

HANDPHONE MEMPENGARUHI TERHADAP PERILAKU REMAJA USIA SLTP (13-15 TAHUN) DI DUSUN TEGALPARE KECAMATAN MUNCAR KABUPATEN BANYUWANGI

Abdul Aziz

Institut Agama Islam Darussalam (IAIDA) Banyuwangi
Email: azi.bwi@gmail.com

Abstract

Advances in communication and information technology such as mobile phones not only hit the people who live in urban areas but can be enjoyed by people in remote villages. People who once so thick with their culture little by little more lost. This research is focused on "Mobile Affect Against Behavior of Juvenile Junior High School (13-15 Years) in Tegalpare Village Wringinputih Village Muncar Sub-district of Banyuwangi Regency". This research uses the descriptive method with case study technique. Research using interview and observation technique of participant. After the researcher conducted observation and interview at adolescent in Tegalpare sub-village, Muncar sub-district resulted that influence of behavior pattern of Tegalpare Dusun due to the use of mobile phone has very big negative effect in education, social and religious life. Because they become lazy to socialize with friends and the environment, lazy to learn even lazy worship which is their obligation as Muslims. Thus handphone gives influence to the behavior of junior high school age (13-15 years) in Tegalpare Village Wringinputih Village Muncar District Banyuwangi District.

Keywords: Mobile, Junior-Juvenile Behavior

Abstrak

Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi seperti handphone bukan hanya melanda masyarakat yang hidup di perkotaan namun dapat dinikmati oleh masyarakat di pelosok-pelosok desa. Masyarakat yang dulu begitu kental dengan kebudayaan mereka sedikit demi sedikit semakin hilang. Penelitian ini di fokuskan kepada "Handphone Mempengaruhi Terhadap Perilaku Remaja Usia SLTP (13-15 Tahun) di Dusun Tegalpare Desa Wringinputih Kecamatan Muncar Kabupaten Banyuwangi". Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan teknik studi kasus. Penelitian menggunakan teknik interview dan obswevasi partisipan. Setelah peneliti mengadakan observasi dan wawancara pada remaja di lingkungan Dusun Tegalpare, Kecamatan Muncar menghasilkan bahwa Pengaruh pola perilaku remaja Dusun Tegalpare akibat penggunaan handphone memiliki dampak negatif yang sangat besar dalam kehidupan pendidikan, sosial maupun keagamaan. Karena mereka menjadi malas untuk bersosialisasi dengan teman dan lingkungan sekitar, malas belajar bahkan malas beribadah yang merupakan kewajiban mereka sebagai umat Islam. Dengan demikian hanphone memberikan pengaruh terhadap perilaku remaja usia SLTP (13-15 tahun) di Dusun Tegalpare Desa Wringinputih Kecamatan Muncar Kabupaten Banyuwangi.

Kata Kunci: Handphone, Perilaku Remaja SLTP

A. Latar Belakang Masalah

Komunikasi sebagai suatu proses artinya bahwa komunikasi merupakan serangkaian tindakan atau peristiwa yang terjadi secara berurutan (ada tahapan atau sekuensi) serta berkaitan satu sama lainnya dalam kurun waktu tertentu. Sebagai suatu proses, komunikasi tidak statis, melainkan dinamis dalam arti selalu mengalami perubahan dan berlangsung terus menerus. Proses komunikasi melibatkan banyak faktor atau komponen. Faktor-faktor atau unsur yang dimaksud antara lain meliputi komunikator, komunikan, pesan (isi, bentuk, dan cara penyampaiannya), saluran atau media yang digunakan untuk menyampaikan pesan, waktu, tempat, hasil atau akibat yang ditimbulkan dan situasi atau kondisi yang ada ketika komunikasi berlangsung (Riswandi, 2009:5).

Proses komunikasi membutuhkan sebuah media agar informasi atau pesan yang disampaikan oleh pengirim kepada penerima dapat berlangsung efektif, efisien, bahkan dapat menimbulkan efek artinya pesan yang disampaikan komunikator dapat direspon oleh komunikan, sehingga komunikan dapat menjalankan apa yang menjadi pesan tersebut, maka dibutuhkan sebuah perantara atau media untuk berkomunikasi. Melalui media, tujuan komunikasi akan benar-benar dapat dicapai secara maksimal. Segala bentuk kekurangan dalam proses komunikasi dapat di penuhi oleh media atau paling tidak dapat diminimalisir oleh media komunikasi yang digunakan.

Media komunikasi adalah suatu alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator terhadap komunikan. Media juga bisa disebut sebagai alat untuk memproduksi, mereproduksi, mendistribusikan, dan menyampaikan informasi. Menurut Arief S. Sadiman dkk (2006:6) menjelaskan bahwa: “Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Medië* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”.

Media komunikasi sangat berperan penting dalam kehidupan masyarakat. Proses pengiriman informasi di jaman yang serba modern ini sangat canggih, dengan berkembangnya teknologi telekomunikasi proses mengirim atau

menyampaikan informasi tidak membutuhkan waktu yang lama, bahkan semakin cepat, mudah, murah, efektif serta efisien. Kemajuan media komunikasi membuat semua orang ingin mengetahui apa yang ingin mereka ketahui dan dengan tersedianya bentuk media komunikasi, masyarakat memiliki pilihan lebih variatif dan diversif bagi informasi yang ingin mereka dapatkan. Berkat kemajuan teknologi komunikasi dan informasi tersebut, pesan-pesan dapat dikirim dan diterima pada saat yang bersamaan meskipun jarak antara pengirim dan penerima demikian jauh dan terhalang oleh letak geografis.

Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi seperti televisi, radio, handphone, laptop, bahkan internet bukan hanya melanda masyarakat yang hidup di perkotaan namun dapat dinikmati oleh masyarakat di pelosok-pelosok desa. Masyarakat yang dulu begitu kental dengan kebudayaan mereka sedikit demi sedikit semakin hilang. Perkembangan teknologi semakin pesat dan berdampak besar terhadap tata cara hidup masyarakat dari segi positif maupun negatif terutama pada remaja.

Masyarakat desa yang selalu dikonosasikan dengan ciri tradisional, kuatnya ikatan dengan alam, eratnya ikatan kelompok, guyup-rukun, gotong-royong, *alon-alon waton kelakon*, *gremet-gremet asal slamet* dan sebagainya atau yang semakna dengan *gemeinshaft* atau *community* (Mudjia Rahardjo, 2007: 59). Adanya modernisasi yang semakin lama semakin merambah pada masyarakat desa, Hal ini mengakibatkan masuknya nilai-nilai, norma, bahkan ideologi baru yang masuk secara mudah di dalam masyarakat desa, organisasi dan komunitas yang masih bersifat tradisional.

