

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan landasan pemikiran yang melatarbelakangi dilakukannya penelitian, merumuskan permasalahan, menetapkan batasan kajian, serta menjelaskan tujuan, manfaat, dan metode yang digunakan untuk menjawab tantangan akademik dan praktis tersebut.

1.1 Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah mencapai kemajuan yang signifikan dalam beberapa dekade terakhir sehingga telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia. Dunia teknologi semakin canggih karena semakin banyaknya penggunaan produk-produk teknologi. Saat ini, banyak orang yang cenderung memilih dan menggunakan produk yang dibuat dengan teknologi terkini dibandingkan produk lama. Produk teknologi tersebut diyakini memberikan hasil yang lebih mudah, cepat, efisien, dan memuaskan. Salah satu kemajuan terpenting dalam ilmu pengetahuan dan teknologi adalah pengembangan dan distribusi *smartphone*.

Smartphone adalah telepon seluler yang dapat digunakan dan dioperasikan seperti komputer serta menyediakan layanan untuk diakses melalui perangkat lunak, sehingga kemampuan *smartphone* lebih canggih dibandingkan dengan ponsel biasa. Sistem operasi yang lebih maju memungkinkan *smartphone* untuk menjalankan berbagai aplikasi dan fitur yang kompleks.

Perkembangan *smartphone* yang semakin cepat, telah memudahkan masyarakat untuk tetap terhubung tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Beragamnya fitur dan aplikasi yang tersedia pada *smartphone* semakin memudahkan masyarakat dalam berinteraksi, berkomunikasi, dan bersosialisasi baik secara tatap muka maupun virtual. Perangkat tersebut telah menjadi alat yang integral dalam kehidupan sehari-hari, mempengaruhi bidang sosial, ekonomi, dan budaya secara signifikan.

Berdasarkan laporan Kominfo (2024), lebih dari sembilan dari sepuluh remaja di Indonesia memanfaatkan *smartphone* sebagai media utama untuk

mengakses internet, menandakan tingginya tingkat penggunaan perangkat ini di kalangan remaja saat ini¹.

Penggunaan *smartphone* khususnya dikalangan remaja cukup masif saat ini. Penggunaan *smartphone* memberikan banyak manfaat bagi remaja, seperti memudahkan akses informasi, memfasilitasi komunikasi jarak jauh, dan menyediakan hiburan. Hal tersebut memudahkan mereka untuk melakukan riset, mengerjakan tugas, dan memperluas wawasan.

Namun, terdapat kekhawatiran bahwa penggunaan *smartphone* oleh remaja akan mengubah interaksi sosial mereka. Remaja kini lebih banyak berinteraksi secara digital dibandingkan secara langsung yang berdampak pada kualitas interaksi sosial mereka. Bahkan dapat mengganggu aktivitas penting lainnya, seperti belajar, dan tidur.

Hal serupa diungkapkan oleh Wahyuningsih, (2022) yang menyatakan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *smartphone* oleh remaja, semakin tinggi pula kecenderungan mereka menunjukkan perilaku anti sosial². Hal ini dapat mengurangi jumlah interaksi tatap muka dan pengalaman bersosialisasi secara langsung dengan orang lain.

Berdasarkan hasil pengamatan, penulis mengidentifikasi beberapa fenomena terkait penggunaan *smartphone* di kalangan remaja di Kelurahan Waioti, Kecamatan Alok Timur, Kabupaten Sikka, seperti kurangnya tatap muka saat berkumpul, kurang perhatian saat berbicara, dan mengabaikan nasehat atau permintaan orangtua.

Fenomena tersebut menjadi perhatian khusus, mengingat masa remaja merupakan periode penting bagi perkembangan keterampilan sosial dan pembentukan identitas diri. Interaksi sosial yang baik pada masa ini sangat penting bagi perkembangan mental, emosional, dan sosial seorang remaja di masa depan.

¹ Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesai (Kominfo), *Laporan Statistik Pengguna Internet di Kalangan Remaja 2024* (Jakarta: Kominfo, 2024), <https://www.kominfo.go.id> diakses pada 26 September 2025.

