

PERAN SMARTPHONE DALAM INTERAKSI SOSIAL ANAK MUDA

(Studi Deskripsi kualitatif Peran Smartphone Dalam Kelompok Persahabatan Anak Muda)
AUCKY PUTRA

1.1 Latar Belakang

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

Hassan Fuad (1999) mengemukakan teknologi komunikasi cenderung memungkinkan terjadinya transformasi berskala luas dalam kehidupan manusia. Transformasi tersebut telah memunculkan perubahan dalam berbagai pola hubungan antar manusia, yang pada hakikatnya adalah interaksi antar pribadi. Pertemuan tatap muka secara berhadapan dapat dilaksanakan dalam jarak jauh yang sangat jauh melalui tahap citra. Teknologi komunikasi sekarang ini semakin banyak yang dikembangkan, seperti contohnya telepon selular. Penggunaan telepon selular menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan saat ini yang memerlukan mobilitas tinggi. Fasilitas-fasilitas yang terdapat didalamnya pun tidak hanya terbatas pada fungsi telepon dan SMS (*short messages service*) saja. Telepon seluler dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpan berbagai macam data, sarana musik/hiburan, bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menjadikan telepon selular sebagai salah satu bentuk perkembangan komunikasi yang paling aktual di Indonesia selama lebih dari lima tahun terakhir (Nurudin, 2005).

Pengembangan pada media teknologi seperti ponsel ini berkembang sesuai jaman dan kebutuhan para penggunanya. Sehingga dalam hal ini berpengaruh besar terhadap kegiatan interaksi sosial dari pengguna telepon selular itu sendiri. Simanjuntak (2004) dalam tulisannya mengenai aspek sosial telepon selular menyatakan paling tidak ada lima

implikasi dari penggunaan telepon seluler. Pertama, terhadap setiap individu yang menggunakan ponsel tersebut. Kedua, terhadap interaksi-interaksi antar individu. Ketiga, terhadap pertemuan tatap muka. Keempat, terhadap suatu kelompok-kelompok atau organisasi. Selanjutnya yang kelima adalah terhadap sistem hubungan di organisasi dan kelembagaan-kelembagaan masyarakat.

Marshall McLuhan di buku *Understanding Media: The Extensions of Man*, mengemukakan ide bahwa “pesan media ya medianya itu sendiri” (McLuhan, 1999). McLuhan menganggap media sebagai perluasan manusia dan media yang berbeda-beda mewakili pesan yang berbeda-beda. Media juga mempengaruhi cakupan serta bentuk dari hubungan-hubungan dan kegiatan-kegiatan manusia. Pengaruh media telah berkembang dari individu ke masyarakat. Penggunaan media komunikasi dalam hal ini adalah ponsel sekarang bukan hanya sebagai alat komunikasi semata, melainkan juga mendorong terbentuknya interaksi yang sama sekali berbeda dengan interaksi tatap muka. Hal ini tentunya terjadi dalam kondisi perkembangan teknologi komunikasi saat ini.

Salah satu bentuk perkembangan teknologi telepon seluler saat ini terwujud dari menjamurnya *smartphone* yang merupakan [telepon genggam](#) yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai [komputer](#). Belum ada standar pabrik yang menentukan arti telepon cerdas. Bagi beberapa orang, telepon cerdas merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh [perangkat lunak](#) sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang [aplikasi](#). Bagi yang lainnya, telepon cerdas hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti [surel](#) (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca [buku elektronik](#) (*e-book*) atau terdapat papan ketik (baik sebagaimana jadi maupun dihubung keluar) dan penyambung [VGA](#). Dengan kata lain, telepon cerdas merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon. Sistem operasional yang dapat ditemukan dalam smartphone contohnya seperti symbian OS, apple OS, blackberry OS, windows mobile, android, linux.

Disini interaksi yang terbentuk kemudian “dipercepat” prosesnya melalui suara dan teks atau tulisan (Brotosiswoyo, 2002). Hal ini berbeda dengan dahulu yang biasa disebut “telepati” (komunikasi antara dua manusia yang tidak bergantung pada tempatnya) dan sudah menjadi perwujudan riil yang biasa, yang dapat dilakukan oleh siapa saja. Ponsel disamping itu juga dapat merubah makna dari “kesendirian”. Kesendirian itu dapat menjadi suatu suasana yang lebih ramai dan hidup. Dengan satu ponsel yang canggih saja, kita dapat mendengarkan musik, bermain *games*, internet, foto-foto, menonton video, dan lain-lain meskipun kita berada dalam satu ruangan sendirian tanpa ada apapun. Dari sekian kelebihan yang telah ditawarkan dari suatu ponsel, tetapi terdapat juga banyak dampak negatif bermunculan. Budyatna (2005) mengemukakan bahwa bentuk komunikasi yang paling ideal adalah yang bersifat transaksional, dimana proses komunikasi dilihat sebagai suatu proses yang sangat dinamis dan timbal balik. Disini Budyatna melihat bahwa dengan munculnya penggunaan ponsel mempengaruhi proses yang transaksional tersebut. Seringkali komunikasi yang dinamis dan timbal balik dirasakan menurun kualitas dan kuantitasnya pada interaksi tatap muka.