Menurut Soerjono Soekamto (2013: 304), “Modernisasi adalah suatu bentuk perubahan sosial yang biasanya merupakan perubahan sosial terarah (*directed change*) yang didasarkan pada suatu perencanaan atau biasa disebut *social planning*”. Sedangkan globalisasi menurut Selo Soemardjan adalah suatu proses terbentuknya sistem organisasi dan komunikasi antar masyarakat di seluruh dunia. Ditandai oleh kesenjangan tingkat kehidupan antara industri dan masyarakat dunia ketiga (yang pernah dijajah Barat dan mayoritas hidup dari pertanian). Kemajuan teknologi juga sangat berpengaruh bagi remaja yang

selalu ingin tahu hal-hal yang baru dan unik. Kondisi mereka merupakan usia paling rawan terhadap pengaruh-pengaruh dari luar. Seringkali dengan mudah orang mendefinisikan remaja sebagai periode transisi antara masa anak-anak ke masa dewasa atau masa usia belasan tahun, atau seseorang yang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti susah diatur, mudah terangsang perasaannya, dan sebagainya (Sarwono, 1994:2). Masa remaja adalah masa di mana seseorang anak mencari jati dirinya. Oleh karena itu orang tua sangat berperan penting dalam menerapkan cara yang sesuai bagi setiap anak remajanya supaya menjadi seseorang yang berkarakter dan mempunyai pemikiran positif. Jika remaja salah dalam menanggapi setiap info dan pesan yang mereka peroleh dari media teknologi tersebut, akan berpengaruh pada perilaku dan pola pemikiran mereka.

Fakta menunjukkan bahwa perkembangan teknologi saat ini sama sekali tidak meningkatkan prestasi belajar setiap siswa. Berbeda dengan prestasi-prestasi kaum pelajar terdahulu, dengan segala keterbatasannya dapat menciptakan pemuda yang berkualitas. Para pemuda masa kini dengan adanya teknologi saat ini mereka masih saja kurang berprestasi. Seperti seseorang yang naik ke atas pohon tinggi dan di serang angin kencang, maka semakin kuat seseorang berpegangan. Namun ketika datang angin sepoi-sepoi yang menyejukkan justru membuat seseorang jatuh. Teknologi dapat dibaratkan sebagai angin sepoi-sepoi tersebut. Hal ini menurut Dedy D. Malik karena, “budaya baca yang semakin rendah membenarkan pendapat bahwa masyarakat lebih cenderung sebagai *a speaking nation* (berbicara) daripada *reading nation* (membaca). Atau katakanlah masyarakat wacana (*discourse community*) masih amat langka di tanah air. Kondisi ini menciptakan suatu keadaan yang disebut sebagai *kolonialisme elektronik*. Menurut Thomas L. mCPhiall (dalam Farid Hamid dan Heri Budianto, 2011:550) Kolonialisme elektronik merupakan kurun waktu ketika supremasi Negara pemilik dan pengguna teknologi elektronik telah mengendalikan tidak hanya gaya hidup tetapi juga kesadaran akan kreatifitas yang bersahaja.

Penggunaan teknologi komunikasi banyak berdampak negatif bagi remaja misalnya handphone sekarang ini tidak hanya untuk kalangan orang

dewasa saja namun remaja dan anak-anak sudah bisa mengoperasikan handphone. Saat ini handphone sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan sehari-hari yang memerlukan mobilitas tinggi namun penggunaan handphone sekarang bukan hanya sebagai alat komunikasi semata, melainkan sebagai gaya hidup dan hiburan jika mereka sudah merasa bosan dengan suasana sekitarnya. Hampir seluruh remaja kecanduan akan teknologi seperti handphone yang memiliki berbagai fitur memiliki desain menarik agar pengguna dapat mengakses apapun lewat handphone misalnya facebook, twitter dan jejaring sosial lainnya.

Telepon genggam atau telepon seluler (ponsel) atau *handphone* (HP) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa ke mana-mana (*portabel* atau *mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel *wireless*). Saat ini, Indonesia mempunyai dua jaringan telepon nirkabel yaitu sistem GSM (*Global System for Mobile Telecommunications*) dan sistem CDMA (*Code Division Multiple Access*).

Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan telepon, telepon genggam umumnya juga mempunyai fungsi pengiriman dan penerimaan pesan singkat *short message service* (SMS). Ada pula penyedia jasa telepon genggam di beberapa negara yang menyediakan layanan generasi ketiga (3G) dengan menambahkan jasa *videophone*, sebagai alat pembayaran, maupun untuk televisi *online* di telepon genggam mereka. Sekarang, telepon genggam menjadi *gadget* yang multifungsi. Mengikuti perkembangan teknologi digital, kini telepon genggam juga dilengkapi dengan berbagai pilihan fitur, seperti bisa menangkap siaran radio dan televisi. Perangkat lunak pemutar audio (MP3) dan video kamera digital, *game*, dan layanan internet (WAP, GPRS, 3G). Selain fitur-fitur tersebut, telepon genggam sekarang sudah ditanamkan fitur komputer. Jadi di telepon genggam tersebut, orang bisa mengubah fungsi telepon genggam tersebut menjadi mini komputer. Di dunia bisnis, fitur ini sangat membantu bagi para pebisnis untuk melakukan semua

pekerjaan di satu tempat dan membuat pekerjaan tersebut diselesaikan dalam waktu yang singkat.

Perubahan pola pemikiran yaitu salah satu bagian dari perubahan sosial yang memandang penyimpangan cara hidup yang telah diterima, disebabkan baik oleh perubahan kondisi geografis, kebudayaan material, komposisi penduduk, ideologi ataupun karena terjadinya penemuan baru dalam masyarakat dan dalam pola-pola kehidupan manusia disebabkan oleh faktor intern ataupun ekstern (Soerjono Soekanto, 2013:217). Maka ada asumsi masyarakat-masyarakat yang sedang berkembang harus mengejar bentuk masyarakat industrial karena pada abad ke-20 ini dunia sedang mengalami perubahan-perubahan sosial yang cepat, perubahan yang terjadi di suatu tempat akan mengakibatkan perubahan di tempat-tempat lainnya. Dengan demikian sadarnya warga masyarakat terjadinya perubahan akan mengungkapkan sebab-sebab, akibat dari perubahan sosial.