² Dwi Wahyuningsih, "PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN SMARTPHONE DAN PENGAWASAN ORANGTUA TERHADAP PERILAKU ANTISOSIAL (Kasus Penggunaan *Smartphone* Dan Pengawasan Orangtua Siswa SMP Purnama 3 Semarang Terhadap Munculnya Perilaku Antisosial)," *Interaksi Online* 5, no. 2 (2022): 1–12.

Sejalan dengan itu, kemajuan teknologi digital yang pesat menuntut remaja untuk mampu menyesuaikan diri dengan perubahan pola komunikasi yang terjadi. Pola interaksi remaja kini tidak hanya berlangsung melalui pertemuan langsung, tetapi juga dipengaruhi oleh sejauh mana mereka dapat memanfaatkan teknologi secara bijak. Kondisi ini mempertegas perlunya penelitian yang mengkaji hubungan antara teknologi, khususnya *smartphone*, dengan perilaku sosial remaja.

Penelitian mengenai pengaruh *smartphone* terhadap interaksi sosial remaja menjadi semakin penting, karena hasilnya diharapkan memberi masukan bagi masyarakat dan pemerintah dalam menyusun program yang mendorong keseimbangan aktivitas sosial. Dengan pemahaman tersebut, orang tua, guru, serta pihak terkait dapat mengambil langkah yang lebih tepat dalam mendampingi perkembangan remaja.

Melihat fenomena diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial di Kelurahan Waioti, Kecamatan Alok Timur, Kabupaten Sikka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial remaja.

Hasil penelitian ini akan memberikan gambaran tentang skala penggunaan *smartphone* di kalangan remaja dan pengaruhnya terhadap aspek sosial.

1.2 Rumusan Masalah

Perkembangan teknologi komunikasi yang semakin pesat, khususnya dalam penggunaan *smartphone* di kalangan remaja, telah membawa perubahan yang signifikan terhadap pola interaksi sosial mereka. Fenomena tersebut menarik untuk dikaji lebih mendalam guna memahami sejauh mana intensitas penggunaan *smartphone* memengaruhi dinamika hubungan sosial remaja dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini merumuskan permasalahan sebagai berikut:

Pertama, Bagaimana kebiasaan penggunaan *smartphone* pada remaja usia 10-18 tahun di Kelurahan Waioti Kecamatan Alok Timur Kabupaten Sikka?

Kedua, Bagaimana pengaruh *smartphone* terhadap interaksi sosial remaja di Kelurahan Waioti Kecamatan Alok Timur Kabupaten Sikka?

1.3 Batasan Masalah

Pengaruh *smartphone* terhadap interaksi sosial remaja usia 10-18 tahun di Kelurahan Waioti Kecamatan Alok Timur Kabupaten Sikka menjadi batasan agar pembahasan penelitian ini terarah dan mengena pada sasaran agar tidak terjadi kekeliruan.

Selain itu, penelitian ini membatasi analisis hanya pada aspek frekuensi dan pola penggunaan *smartphone* serta dampaknya terhadap interaksi sosial di kehidupan sehari-hari, tanpa mengeksplorasi faktor-faktor internal psikologis seperti kepribadian atau tingkat kecemasan sosial individu yang mungkin juga turut mempengaruhi dinamika interaksi tersebut.

1.4 Tujuan Penelitian

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, *smartphone* telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama bagi remaja. Perangkat ini memudahkan komunikasi, akses informasi, dan interaksi sosial. Namun juga membawa pengaruh positif maupun pengaruh negatif yang perlu dipahami.

Pertama, penulis berpendapat bahwa penting untuk menjelaskan pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap kehidupan manusia saat ini dan mengajak pembaca untuk mempelajarinya lebih jauh. Masyarakat, terutama remaja, selalu menggunakan *smartphone* dalam berinteraksi. Remaja merupakan generasi yang dekat dengan perkembangan *smartphone*. Seiring dengan berkembangnya *smartphone*, remaja diharapkan dapat menggunakan *smartphone* secara bijak agar tidak terpengaruh ke hal-hal yang dapat membahayakan masa depan.

