sehari-hari yang penting bagi responden.

⁴⁴ Wawancara, Iyan S, kelas X TKJ, tentang komunikasi secara langsung dan via telepon genggam, pada tanggal 8 Mei 2017.

Tabel 4.4

Jumlah Responden Berdasarkan Tingkat Penggunaan Ponsel

Tingkat penggunaan telepon genggam	Frekuensi (n)	Persen (%)
Tinggi	14	29,2
Sedang	32	66,6
Rendah	2	4,2
Jumlah	48	100

Berdasarkan indikator tingkat penggunaan telepon genggam, dapat diketahui bahwa sebagian besar responden menggunakan telepon genggam setiap hari. Sebagian besar responden juga memanfaatkan fasilitas-fasilitas pada telepon genggam mereka cenderung SMS biasa. Hal ini dikarenakan alasan biaya yang lebih murah serta faktor kepraktisan (dapat mencangkup banyak karakter tulisan untuk sekali kirim). Sedangkan fasilitas dalam hal hiburan, responden cenderung memanfaatkan fasilitas berupa aplikasi-aplikasi hiburan atau MP3. Hal ini dikarenakan adanya sisi menarik dari fasilitas tersebut dan dapat dimanfaatkan sambil melakukan kegiatan lainnya tanpa mengganggu.

Responden dalam menggunakan telepon genggamnya sebagian besar menghubungi pihak yang berada dalam lingkungan sebayanya, yaitu teman atau pacar. Hal ini dikarenakan keberadaan mereka tergolong kuat pengaruhnya bagi responden. Sehingga responden merasa belum cukup untuk berkomunikasi atau berhubungan ketika bertemu saja. Selain itu faktor kesibukan orang tua atau saudara dapat menjadikan responden jarang menghubungi pihak keluarga melalui ponsel.

5. Intensitas Interaksi Tatap Muka

Intensitas interaksi pada penelitian ini menunjukkan bagaimana keluasaan pembicaraan dalam interaksi tatap muka yang terjadi pada responden dengan lingkungan sosial keluarga (tabel 5.4) dan lingkungan sosial pertemanan atau pacar (tabel 6.4).

Tabel 5.4

Jumlah Responden Berdasarkan Intensitas Interaksi Tatap Muka Dengan Keluarga

Intensitas Interaksi Tatap Muka	Frekuensi (n)	Persen (%)
Sangat intens	22	45,8
Cukup intens	17	35,4
Tidak intens	18	18,8
Jumlah	48	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar responden hampir 82 % memiliki interaksi yang tergolong cukup hingga sangat intens dengan lingkungan keluarga mereka. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi secara tatap muka (langsung) antara responden dengan lingkungan keluarga mereka tergolong intens, yang artinya bahwa topik pembicaraan diantara mereka begitu luas.

Tabel 6.4

Jumlah Responden Berdasarkan Intensitas Interaksi Tatap Muka Dengan Teman/Pacar

Intensitas Interaksi Tatap Muka	Frekuensi (n)	Persen (%)
Sangat intens	11	22,9
Cukup intens	25	52,1
Tidak intens	12	25
Jumlah	48	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar responden 52,1 % memiliki intensitas interaksi yang cukup dengan teman atau pacar mereka. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi secara tatap muka (langsung) antara responden dengan lingkungan teman atau pacar mereka

tergolong sedang (cukup rendah) intensitasnya, yang artinya bahwa topik pembicaraan diantara mereka tidak terlalu luas.

Variabel intensitas interaksi tatap muka antara responden dengan keluarga dan teman atau pacar tersebut dapat menunjukkan bahwa topik pembicaraan antara responden dengan lingkungan keluarga lebih luas dibanding lingkungan pertemanan atau pacar. Hal ini berarti interaksi responden tatap muka lebih intens dengan keluarga mereka. Biasanya remaja ketika sedang berhubungan atau berkomunikasi dengan lingkungan teman sebayanya lebih kearah topik yang bersifat *fun*, menarik, seru dan hal-hal yang berkaitan dengan keadaan sehari-hari mereka (tidak terlalu menyangkut hal-hal yang sangat penting/*urgent*).