Perubahan ini perlahan-lahan akan menghapus pola kehidupan masyarakat desa yang pada awalnya memiliki rasa simpati, saling menghormati satu sama lain, dan memiliki jiwa sosial yang tinggi berubah menjadi masyarakat yang individual dan acuh tak acuh. Sehingga menimbulkan berbagai konflik karena perbedaan ideologi dan rasa ingin berkuasa. Perubahan sosial terjadi karena kondisi-kondisi primer, misalnya kondisi ekonomi, teknologi, geografi atau biologi. Kondisi inilah yang menyebabkan terjadinya perubahan pada aspek-aspek kehidupan sosial yang lainnya yang akan memungkinkan terjadinya perubahan sosial (Soerjono Soekanto, 2013:219).

Melihat fakta yang terjadi di Dusun Tegalpare Desa Wringinputih Kecamatan Muncar. Maka dapat memberikan pandangan bahwa masuknya teknologi di Desa mengakibatkan dampak positif seperti mempermudah dalam hal berkomunikasi, munculnya gaya hidup modern, dan meningkatkan kualitas hidup agar tidak *gaptek* (gagap teknologi). Sedangkan dampak negatif seperti semakin lunturnya nilai moral, radiasi karena terlalu sering menggunakan handphone, terbiasa hidup secara instan, dan lain-lain.

Generasi muda ataupun generasi tua dapat bebas mengakses informasi apapun dengan adanya teknologi yang semakin lama semakin modern, mudah,

dan murah. Namun ada pula yang masih belum paham tentang perkembangan dunia teknologi tetapi sebagian besar dari mereka sudah mengikuti perkembangan zaman, ini merupakan bentuk dari perubahan sosial dan bergesernya identitas masyarakat desa yang dulu identik dengan kesederhanaan, yang memiliki nilai-nilai luhur, rasa persatuan yang kuat, tradisional, serta kearifan lokal yang melekat pada diri setiap masyarakatnya. Berubah menjadi masyarakat yang royal, individual, kurang religius, egois, materialis dan menimbulkan kriminalitas yang tinggi. Sehingga tidak ada bedanya antara gaya hidup masyarakat kota dengan masyarakat desa.

Masyarakat Tegalpare terutama para remaja mengalami perubahan akibat arus teknologi yang tidak terkendali, mulai dari pola kehidupan, perilaku dan pola pemikiran mereka. Mereka beranggapan semuanya akan menjadi mudah dengan zaman yang canggih dan modern tanpa perlu menguras tenaga. Dengan adanya teknologi modern memang akan menjadi lebih mudah tetapi orang akan lebih tidak peduli dengan rasa sosial, malas bersosialisasi dengan tetangga, teman sebaya dan lingkungan sekitar. Sikap individual dari sifat sosial yang berubah dapat mengakibatkan perubahan pola masyarakat dalam berinteraksi dan masuknya budaya baru. Berdasarkan fenomena dan wacana tersebut, maka penelitian ini layak untuk dilakukan.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah handphone mempengaruhi terhadap perilaku remaja usia SLTP di Dusun Tegalpare, Desa Wringinputih, Kecamatan Muncar, Kabupaten Banyuwangi?

C. Tinjauan Pustaka

1. Media Dalam Perspektif Teori

Media merupakan perpanjangan alat indra manusia untuk menyampaikan dan menerima pesan dalam proses komunikasi. Media juga mampu merangsang perilaku seseorang dalam berbagai hal terutama dalam proses komunikasi. Menurut Arief S. Sadiman dkk. (2006:6) menjelaskan bahwa : “Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jama’ dari

kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Meddèè* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”. Adapun pengertian komunikasi menurut Laswell dalam Onong Uchjana (2006:10) adalah “Proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu”.

Dari definisi komunikasi diatas, maka yang dimaksud dengan komunikasi adalah proses transformasi informasi, berbagi atau menggunakan informasi dari sumber (komunikator) kepada penerima (komunikan) melalui media tertentu yang menimbulkan perubahan (efek). Dengan demikian yang dimaksud media komunikasi adalah penghantar atau perantara yang digunakan komunikator untuk mempengaruhi dan menyampaikan informasi kepada komunikan sehingga informasi tersebut dapat diterima dengan utuh dan menimbulkan efek atau timbal balik.

Berkembangnya media dan teknologi, masyarakat semakin mampu menyaring berita atau informasi yang disajikan. Faktor yang mempengaruhi diantaranya lingkungan sosial, tingkat pendidikan, kebutuhan dan nilai serta norma yang dianut oleh masyarakat. Era ini disebut sebagai era efek moderat, teori yang menggambarkan era ini adalah teori kebudayaan (*Cultural Theory*), di era ini masyarakat tidak hanya pasif dalam menerima informasi tapi juga mampu mengolah informasi tersebut kemudian membentuknya dan menyimpan informasi yang sesuai kebutuhannya Stanley Baran dan Dennies Davis (1995: 225)

Begitu besarnya efek media dalam mempengaruhi kehidupan manusia, mulai dari efek pengetahuan (*kognitif*), perasaan (*afektif*) hingga perilaku (*behavioral*). Dalam mempengaruhi kehidupan manusia, efek media dibagi menjadi 2 bagian : Efek primer dimana efek yang ditimbulkan karena adanya *attention* dari masyarakat, dan efek sekunder dimana efek yang ditimbulkan dengan perubahan pengetahuan dan perubahan perilaku.

Edward Sapir dalam Abi Abdullah mengungkapkan bahwa tipe komunikasi itu dibagi menjadi dua, yaitu Tipe komunikasi primer dan tipe komunikasi skunder (<http://www.Al-Ikhwan.net>, 29/05/2016). Menurut

Onong Uchjana (2006:11), proses komunikasi primer adalah “Proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambing (*symbol*) sebagai media. Sedangkan tipe komunikasi skunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambing sebagai media pertama. Media komunikasi dibagi menjadi dua kelompok yaitu media cetak dan media elektronk.

a. Media Cetak

1) Koran (surat kabar)

Koran diadopsi dari bahasa Belanda: *Krant*, dan dari bahasa perancis *Courant* yang berarti surat kabar. (<http://id.wikipedia.org/wiki/koran>, 17/5/2016). Surat kabar adalah suatu penerbitan yang ringan dan mudah dibuang, biasanya dicetak pada kertas berbiaya rendah yang disebut kertas Koran, yang berisi berita dan informasi terkini dalam berbagai topik. Menurut A. Halim, dkk (2005: 198). “Surat kabar sebagai media cetak bisa berisi fakta atau opini”.