Dari hasil penelitian, didapat fenomena dimana tidak jarang individu lebih memilih memainkan atau menggunakan ponselnya, meskipun ia berada ditengah-tengah suatu kegiatan atau sosialisasi dengan orang-orang disekitarnya. Nurudin (2005) menyebutkan bahwa 60% dari respondennya lebih senang mengirim dan membaca SMS atau memainkan *games* ponselnya ditengah acara keluarga yang dianggap membosankan. Beberapa penelitian telah dikumpulkan oleh Badwilan (2004) mengenai dampak dari penggunaan ponsel. Contoh penelitian pertama yaitu pada bulan Februari 2002 jumlah layanan SMS yang dikirimkan mencapai 156 milyar; dan pada bulan Maret jumlahnya bertambah menjadi 167 milyar. Dengan kata lain bahwa pengguna ponsel telah menghabiskan uang sebesar 165,5 milyar untuk mengirimkan layanan SMS saja. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan ponsel yang semula dimaksudkan untuk mempermudah

pembicaraan dan menekan biaya pengeluaran, justru terkadang menjadi hal sebaliknya. Kumpulan penelitian Badwilan (2004) yang menunjukkan dampak negatif dari penggunaan ponsel lainnya yaitu menonjol pada aspek psikologis dan sosial. Banyaknya peredaran gambar-gambar maupun video-video porno sekarang ini sudah dianggap hal biasa dalam lalu lintas data komunikasi melalui ponsel. Selain itu adanya pesan SMS yang memberikan kesan rasisme dan unsur-unsur SARA didalamnya dapat mengancam serta merusak kehidupan interaksi masyarakat atau kelompok tertentu.

Berbagai penelitian mengenai penggunaan ponsel dan interaksi anak muda pernah dilakukan. Salah satunya Ina Astari (2006). Ia membahas pengaruh penggunaan ponsel terhadap interaksi sosial remaja. Melalui penelitian dengan pendekatan kuantitatif ini, Astari menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan ponsel di kalangan anak muda cenderung tinggi dan proses interaksi anak muda terhadap lingkungan cenderung kurang. Selain itu, penelitian mengenai smartphone pernah dilakukan Masyitoh (2010) yang membahas pengaruh blackberry sebagai sarana akses informasi di kalangan mahasiswa Universitas Airlangga. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Namun penelitian tersebut masih membahas tentang kegunaan smartphone sebagai sarana akses informasi. . Padahal, dapat diargumentasikan bahwa kegunaan smarthphone pada saat ini tidak hanya sebatas akses terhadap informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Meski banyak penelitian yang mengkonfirmasi bahwa smartphone dapat mengganggu interaksi sosial terutama pada anak muda (Nurudin, 2005; Astari 2006), observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti, menunjukkan bahwa masih ada kondisi-kondisi tertentu dimana interaksi kelompok anak muda yang tidak terganggu dengan kehadiran smartphone ini. Oleh karena itu peneliti berusaha menggali secara kualitatif atau secara mendalam terhadap fenomena tersebut.

Kedua, peneliti berusaha menggali pada kelompok persahabatan anak muda yang tidak terganggu oleh keberadaan smartphone ini. Faktor-faktor apa saja yang menyebabkan hal ini? Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode pengambilan data adalah dengan wawancara dan observasi kepada dua kelompok persahabatan yang dari awal observasi interaksi sosialnya dinilai tidak terganggu dengan keberadaan smartphonenya. Selain itu, data interaksi sosial di smartphone juga diambil dengan metode dokumentasi untuk melihat fungsi smartphone dalam interaksi sosial anak muda.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah menganalisis bagaimana peranan smartphone dalam interaksi sosial anak muda.