Responden dengan keluarga biasanya topik pembicaraan lebih memungkinkan mulai dari hal-hal yang ringan bahkan sampai topik yang penting menyangkut masa depan remaja tersebut. Sehingga tingkat interaksinya dapat dikatakan lebih intens dalam hal keluasan topik pembicaraan. Terdapat pernyataan responden mengenai intensitas interaksi mereka secara tatap muka dengan lingkungan sosialnya dalam kutipan berikut:

“Ya kalo ngobrol paling ngobrol biasa gitu, kalo sama temen kalo ada tugas, kalo ada yang nanya gitu nanyain tugas paling, kalo langsung sih ya ngobrol biasa aja, paling kalo ketemu mah biasasa ,kaya ngobroin main gitu”⁴⁵

a. Waktu Interaksi Tatap Muka

Waktu interaksi menunjukkan banyaknya waktu yang dihabiskan untuk melakukan interaksi secara tatap muka antara responden dengan lingkungan social keluarga dan lingkungan sosial pertemanan atau pacar

Tabel 7.4

Jumlah Responden Berdasarkan Waktu Interaksi Tatap Muka Dengan Keluarga

Waktu Interaksi Tatap Muka	Frekuensi (n)	Persen (%)
Tinggi	7	14,6
Sedang	22	45,8
Rendah	19	39,6
Jumlah	48	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar responden hampir 86 % memiliki waktu interaksi yang sedang hingga rendah

⁴⁵ Wawancara, Roby A, kelas XI TKJ, tentang pesan dalam telepon genggam, pada tanggal 8 mei 2017.

dengan lingkungan keluarga mereka. Hal ini menunjukkan bahwa waktu interaksi secara tatap muka (langsung) antara responden dengan lingkungan keluarga mereka tergolong kurang setiap harinya. Pembagian waktu untuk lingkungan keluarga tersebut yaitu kategori waktu interaksi yang tinggi yaitu > 7 jam, waktu interaksi yang sedang yaitu 5-7 jam, dan waktu interaksi yang rendah yaitu < 5 jam. Hal ini dikarenakan dengan perhitungan sebagian waktu responden rata-rata dihabiskan dalam sekolah, tempat les, dan sisanya untuk istirahat.

Tabel 8.4

Jumlah Responden Berdasarkan Waktu Interaksi Tatap Muka Dengan Teman/Pacar

Waktu Interaksi Tatap Muka	Frekuensi (n)	Persen (%)
Tinggi	12	25
Sedang	21	43,75
Rendah	15	31,25
Jumlah	48	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar responden 75 % memiliki waktu interaksi yang sedang hingga rendah dengan

teman atau pacar mereka. Hal ini menunjukkan bahwa waktu interaksi secara tatap muka (langsung) antara responden dengan lingkungan teman atau pacar juga tergolong kurang setiap harinya.

Pembagian waktu untuk lingkungan teman atau pacar tersebut yaitu kategori waktu interaksi yang tinggi yaitu > 11 jam, waktu interaksi yang sedang yaitu 9-11 jam, dan waktu interaksi yang rendah yaitu < 9 jam. Hal ini dikarenakan dengan perhitungan waktu sekolah SMKN 6 Pandeglang sebanyak 8,5 jam yaitu pukul 07.00 WIB sampai pukul 15.30 WIB, lalu ditambah dengan kegiatan lain yang diikuti baik di dalam maupun di luar sekolah (apabila ada). Variabel waktu interaksi tatap muka antara responden dengan keluarga dan teman atau pacar tersebut dapat menunjukkan bahwa keduanya hampir sama, yaitu memiliki waktu yang mayoritas berada dalam kategori sedang hingga rendah.

Hal ini sangat disayangkan mengingat dari berbagai jenis komunikasi yang ada, komunikasi antar manusia yang langsung (bertatap muka) adalah yang efektif serta paling lengkap mengandung berbagai aspek psikologis.⁴⁶ Hanya saja untuk kategori waktu interaksi yang tinggi, lebih banyak pada responden dengan teman atau pacar dibanding dengan keluarga mereka.