2) Majalah

Majalah berasal dari bahasa inggris, *magazine*, *periodical*, *glossies* atau *serials* adalah penerbitan yang dicetak menggunakan tinta pada kertas, diterbitkan berkala, misalnya mingguan, dwimingguan dan bulanan. Majalah berisi bermacam-macamn artikel dalam subjek yang bervariasi, yang ditujukan kepada masyarakat umum dan ditulis dengan gaya bahasa yang mudah dimengerti oleh banyak orang. Biasanya, majalah didanai oleh iklan, harga penjualan, biaya berlangganan yang dibayar di awal, atau ketiganya (<https://id.wikipedia.org/wiki/Majalah>, 11/11/2012)

3) Tabloid

Tabloid bisa dianggap sebagai gabungan antara koran dan majalah, bentuknya mirip koran namun berukuran lebih kecil. Tabloid berisi artikel, informasi, dan berita ringan.

4) Buletin

Buletin adalah media cetak yang dibuat hanya terbatas dan disebar dalam lingkup masyarakat kecil. Media ini tidak dibuat untuk bertujuan komersial dan tidak dipasarkan luas seperti koran dan majalah. Umumnya buletin ini berisi tentang artikel tertentu, warta singkat atau pernyataan tertulis yang diterbitkan oleh suatu organisasi atau lembaga untuk kelompok profesi tertentu.

5) Selebaran

Selebaran adalah media cetak dengan isi yang cukup singkat dan dibuat dalam kertas yang berukuran kecil. Selebaran ini biasanya disebar di berbagai tempat dengan tujuan agar bisa dibaca oleh banyak orang. Isi selebaran bisa bermacam-macam karena media ini bisa menjadi media iklan, media sosialisasi, maupun media propaganda.

6) Poster

Poster adalah salah satu media cetak yang mengutamakan gambar daripada tulisan. Gambar yang ditampilkan dalam poster harus jelas dan bisa menyampaikan pesan yang dimaksud agar dapat dimengerti oleh semua orang. Media poster bisa menjadi media iklan maupun sosialisasi.

b. Media Elektronik

1) Radio

Radio adalah teknologi yang digunakan untuk pengiriman sinyal dengan cara modulasi dan radiasi elektromagnetik (gelombang elektromagnetik). Gelombang ini melintas dan merambat lewat udara dan bisa juga merambat lewat ruang angkasa yang hampa udara, karena gelombang ini tidak memerlukan medium pengangkut (seperti molekul udara).

Meskipun kata 'radio' digunakan untuk hal-hal yang berkaitan dengan alat penerima gelombang suara, namun transmisi gelombangnya dipakai sebagai dasar gelombang pada televisi, radar, dan telepon genggam pada umumnya. (<http://wikipedia.org/wiki/Radio>, 17/5/2016).

2) Televisi

Televisi adalah sebuah media telekomunikasi terkenal yang berfungsi sebagai penerima siaran gambar bergerak beserta suara, baik itu yang *monokrom* (hitam-putih) maupun berwarna. Kata "televisi" merupakan gabungan dari kata *tele* (jauh) dari bahasa Yunani dan *visio* (penglihatan) dari bahasa Latin, sehingga televisi dapat diartikan sebagai alat komunikasi jarak jauh yang menggunakan media visual atau penglihatan. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Televisi>, 17/5/2016).

Televisi merupakan perkembangan media komunikasi radio dan media cetak. Peletak dasar utama teknologi pertelevisian adalah Paul Nipkow dari Jerman pada tahun 1984. (Deddy Iskandar, 2005: 4). Berdasarkan karakternya, medium televisi dapat berfungsi sebagai referensi (*frame of reference*) bagi pemirsanya. Melalui media televisi seseorang dapat mengenal secara gamblang figur orang lain meskipun sama sekali belum pernah bertemu secara pribadi dengan yang bersangkutan. Bahkan dapat mengetahui suatu daerah meskipun belum berkunjung. Hal tersebut menyebabkan medium ini memiliki daya rangsang lebih kuat dibandingkan dengan medium-medium sebelumnya (radio dan media cetak).

3) Telepon

Telephone berasal dari bahasa Greek, yaitu *Tele* berarti jauh dan *Phone* yang berarti suara. Dengan demikian, telepon merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan suara (terutama pesan yang berbentuk percakapan) pada jarak jauh dan berlangsung secara bebas.

4) Proyektor

Media transparansi atau yang sering disebut *overhead projector* adalah media visual proyeksi yang dibuat di atas bahan transparan, biasanya film acetate atau plastic berukuran 8 ½" x 11 " (Arief S. Sadiman, 2006: 61). Sebagai perangkat lunak, bahan transparan yang

berisi pesan-pesan tersebut memerlukan alat khusus untuk memproyeksikannya. Alat tersebut dinamakan OHP.

Menurut Arief S. Sadiman (2006: 62) OHP (*Overhead Projektor*) adalah “Alat yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat memproyeksikan transparansi kearah layar lewat atas atau samping kepada orang yang menggunakannya”.

5) Komputer

Istilah komputer memiliki arti yang luas dan berbeda bagi setiap orang. Istilah komputer (*computer*) diambil dari bahasa Latin *computare* yang berarti menghitung (*to compute* atau *to reckon*) (http://id.wikibook.org/wiki/definisi_komputer, 8 Mei 2015). Menurut A. Halim (2005:108), komputer adalah suatu perlengkapan elektronik yang digunakan untuk mengolah data, mampu menerima pengeluaran dan masukan, mempunyai sifat seperti kecepatan tinggi, ketelitian, dan kemampuan menyimpan instruksi-instruksi untuk memecahkan masalah.

6) Handphone (HP)

Telepon genggam atau sering disebut handphone (HP) atau telepon seluler (ponsel) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon *konvensional* saluran tetap, namun dapat dibawa ke mana-mana (*portable, mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (*nirkabel, wireless*) (https://id.wikipedia.org/wiki/Telepon_genggam, 27 Mei 2012)

2. Handphone (HP) Dalam Perspektif Teori

Salah satu alat komunikasi yang sekarang lagi menjamur yaitu telepon seluler (ponsel) atau *handphone* (HP). Dewasa ini pengguna *handphone* semakin banyak, tanpa disadari penggunaan *handphone* menimbulkan banyak penyakit, penelitian menunjukkan angka bertambahnya penyakit baru cukup tinggi. Kehadiran *Handphone* atau telepon selular yang hampir merata di seluruh penjuru negeri Indonesia telah membentuk aktivitas komunikasi tersendiri. Dengan kata lain

revolusi dalam berkomunikasi di Indonesia sudah memasuki tahap baru dengan kehadiran *handphone* (HP).