Kedua, tulisan ini juga bertujuan untuk memberikan informasi kepada semua orang, terutama para remaja, mengenai pengaruh positif dan pengaruh negatif dari *smartphone*. Tujuannya adalah untuk membekali para remaja dengan berbagai pengetahuan tentang cara menggunakan *smartphone* yang benar.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam memahami hubungan antara penggunaan *smartphone* dan interaksi sosial remaja, serta menjadi dasar bagi pihak-pihak terkait, seperti pendidik dan orang tua, dalam membimbing remaja agar memanfaatkan teknologi secara sehat dan produktif.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan tidak hanya untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial remaja, tetapi juga untuk memberikan kontribusi baik secara akademis maupun praktis. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan memiliki nilai yang bermanfaat bagi berbagai pihak, mulai dari pengembangan teori hingga penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat dibagi menjadi dua kategori:

a. Manfaat teoritis

1) Menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial.

2) Secara teoritis manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi untuk pengembangan ilmu komunikasi dan referensi bagi penelitian berikutnya.

b. Manfaat praktis

1) Bagi orang tua dan guru untuk memperhatikan putra-putrinya dan siswa siswinya terutama tentang pengaruh penggunaan *smartphone*.

2) Bagi penulis adalah untuk dapat mengetahui dampak penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial.

3) Bagi pihak lain, dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dalam memecahkan suatu masalah baik, bagi para peneliti maupun orang-orang atau instansi yang menerapkan hasil penelitian tersebut.

1.6 Metode Penulisan

Dalam proses penulisan ini, penulis menggunakan metode kuantitatif. Metode penulisan ini menggunakan teknik *purposive sampling*, sebagaimana dikatakan oleh Fauzy bahwa teknik pengambilan sampel yang dipilih secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu, sesuai dengan tujuan penelitian³. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja berusia 10-18 tahun, dan pengambilan sampel berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan 100 orang.

Pengumpulan data dilakukan melalui dua sumber, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer berupa kuesioner, wawancara, dan observasi. Sedangkan data sekunder adalah data yang dikumpulkan dari sumber-sumber seperti: laporan, jurnal ilmiah, buku, dan artikel media massa. Instrumen

³ Akhmad Fauzy, *Metode Sampling* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019), 25.

pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner yang terdiri dari dua bagian: a). *Smartphone* sebagai media komunikasi, b). Interaksi sosial remaja.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala likert untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu dan kelompok mengenai peristiwa dan fenomena sosial sebagai berikut: Sangat sering, sering, kadang-kadang, tidak pernah, tidak pernah. Data yang dikumpulkan berupa pertanyaan yang diajukan kepada setiap remaja.

Data kuantitatif yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan software SPSS (Statistical Package for the Social Sciences). Analisis ini bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik responden serta menguji hubungan pengaruh antara variabel penggunaan *smartphone* (variabel independen) dan interaksi sosial remaja (variabel dependen) melalui uji regresi linear sederhana, sehingga dapat dihasilkan temuan yang objektif dan terukur sesuai dengan tujuan penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Tulisan ini secara keseluruhan dibagi ke dalam lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I adalah bab pendahuluan yang membahas tentang latar belakang penulisan, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, metode penulisan dan sistematika penulisan.

Bab II kajian pustaka, pada bab ini akan diuraikan teori-teori dan konsep-konsep yang relevan dengan penelitian mengenai pengaruh penggunaan *smarthphone* terhadap interaksi sosial remaja.

Bab III, metode penelitian dan hasilnya yang mengulas mengenai desain dari penelitian, pengambilan sampel dan rancangannya, instrumen, prosedur, analisis data, batasan metodologis dan keterbatasannya serta hasil penelitian.

Bab IV, pembahasan hasil penelitian. Bab ini mengulas tentang karakteristik remaja, kebiasaan remaja dalam menggunakan *smartphone*, pengaruh *smartphone* terhadap interaksi sosial remaja usia 10-18 tahun.

Bab V penutup yang berisikan kesimpulan dan usul-saran.