Dapat diketahui bahwa dalam waktu interaksi tatap muka yang dihabiskan responden dengan lingkungan sosial mereka, teman atau pacar

⁴⁶ Sarlito; *Psikologi Remaja edisi revisi*, p 79

sedikit lebih tinggi dibanding dengan keluarga. Terdapat pernyataan responden mengenai waktu interaksi mereka dengan lingkungan sosialnya dalam kutipan berikut :

*“Kalo waktu buat keluarga paling hari minnggu suka bantuin orang tua, kalo hp sih paling buat komunikasi sama guru kaya kalo ada tugas, atau ngebantu guru kaya di lab , itu kalo hari biasa”.*⁴⁷ (Budi R, kelas XI PMS).

B. Analisis dampak Telepon Genggam terhadap Interaksi Sosial Siswa SMKN 6 Pandeglang

Analisi menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

analisis/ana·li·sis/ n

1. penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya, dan sebagainya);
2. *Man* penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antarbagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan;
3. *Kim* penyelidikan kimia dengan menguraikan sesuatu untuk mengetahui zat bagiannya dan sebagainya;
4. penjabaran sesudah dikaji sebaik-baiknya;

⁴⁷ Wawancara, Budi R, kelas XI TKJ, tentang waktu dalam interaksi, pada tanggal 8 mei 2017.

5. pemecahan persoalan yang dimulai dengan dugaan akan kebenarannya.⁴⁸

Dalam linguistik, analisis atau analisis adalah kajian yang dilaksanakan terhadap sebuah bahasa guna meneliti struktur bahasa tersebut secara mendalam. Sedangkan pada kegiatan laboratorium, kata analisis atau analisis dapat juga berarti kegiatan yang dilakukan di laboratorium untuk memeriksa kandungan suatu zat dalam cuplikan. Namun, dalam perkembangannya, penggunaan kata analisis atau analisis mendapat sorotan dari kalangan akademisis, terutama kalangan ahli bahasa. Penggunaan yang seharusnya adalah kata analisis. hal ini dikarenakan kata analisis merupakan kata serapan dari bahasa asing (inggris) yaitu *analysis*. Dari akhiran *-isys* bila diserap ke dalam bahasa Indonesia menjadi *-isis*. Jadi sudah seharusnya bagi kita untuk meluruskan penggunaan setiap bahasa agar tercipta praktik kebahasaan yang baik dan benar demi tatanan bangsa Indonesia yang semakin baik.⁴⁹

Sedangkan pengertian analisis menurut para ahli adalah :

MENURUT WIRADI : Analisis merupakan sebuah aktivitas yang memuat kegiatan memilah, mengurai, membedakan sesuatu untuk digolongkan dan

⁴⁸ KBBI, kamus besar bahasa indonesia

⁴⁹ Diakses pada situd (<https://id.wikipedia.org/wiki/Analisis>), pada tanggal 13 mei 2017, jam 21:36 WIB

dikelompokkan menurut kriteria tertentu lalu dicari ditaksir makna dan kaitannya.

MENURUT KOMARUDDIN: Analisis merupakan suatu kegiatan berfikir untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen sehingga dapat mengenal tanda-tanda komponen, hubungan satu sama lain dan fungsi masing-masing dalam satu keseluruhan yang terpadu.

MENURUT DWI PRASTOWO DARMINTO: Analisis diartikan sebagai penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri, serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan.

Sedangkan Dampak menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah:

dampak/dam·pak/ *n*

1. benturan;
2. pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik negatif maupun positif);

3. *Fis* benturan yang cukup hebat antara dua benda sehingga menyebabkan perubahan yang berarti dalam momentum (pusa) sistem yang mengalami benturan itu.⁵⁰

Jadi dampak adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat, baik itu akibat positif maupun negative.