Telepon genggam atau sering disebut *handphone* (HP) atau telepon seluler (ponsel) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon *konvensional* saluran tetap, namun dapat dibawa ke mana-mana (*portable, mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (*nirkabel, wireless*) (https://id.wikipedia.org/wiki/Telepon_genggam, diakses 27 Mei 2012).

Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan telepon, telepon genggam umumnya juga mempunyai fungsi pengiriman dan penerimaan pesan singkat SMS (*short message service*). Ada pula penyedia jasa telepon genggam di beberapa negara yang menyediakan layanan generasi ketiga (3G), bahkan sekarang sudah mulai masuk generasi ke empat (4G), dengan menambahkan jasa *videophone*, sebagai alat pembayaran, maupun untuk televisi *online* dan masih banyak fitur lainnya. Sekarang, telepon genggam menjadi *gadget* yang multifungsi.

Mengikuti perkembangan teknologi digital, kini telepon genggam juga dilengkapi dengan berbagai pilihan fitur, seperti bisa menangkap siaran radio dan televisi, perangkat lunak pemutar audio (MP3) dan video, kamera digital, *game*, dan layanan internet (WAP, GPRS, 3G, 4G). Selain fitur-fitur tersebut, telepon genggam sekarang sudah ditanamkan fitur komputer. Jadi di telepon genggam tersebut, orang bisa mengubah fungsi telepon genggam tersebut menjadi mini komputer.

Setiap telepon seluler atau *handphone* membutuhkan layanan dari suatu operator layanan telekomunikasi yang sesuai untuk dapat beroperasi dengan baik. Di Indonesia terdapat banyak operator telepon seluler resmi yang menjual layanannya dalam bentuk produk kartu perdana yang umumnya berisi nomor telepon dan juga menjual jasa komunikasi dalam bentuk suara, pesan teks tertulis, data, sambungan internet, dan lain sebagainya. Saat ini, Indonesia mempunyai dua jaringan telepon nirkabel yaitu sistem GSM (*Global System for Mobile Telecommunications*) dan

sistem CDMA (*Code Division Multiple Access*). (https://id.wikipedia.org/wiki/Telepon_genggam, 27 Mei 2012)

Dari perkembangan fungsi mulai dari yang sederhana sampai perkembangan yang terakhir ini menunjukkan bahwa ponsel mempunyai fungsi yang cukup kompleks. Bahkan peran ponsel dalam kehidupan modern ini tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari.

Perkembangan peran ponsel yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia modern itu nampaknya dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu, antara lain:

Pertama, kebutuhan komunikasi. Pada era sekarang ini komunikasi merupakan hal yang utama, dan jarak tidak menjadi hambatan dalam melakukan komunikasi antara satu dengan yang lainnya. Jadi rata-rata orang yang hidup di komunitas serba modern ini harus mempunyai ponsel. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa ponsel mempunyai peran yang signifikan dalam kehidupan manusia pada era sekarang (Nurudin, 2005:215).

Kedua, trend masa kini. Faktor ini nampaknya dilatar belakangi dengan adanya gengsi. Maka orang yang terpengaruh oleh faktor ini adalah para anak muda yang memburu pergaulan dan gengsi. Mereka rata-rata mempunyai ponsel model terbaru dan bagus-bagus. Bahkan uang saku mereka yang mereka tabung, diambil untuk membeli ponsel yang model terbaru.

Ketiga, tingkat ekonomi. Seseorang yang tingkat ekonominya menengah ke atas, tidak segan-segan untuk membeli ponsel yang bagus yang sesuai dengan trend masa kini. Sedangkan seseorang yang tingkat ekonominya menengah ke bawah rela mempunyai ponsel yang biasa-biasa saja yang hanya bisa digunakan untuk mengirim pesan dan melakukan kontak.

3. Perspektif Remaja

Istilah *Adolescence* atau remaja, berasal dari kata latin *adolescere* yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa”. Istilah ini mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental,

emosional, social, dan fisik (Hurlock, 1980:55). Apabila digolongkan sebagai anak-anak maka golongan remaja telah melewati masa tersebut, tetapi bila digolongkan dengan orang dewasa juga masih belum sesuai. Oleh karena itu banyak istilah golongan remaja ini dirasakan tumpang tindih pengertiannya.

Istilah lain yang sering digunakan adalah menurut Rumi dan Sundari H.S (2004:3), dimana masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek atau fungsi memasuki masa dewasa. Hurlock (1980:55) juga menambahkan definisi masa remaja dengan menggunakan ciri-ciri tertentu yang dapat membedakannya dengan periode sebelum dan sesudahnya, yaitu: Masa remaja sebagai periode yang penting, masa remaja sebagai periode peralihan, masa remaja sebagai periode perubahan, masa remaja sebagai usia yang bermasalah, masa remaja sebagai masa mencari identitas, masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan, masa remaja sebagai masa yang tidak realistis, dan yang terakhir yaitu masa remaja sebagai ambang masa dewasa.

Menurut Mappiare dalam bukunya Psikologi Remaja (1982), dapat disimpulkan bahwa secara teoritis dan empiris dari segi psikologis, rentangan usia remaja berada dalam usia 12 tahun sampai 21 tahun bagi wanita, dan 13 sampai 22 tahun bagi pria. Jika dibagi atas remaja awal dan remaja akhir, maka remaja awal berada dalam usia 12-13 tahun sampai 17-18 tahun, dan remaja akhir dalam rentangan usia 17-18 tahun sampai 21-22 tahun.