1.4 Kegunaan Penelitian

1. Secara ilmiah, penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan kepada bagaimana dampak teknologi terhadap interaksi sosial manusia, khususnya anak muda. Sisi bahwa teknologi komunikasi (dalam hal ini smartphone) telah menjauhkan jarak manusia sudah banyak dikonfirmasi, namun penelitian lebih dalam tentang sisi lain dari dampak positif teknologi komunikasi pada manusia masih kurang digali lebih dalam.
2. praktis, diharapkan penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh perancang aplikasi smartphone dan berbagai teknologi komunikasi lainnya agar mampu menciptakan aplikasi atau program yang dapat menghangatkan hubungan manusia

METODE PENELITIAN

2.1 Jenis Penelitian

Sesuai dengan judul, rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor (Indranata, 2008) metode penelitian sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis

atau lisan dari orang dan perilaku yang dapat diamati. Sejalan dengan definisi tersebut, maka penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental tergantung pada pengamatan pada manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut, dalam bahasanya dan dalam peristilahannya.

Metode ini digunakan karena beberapa pertimbangan. Pertama, menyesuaikan metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan ganda, kedua metode ini menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dengan responden dan ketiga, metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama dan terhadap pola-pola nilai yang dihadapi. Dalam penelitian ini akan mendeskripsikan serta menganalisis peranan teknologi *smartphone* dalam interaksi sosial anak muda.

3. 2.2 Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam Suprayogo (2003), adalah pemusatan konsentrasi pada tujuan dari penelitian yang dilakukan. Fokus penelitian harus dinyatakan secara eksplisit untuk memudahkan peneliti sebelum melakukan observasi. Fokus penelitian merupakan garis besar dari pengamatan penelitian, sehingga observasi dan analisa hasil penelitian lebih terarah. Penetapan fokus dapat membatasi studi serta berfungsi untuk memenuhi kriteria keluar-masuk suatu informasi yang baru diperoleh di lapangan. Sehingga dengan penetapan fokus yang jelas dan mantap, dapat dihasilkan keputusan tentang data yang benar-benar fungsional dan mendukung kepentingan penelitian.

Adapun fokus penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

3 1. Penggunaan *smartphone*

Adalah mendeskripsikan bagaimana subyek menggunakan *smartphone* dalam frekuensi, pemanfaatan dan fungsinya.

4 2. Interaksi sosial

Interaksi sosial adalah interaksi secara tatap muka secara langsung dengan interaksi tidak langsung. Interaksi secara langsung terjadi apabila yang mengadakan hubungan langsung bertemu dan berhadapan muka atau *face-to-face* (berjabat tangan, saling senyum, dll). Sebaliknya, interaksi tidak langsung yaitu melalui perantara seperti smartphone. Interaksi tidak langsung disini seperti melakukan SMS, BBM, atau model Chat (whatsapp, line).

2.3 Analisis Data

Sesuai dengan jenis dan metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif, maka dalam penelitian ini analisis data yang digunakan adalah model Miles dan Huberman. Miles dan Huberman (dalam sugiyono 2011) mengemukakan bahwa bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Berikut tahapan dalam analisis Miles dan Huberman yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarik kesimpulan. Berikut penjelasan analisis data.

3.

Pertama, pengumpulan data. Tahap ini peneliti mengumpulkan data. Data kualitatif berupa hasil wawancara kepada informan. Selain itu semua dokumentasi yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi di lapangan (sugiyono 2011).

Kedua, Reduksi data. Tahap ini merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian, pengabstraksian, dan pentransformasi data kasar dari lapangan. Ketika peneliti menyangsikan kebenaran data yang diperoleh akan dicek ulang dengan informan lain yang dirasa peneliti lebih mengetahui (Basrowi & Suwandi 2008).

Ketiga, Penyajian data. Pada tahapan ini peneliti menyajikan data yang masih mentah menjadikannya tersusun dan tertata secara baik. Bentuk penyajian data yang digunakan salah satunya berupa teks naratif (Basrowi & Suwandi 2008).

Keempat, Menarik kesimpulan atau verifikasi. Penarikan kesimpulan hanyalah sebagian dari satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Dalam tahap ini peneliti membuat proporsi yang terkait dengan prinsip logika, mengangkatnya sebagai temuan penelitian, kemudian dilanjutkan dengan mengkaji secara berulang-ulang terhadap data yang ada, pengelempokan data yang telah terbentuk, dan proporsi yang telah dirumuskan sebelumnya. Langkah selanjutnya yaitu melaporkan hasil penelitian lengkap dengan “temuan baru” yang berbeda dari temuan yang sudah ada (Basrowi & Suwandi 2008).