Pada hal ini penulis menyimpulkan dari analisis dampak mengenai penggunaan telepon genggam terhadap interaksi sosial Siswa dan Siswi SMKN 6 adalah sebuah proses aktifitas sehari-hari para Siswa dari segi penggunaan telepon genggam yang berdampak negatif maupun positif. Dalam hal ini penulis mengambil analisa dari data dan hasil analisa yang telah dilakukan di sekolah SMKN 6 terhadap sampel dan responden dalam wawancara adalah sebagai berikut :

1. Dampak positif

Dampak positif, yang artinya ialah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat positif. Dari hasil wawancara dan pengumpulan data yang didapat dapat di analisa bahwa dampak positif dari penggunaan telepon genggam terhadap interaksi sosial Remaja (Siswa dan Siswi) tergolong sedang, karena berdampak positif hanya dalam berkomunikasi jarak jauh ataupun sekedar

⁵⁰ KBBI, kamus besar bahasa Indonesia.

berkomunikasi dengan guru, keluarga, teman maupun pacarnya, untuk sekedar memberi kabar ketika sedang terdesak (*urgent*) dan sedang ada kepentingan lain yang tidak bisa di tinggalkan, adanya telepon genggam juga dapat dapat berdampak positif untuk membantu pengguna untuk menyelesaikan tugas, bermain games, mendengarkan radio, MP3 dan hal lainnya. Apalagi sekarang telepon genggam semakin canggih saja, kita sebagai penggunanya dapat memanfaatkannya sebagai alat untuk berbisnis dan hal-hal positif lainnya.

2. Dampak negatif

Dampak negatif, yang artinya ialah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat negatif. Dari hasil analisis yang didukung dengan sampel data dan wawancara dari mahasiswa mengenai penggunaan telepon genggam terhadap interaksi sosila remaja (Siswa dan Siswi), dapat disimpulkan bahwa telepon genggam cukup berdampak negative karena mengganggu interaksi secara langsung, telepon genggam juga dapat berdampak negatif ketika penggunaya tidak dapat memanfaatkan telepon genggam dengan sebaik-baiknya. Hal ini di sebabkan oleh perkembangan telepon genggam yang semakin canggih hingga dapat mengakses dan mendownload apaun melalui telepon genggam, hal ini akan sangat berpengaruh terrhadap kelakuan remaja khususnya siswa dan siswi sehari-hari, apalagi di zaman seerti sekarang, banyak remaja bersekolah

maupun tidak yang berkelakuan seperti orang dewasa, seperti bermain judi, berpacaran yang tidak sewajarnya, dan juga hal hal negatif lainnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa tingkat penggunaan telepon genggam pada remaja cenderung tinggi khususnya di SMKN 6 Pandeglang. Hal ini menunjukkan bahwa telepon genggam sebagai media komunikasi dan juga media hiburan dianggap menjadi kebutuhan sehari-hari yang penting bagi remaja, baik remaja laki-laki maupun perempuan. Selain itu juga remaja menggunakan telepon genggam cenderung pada waktu yang tidak tentu, tergantung dari panggilan yang ada dan keinginan untuk mengisi waktunya. Mengenai fasilitas pada telepon genggam, remaja cenderung tinggi memanfaatkan dalam kesehariannya. Remaja dalam menggunakan telepon genggamnya sebagian besar menghubungi pihak yang berada dalam lingkungan sekitarnya, yaitu teman atau pacar. Hal ini dikarenakan remaja merasa belum cukup untuk berkomunikasi atau berhubungan ketika bertemu saja dengan teman ataupun pacar. Selain itu faktor kesibukan orang tua atau saudara dapat menjadikan remaja jarang menghubunginya melalui telepon genggam.

Status ekonomi keluarga yang dilihat dari penghasilan orang tua tiap bulannya dapat mempengaruhi tingkat penggunaan telepon genggam.