4. Perilaku Remaja

Suatu perilaku (*behavior*) yang merupakan cara bertindak dapat dipandang sebagai reaksi yang bersifat sederhana maupun yang bersifat kompleks (Saiffudin Azwar, 2003:44). Sebagai makhluk sosial, perilaku remaja banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor baik dari dalam diri remaja itu sendiri maupun dari lingkungannya. Menurut Kurt Lewis dalam Azwar (2003:45) perilaku adalah fungsi karakteristik individu dan

lingkungan. Karakteristik individu meliputi berbagai variabel seperti motif, nilai-nilai, sifat kepribadian, dan sikap yang saling berinteraksi satu sama lain dan kemudian berinteraksi pula dengan factor-faktor lingkungan dalam menentukan perilaku. Sedangkan menurut Rakhmat (2001:25) terdapat dua faktor yang mempengaruhi perilaku manusia yaitu:

- a. Faktor-faktor personal, yaitu faktor biologis dan faktor sosio-psikologis.
- b. Faktor-faktor situasional, yaitu faktor ekologis, faktor rancangan dan arsitektural, factor temporal, suasana perilaku, teknologi, faktor-faktor sosial dan lingkungan psiko-sosial.

Kompleksitas perilaku remaja telah menjadi bahasan yang penting, terutama memahami perilaku remaja dalam lingkungan sosialnya, memahami motivasi perbuatan dan mencoba meramalkan respon remaja agar dapat memperlakukan sesama manusia dengan sebaik-baiknya (Hurlock, 1980:56).

Perilaku remaja juga berkaitan dengan minat mereka terhadap keberadaan media massa yang termasuk pada minat rekreasi. Menurut Hurlock (1980:57) minat rekreasi juga sangat dipengaruhi oleh derajat kepopulerannya. Beberapa bentuk rekreasi yang digemari remaja saat ini yaitu menggunakan handphone mereka untuk mengakses internet, media sosial, mendengarkan musik (MP3), selfi dan lain-lain.

Selain itu perilaku remaja yang menonjol terletak pada nilai kemandiriannya. Mereka cenderung melepaskan diri dengan lingkungan sosial, terutama dengan lingkungan keluarganya sendiri. Remaja laki-laki dengan perempuan juga terdapat perbedaan-perbedaan dalam perilakunya. Remaja perempuan cenderung memiliki tingkat keintiman yang dalam dengan orang-orang sekitarnya dibanding dengan remaja laki-laki. Hal ini dikarenakan remaja laki-laki ingin menunjukkan kemandirian yang lebih dan adanya jarak dengan sekitarnya. Selain itu secara spesifik remaja putri lebih banyak membutuhkan sejumlah barang-barang baru yang perlu dibeli dan juga barang-barang baru yang disesuaikan dengan kebutuhannya (Apriyanti 2005:12).

D. Metode Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Dusun Tegsalpare Desa Wringinputih Kecamatan Muncar Kabupaten Banyuwangi. Dusun Tegsalpare terletak di ujung paling timur pulau Jawa. Sebelah barat berbatasan dengan Desa Kedunggebang, di sebelah timur berbatasan dengan laut (selat Bali) dan teluk pangpang serta semenanjung sembulungan. Sedangkan di sebelah selatan berbatasan dengan Desa Kedungsumur dan di sebelah utara berbatasan dengan sungai setail.

Dusun Tegsalpare terletak 45 KM dari pusat pemerintahan kabupaten Banyuwangi, 9 Km dari pusat pemerintahan Kecamatan Muncar, dan 3 km dari pusat pemerintahan Desa Wringinputih. Mata pencaharian masyarakat Tegsalpare sebagian besar adalah petani sawah, dengan berbagai komoditas yang ada seperti padi, semangka, melon, jagung, lombok, dll. Sebagian masyarakat Tegsalpare bermata pencaharian nelayan dan petani tambak udang, dan sebagian lagi bermata pencaharian buruh pabrik atau buruh tani, pedagang dan sebagian kecil pegawai kantor.

2. Perspektif Penelitian

Jika dilihat dari lokasi penelitiannya, maka jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan (*field research*). Menurut Suryasubrata, penelitian lapangan bertujuan "mempelajari secara intensif latar belakang, keadaan sekarang, dan interaksi lingkungan suatu unit sosial; individu, kelompok, lembaga atau masyarakat" (1998:22).

Sementara itu, jika dilihat dari sifat datanya, karena data yang dikumpulkan bersifat deskriptif atau kata-kata, maka penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kualitatif. Bogdan dan Taylor mengemukakan, penelitian kualitatif adalah prosedur "penelitian yang menghasilkan data deskriptif, berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati." (1984:5).

Data handphone mempengaruhi perilaku remaja usia sekolah lanjutan tingkat pertama (SLTP) memiliki perspektif emic, yakni hasil

dideskripsikan berdasarkan cara berfikir, cara pandang, dan bahasa informan.

3. Sumber Data

Sumber data menurut Suharsimi Arikunto, (2006:129) adalah “subyek darimana data diperoleh”. Sedangkan menurut Lofland yang dikutip Moleong “sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain”(2007:157).

Sumber data pada penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu:

a. Data primer

Data primer adalah berbagai informasi dan keterangan yang diperoleh langsung dari sumbernya, yaitu para pihak yang dijadikan informan penelitian. Jenis data ini meliputi informasi dan keterangan mengenai handphone mempengaruhi perilaku remaja usia sekolah lanjutan tingkat pertama (SLTP) di Dusun Tegalpare Kecamatan Muncar Kabupaten Banyuwangi. Informan dalam penelitian ini antara lain para remaja pengguna handphone android, kepala dusun, tokoh masyarakat, dan tokoh agama.

b. Data sekunder

Sumber data sekunder adalah berbagai informasi yang diperoleh tidak langsung dari sumbernya. Dalam penelitian ini sumber data sekunder diambil dari seting sosial dan dokumentasi, baik dokumentasi buku-buku, artikel, dan lain-lain yang membahas mengenai handphone mempengaruhi perilaku remaja usia sekolah lanjutan tingkat pertama (SLTP). Sumber sekunder lainnya bisa berupa foto-foto yang menyangkut aktivitas dan sarana pra sarana di Dusun Tegalpare Kecamatan Muncar Kabupaten Banyuwangi.

4. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode interview (wawancara), metode observasi partisipan dan metode dokumenter dengan uraian sebagai berikut.

a. Metode *Interview* (Wawancara)

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil. Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau *self-report*, atau setidaknya pada pengetahuan dan atau keyakinan pribadi. (Sugiyono, 2015: 194).

. Metode wawancara pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Melalui wawancara akan diperoleh data-data yang lebih detail mengenai handphone mempengaruhi perilaku remaja usia sekolah lanjutan tingkat pertama (SLTP) dengan model tanya jawab.

b. Metode Observasi

Observasi dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, dalam hal ini Burhan Bungin (2005:134-135) menjelaskan, beberapa bentuk observasi yang banyak digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

- 1) Observasi langsung, yaitu pengamatan dilakukan secara langsung pada obyek yang diobservasikan, dalam arti bawa pengamatan tidak menggunakan media-media transparan.
- 2) Observasi partisipan yaitu pengumpulan data melalui observasi terhadap obyek pengamatan dengan hidup langsung bersama, merasakan serta berada dalam sirkulasi kehidupan obyek pengamatan.
- 3) Observasi kelompok yaitu observasi yang dilakukan secara berkelompok terhadap suatu obyek sekaligus.

Metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan, dimana penelitian dilakukan dengan mengamati gejala atau fenomena obyek penelitian mengenai handphon mempengaruhi perilaku remaja usia sekolah lanjutan tingkat pertama (SLTP) dengan hidup langsung bersama, merasakan serta berda dalam sirkulasi kehidupan obyek pengamatan.

c. Dokumentasi

Arikunto (2006:231), mengatakan bahwa metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, agenda dan sebagainya. Sesuai dengan pandangan tersebut, peneliti menggunakan metode dokumentasi untuk dijadikan alat pengumpul data dari sumber bahan tertulis yang terdiri dari dokumen resmi, misalnya data masyarakat dan remaja, struktur Desa, dan dokumen yang tidak resmi, misalnya peneliti memotret kegiatan yang terjadi di masyarakat ketika peneliti melakukan penelitian.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data menurut Moleong (2007:280) adalah “proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data”. Sementara itu Bogdan dan Biklen mengemukakan, bahwa analisis data adalah proses pencarian dan pengaturan secara sistematis hasil wawancara, catatan-catatan dan bahan-bahan yang dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman terhadap semua hal yang dikumpulkan dan memungkinkan menyajikan apa yang ditemukan (1982:145).

Analisis data yang dipakai dalam penelitian ini adalah analisis data interaktif (*interactive model*) terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu: (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan kesimpulan/verifikasi.

Ketiga alur tersebut dapat dilihat dalam uraian sebagai berikut:

a. Reduksi data

Menurut Miles dan Huberman, (1992:16) reduksi data merupakan suatu kegiatan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data mentah yang didapat dari catatan-catatan yang tertulis di lapangan. Maka dari itu reduksi data berlangsung terus menerus selama penelitian untuk mendapatkan data tentang handphon mempengaruhi perilaku remaja

usia sekolah lanjutan tingkat pertama (SLTP) di Dusun Tegalpare Desa Wringinputih Kecamatan Muncar.

b. Penyajian data

Di dalam penelitian ini, data yang didapat berupa kalimat, kata-kata yang berhubungan dengan handphone mempengaruhi perilaku remaja usia SLTP (13-15 tahun) sebagai fokus penelitian, sehingga sajian data merupakan sekumpulan informasi yang tersusun secara sistematis yang memberikan kemungkinan untuk ditarik kesimpulan. Dengan kata lain, proses penyajian data ini merupakan proses penyusunan informasi secara sistematis dalam rangka memperoleh kesimpulan-kesimpulan sebagai temuan penelitian.

c. Kesimpulan atau verifikasi

Pada saat kegiatan analisis data yang berlangsung secara terus menerus selesai dikerjakan, baik yang berlangsung di lapangan, maupun setelah selesai di lapangan, langkah selanjutnya adalah melakukan penarikan kesimpulan data tentang handphone mempengaruhi perilaku remaja usia SLTP (13-15 tahun). Untuk mengarah pada hasil kesimpulan ini tentunya berdasarkan dari hasil analisis data, baik yang berasal dari catatan lapangan, observasi, dokumentasi dan lain-lain yang didapatkan pada saat melaksanakan kegiatan di lapangan (Sutrisno Hadi, 1993:42).

6. Keabsahan Data

Keabsahan dan kesahihan data mutlak diperlukan dalam studi kualitatif. Oleh karena itu dilakukan pengecekan keabsahan data. Dalam melakukan pengecekan data peneliti menerapkan teknik triangulasi.

Triangulasi ini merupakan cara yang paling umum digunakan bagi peningkatan validitas data dalam penelitian kualitatif. Dalam pandangan Moleong (2007:330), triangulasi adalah “teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding keabsahan data”. Teknik triangulasi yang paling banyak digunakan adalah pemeriksaan yang memanfaatkan teori, sumber, metode, dan tehnik.

a. Triangulasi dengan teori

Triangulasi teori tentang media apakah kepararelan dengan data handphone mempengaruhi perilaku remaja usia SLTP (13-15 tahun). Triangulasi teori sebenarnya jarang sekali tercapai dalam penelitian sosial, karena berbagai teori memiliki asumsi-asumsi dasar yang berbeda dan menerangkan seperangkat data yang sama secara berbeda pula. Untuk menghindari kerumitan akibat ketidaksamaan antar teori, peneliti membiarkan data itu sendiri yang berbicara atau bisa dikatakan sebagai bahasa informan.

b. Triangulasi dengan sumber

Triangulasi sumber berarti membandingkan dan mengecek balik suatu informasi tentang handphone mempengaruhi perilaku remaja usia SLTP (13-15 tahun) yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda, hal tersebut dapat dicapai melalui:

- 1) Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
- 2) Membandingkan apa yang dikatakan orang didepan umum dengan apa yang dikatakannya secara pribadi.
- 3) Membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu.
- 4) Membandingkan keadaan dan prespektif seseorang dengan berbagai pendapat.
- 5) Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

c. Triangulasi dengan metode

Triangulasi dengan metode dilakukan dengan cara membandingkan informasi tentang handphone mempengaruhi perilaku remaja usia SLTP (13-15 tahun). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode wawancara, observasi partisipan, dan dokumentasi. Untuk memperoleh kebenaran informasi yang benar dan gambaran yang utuh mengenai informasi tertentu, maka peneliti menggunakan metode tersebut dalam mengecek kebenarannya. Selain itu peneliti juga menggunakan informan yang berbeda untuk mengecek kebenaran informasi tersebut.

d. Triangulasi dengan teknik

Triangulasi dengan teknik adalah menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data tentang handphone mempengaruhi perilaku remaja usia SLTP (13-15 tahun). Peneliti menggunakan wawancara, observasi partisipan, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama.

E. Pembahasan

Berdasarkan perkembangan fungsi handphone (HP), mulai dari yang sederhana sampai perkembangan yang terakhir ini menunjukkan bahwa HP mempunyai fungsi yang cukup kompleks. Bahkan peran HP dalam kehidupan modern ini tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari, ibarat tidak ada hidup jika tidak ada handphone. Begitulah ungkapan yang sering keluar dari anak-anak muda sekarang ini.