Semakin tinggi status ekonomi keluarga maka dapat meningkatkan pembelian pulsa menyangkut penggunaan telepon genggam remaja. Sedangkan mengenai tujuan penggunaan telepon genggam, menurut remaja penggunaan telepon genggam cenderung lebih banyak untuk kegiatan-kegiatan yang berkisar pada sosialisasi serta kegiatan sekolah/kursus dan untuk hiburan (pemenuhan hobi), bukan untuk hal-hal yang cenderung penting atau mendesak. Hal ini yang membuat tingkat penggunaan ponsel remaja menjadi cenderung tinggi. Karakteristik eksternal yang mempengaruhi penggunaan ponsel remaja adalah keberadaan teman dekat. Teman dekat tersebut sebagian besar mempunyai pengaruh yang kuat terhadap remaja dan pada umumnya mendukung penggunaan ponsel dalam kehidupan sehari-hari mereka. Disini kelompok remaja memiliki kecenderungan untuk mengikuti bagaimana atau seperti apa keadaan teman-teman dekatnya yang merupakan kelompok sebaya (*peer-group/gengs*).

Mengenai interaksi remaja, penelitian ini melihat suatu variabel interaksi sosial dari waktu dan intensitas (tingkat keluasaan pembicaraan) interaksi antara remaja dengan lingkungan sosialnya secara tatap muka. Berdasarkan semua data yang diperoleh dapat diketahui bahwa interaksi antara remaja dengan lingkungan teman atau pacar lebih baik dalam hal kuantitas, yang berarti lebih sering waktunya dalam bertemu secara tatap

muka. Sedangkan interaksi antara remaja dengan lingkungan keluarga lebih baik dalam hal kualitas, yang berarti topik pembicaraan yang dibicarakan lebih intens. Remaja lebih membicarakan beragam topik pembicaraan dengan keluarga mereka, mulai dari pembicaraan ringan sampai pada pembicaraan yang penting (menyangkut masa depan remaja).

Penelitian ini juga menyimpulkan bahwa penggunaan telepon genggam tidak mempengaruhi interaksi remaja secara tatap muka. Tetapi dalam hal interaksi tatap muka antara remaja dengan lingkungan sosialnya tetap saja cenderung kurang. Dapat disimpulkan bahwa interaksi remaja tersebut tidak hanya disebabkan oleh tingkat penggunaan telepon genggam yang tinggi. Banyak terdapat faktor-faktor lainnya dalam karakteristik remaja, seperti semakin tingginya beban akademik, mulai mengkonsumsi media-media massa atau teknologi dengan tinggi serta cenderung lepas dengan lingkungan sosial keluarganya. Dengan begitu terlihat bahwa memang kelompok usia remaja cenderung kurang interaksinya secara tatap muka dengan lingkungan sosialnya.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan mengenai penggunaan telepon genggam tersebut, maka penulis memberikan saran kepada beberapa pihak :

1. Masyarakat

Kepada kelompok remaja hendaknya dapat meluangkan waktu yang lebih banyak lagi secara tatap muka (langsung) dengan lingkungan sosialnya serta menambah kegiatan atau aktivitas di luar jam sekolahnya. Mengingat dalam penelitian ini sebagian besar remaja memiliki tingkat aktivitas yang rendah dan adanya karakteristik remaja cenderung melepaskan diri dengan lingkungan keluarganya. Dengan begitu dapat meningkatkan kualitas maupun kuantitas interaksi secara tatap muka remaja tersebut. Khusus kepada orang tua hendaknya lebih berperan dalam meminimalkan pengaruh-pengaruh negatif yang dapat muncul dari pergaulan remaja saat ini. Mengingat bahwa pengaruh eksternal dari teman dekat sangatlah kuat bagi remaja itu sendiri.

2. Pengusaha ponsel

Selain memberikan iklan atau promosi yang semakin gencar mengenai produknya, hendaknya pengusaha ponsel juga memberikan informasi

mengenai dampak-dampak lain dari penggunaan ponsel itu sendiri. Misalnya dampak yang timbul dari segi sosial, psikologis, maupun keuangan (finansial).

3. Penelitian selanjutnya

Kepada penelitian selanjutnya yang ingin membahas mengenai serupa dengan penelitian ini hendaknya menggunakan lokasi dan sampel dari lapisan masyarakat yang berbeda. Dengan begitu dapat ditemukan suatu hasil yang berbeda pula serta relevansinya dengan teori tertentu.