Menurut Nurudin, (2005:215) perkembangan peran ponsel yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia modern itu nampaknya dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu, antara lain: *Pertama*, kebutuhan komunikasi, *kedua*, trend masa kini, *ketiga*, tingkat ekonomi. Sedangkan yang terjadi pada remaja Dusun Tegalpare juga disebabkan oleh ketiga faktor tersebut.

1. Handphone Mempengaruhi Perilaku Remaja

Berdasarkan data yang masuk dapat dikemukakan bahwa kaum remaja saat ini sangat ketergantungan terhadap teknologi handphone. Mereka begitu identik dengan *smartphone* yang di dalamnya memiliki banyak fitur.

Penggunaan handphone di kalangan remaja memiliki banyak pengaruh terutama dalam berperilaku. Handphone mengurangi nilai sosial, kurangnya sopan santun dalam hal berkomunikasi terutama kepada orang yang lebih tua, dan menjadikan remaja lebih individualis. Selain itu melalui handphone aksi pornografi semakin merajai benak kaum remaja. Merekam aksi porno, mengambil atau dengan sengaja memotret gambar porno untuk kemudian disebar ke HP lain adalah yang marak terjadi di kalangan remaja.

Secara psikologis kerugian yang diakibatkan dari penggunaan telepon seluler atau HP adalah manusia menjadi malas untuk bersosialisasi dengan teman dan lingkungan sekitar. Dengan fasilitas yang dimiliki oleh HP, maka di zaman yang serba canggih dan modern ini segalanya bisa dilakukan dengan duduk di tempat tanpa perlu beranjak dari tempat duduk dan meninggalkan aktivitas seseorang. Dari data yang di dapat melalui pengamatan dan interview, baik dari tokoh masyarakat maupun remaja sendiri bahwa remaja Dusun Tegalpare sangat bergantung pada kemajuan teknologi handphone dan memberikan pengaruh yang sangat besar.

2. Dampak Handphone Terhadap Perilaku Remaja

Ponsel itu ibarat pedang yang bermata dua, bisa berdampak positif dan bisa berdampak negatif. Akan tetapi apabila dikaitkan dengan perilaku remaja, maka dampak handphone adalah sebagai berikut:

- a. Dampak positifnya adalah: dapat meningkatkan kualitas hidup, tidak gagap teknologi, dan menjadikan remaja lebih modern. Namun, itu hanya terjadi pada sebagian kecil dari seluruh remaja yang ada di Dusun Tegalpare.
- b. Dampak negatifnya adalah: remaja menjadi bermalas-malasan. Misalnya, dia lebih mementingkan main game daripada membantu orang tuanya, berkurangnya waktu belajar mereka karena lebih banyak digunakan untuk bermain HP, dan kebanyakan remaja menjadi boros.

Kehadiran Handhphone merupakan bagian yang tak terelakkan dalam kehidupan remaja, sehingga perlu disikapi secara arif. Kemajuan teknologi, adalah hal yang patut disyukuri. Sebab dengan sentuhan teknologi, berbagai pemenuhan kebutuhan hidup manusia menjadi lebih mudah. Pada dasarnya, teknologi membawa implikasi positif dalam sejarah kehidupan manusia. Bahkan, kemajuan teknologi menjadi bukti perkembangan kemampuan manusia untuk menggunakan nalar dan pikirannya dalam mengelola alam dan potensi diri manusia itu sendiri. Akan tetapi, jika hasil capaian teknologi kemudian disalahgunakan, maka yang muncul adalah beragam dampak buruk. Tidak hanya tujuan utama dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang tidak tercapai, namun

penyalahgunaan rekayasa teknologi itu sendiri akan membuat hidup manusia semakin sulit, tidak terkendali, dan bahkan menjadi ambigu.

F. Kesimpulan

Setelah mengadakan observasi dan wawancara pada remaja di lingkungan Dusun Tegalpare, Kecamatan Muncar, Kabupaten Banyuwangi. Dapat disimpulkan, bahwa penggunaan ponsel mempunyai dampak yang positif dan negatif terhadap perilaku remaja. Namun, kebanyakan yang terjadi adalah dampak negatifnya, sedangkan dampak positifnya hanya minim sekali.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Cet.13. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdikbud. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Effendi, Onong Uchjana. 2005. *Ilmu Komunikasi Teori dan Komunikasi* Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Effendi, Onong Uchjana. 2002. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rodakarya.
- Elektronik Reference, <http://id.wikipedia.org/wiki/koran>
 _____, <http://id.wikipedia.org/wiki/koran>, diakses, 17/5/2012.
 _____, <http://id.wikipedia.org/wiki/majalah>, diakses, 11/11/2012.
 _____, <http://id.wikipedia.org/wiki/radio>, diakses, 17/5/2012.
 _____, <http://id.wikipedia.org/wiki/televisi>, diakses, 17/5/2012.
 _____, <http://id.wikipedia.org/wiki/telepon>, diakses, 27/5/2012.
- Hadi, Sutrisno. 1993. *Metodologi Research Jilid I*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hendrarso, Emy Susanti. 2007. *Penelitian Kualitatif Sebuah Pengantar*. dalam Bagong Suyanto dan Sutinah (ed). *Metode Penelitian Sosial: Berbagai Alternatif Pendekatan*. Jakarta: Kencana.
- Huberman, A.Mikel & Miles M.B. 1992. *Qualitative Data Analisis*. Beverly Hills: SAGE Publication, Inc.
- M, Muhtarom H. 2005. *Reproduksi Ulama di Era Globalisasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Marzuki. 2001. *Metodologi Riset*. Yogyakarta: BPFE UII Yogyakarta.
- Mayer, Robert R., Ernest Greenwood. 1984. *Rancangan Penelitian Kebijakan Sosial*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Dedy. 2003. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nazir, Moh. 2003. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nurudin. 2005. *Sistem Komunikasi Indonesia*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Rayyan, Ahmad Badwilan. 2004. *Rahasia Dibalik Handphone*. Jakarta: Darul Falah.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryasubrata, Sumadi. 1998. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tanzeh, Ahmad, Suyitno. 2006. *Dasar-Dasar Penelitian*. Surabaya: eLKAF.
www.kompas.com. Diakses Tanggal 19 April 2010.