

PENGARUH PENGGUNAAN *HANDPHONE* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA DI DESA DAYAH MEUNARA KECAMATAN KUTAMAKMUR KABUPATEN ACEH UTARA

Muchlis Aziz¹, Nurainiah²

ABSTRACT

This study entitled the influence of the use of mobile phones on the social interaction of adolescents in Dayah Meunara Village, Kutamakmur District, North Aceh Regency. Mobile is one of the elegant devices that can help make it easier for humans to interact through long distances though. However, the presence of this mobile phone should not be a cause of changes in social interaction for teenagers. The purpose of this study was to determine the effect of using mobile phones on the social interaction of adolescents in Dayah Meunara Village, Kutamakmur District, North Aceh Regency and to understand the factors that hindered the pattern of social interaction in the Dayah Meunara Village, Kutamakmur District, North Aceh Regency. This study uses a qualitative method, where the researcher thoroughly examines the facts found in the research location in accordance with the focus of the problem, by examining directly, then the results of the analysis data are presented and given discussion. To get accurate and reliable data, the data collection technique is done through observation, interviews and documentation. The results of the study explained that mobile phones can influence the social interaction of adolescents in Dayah Meunara Village, both positive and negative influences. Positive influences include making it easy to communicate even when far away. While the negative influences include being able to make teenagers experience dysfunction, when face-to-face interaction decreases immediately, the presence of mobile phones interferes with the quality of direct interactions, mobile phones make hyperpersonal teenagers, mobile phones make consumers consumptive and mobile phones make teenagers less sensitive to the environment. The inhibiting factors for the pattern of social interaction among adolescents in Dayah Meunara Village are family, community, religious, customs and habits. These factors can make social change in adolescents in particular and society in general.

Keywords: *Mobile, Social Interaction*

¹Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

²Dosen Universitas Serambi Mekkah Banda Aceh.

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul pengaruh penggunaan *handphone* terhadap interaksi sosial remaja di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara. *Handphone* merupakan salah satu alatanggih yang dapat membantu memudahkan manusia dalam berinteraksi melalui jarak jauh sekalipun. Namun kehadiran *handphone* ini jangan menjadi penyebab terjadinya perubahan interaksi sosial bagi kalangan remaja. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *handphone* terhadap interaksi sosial remaja di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara dan memahami faktor yang menghambat pola interaksi sosial di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, di mana peneliti meneliti secara menyeluruh terhadap fakta yang terdapat di lokasi penelitian sesuai dengan fokus permasalahan, dengan cara meneliti langsung, kemudian data hasil analisis disajikan dan diberikan pembahasan. Untuk mendapatkan data yang akurat dan terpercaya dilakukan dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menjelaskan bahwa *handphone* dapat berpengaruh terhadap interaksi sosial remaja di Desa Dayah Meunara, baik pengaruh positif maupun negative. Pengaruh positif di antaranya adalah memudahkan dalam berkomunikasi walau jarak jauh. Sedangkan pengaruh negatif di antaranya adalah dapat menjadikan remaja mengalami disfungsi, waktu interaksi tatap muka langsung berkurang, kehadiran *handphone* mengganggu kualitas interaksi langsung, *handphone* menjadikan remaja *hyperpersonal*, *handphone* menjadikan remaja konsumtif dan *handphone* membuat remaja kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Faktor penghambat pola interaksi sosial remaja di Desa Dayah Meunara adalah faktor lingkungan keluarga, masyarakat, keagamaan, adat istiadat dan kebiasaan. Faktor-faktor ini dapat menjadikan perubahan sosial pada remaja pada khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Kata Kunci: *Handphone, Interaksi Sosial*

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Berbagai informasi yang terjadi di berbagai belahan dunia kini telah dapat langsung diketahui berkat kemajuan teknologi (globalisasi). Di era globalisasi sekarang ini di mana perubahan teknologi

dan arus informasi yang semakin maju dan cepat mendorong masyarakat untuk lebih memahami kecanggihan teknologi. Dunia informasi saat ini seakan tidak bisa terlepas dari teknologi. Konsumsi masyarakat akan teknologi menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih, komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaiannya kini dengan teknologi segalanya menjadi sangat dekat dan tanpa jarak.

Handphone merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Dari banyaknya *handphone* yang diciptakan, salah satu jenis *handphone* yang paling akrab dalam kehidupan sehari-hari adalah ponsel cerdas. Seiring dengan perkembangan teknologi, telepon selular juga mengalami beberapa tambahan fitur-fitur seperti PDA (*Personal Digital Assistant*), kamera digital, pemutar multimedia, akses internet, *client* untuk email, dan pesan instan, bahkan penyedia perangkat lunak perkantoran.

Telepon selular yang memiliki fitur-fitur tersebut dinamakan dengan *smartphone*.³ *Smartphone* telah direposisi sebagai media informasi baru dengan kata lain, *smartphone* telah memperluas daftar pengolahan informasi.⁴ *Smartphone* adalah perangkat terkemuka mengambil dan memainkan peran terminal mobile universal. Sebagai strategi pemasaran istilah *smartphone* diperkenalkan di pasar, merujuk kelas baru ponsel yang menyediakan layanan terpadu dari komunikasi, komputasi dan sektor

³Amin Widada Lestariya, *Studi Perbandingan Smartphone-GPS terhadap Beberapa Tipe GPS Receiver*, Jurnal Ilmiah Geomatika, 2008. 14 (2), hlm. 9-16.

⁴A. Mohd. Osman, dkk., *A Study of the Trend of Smartphone and its Usage Behavior in Malaysia*, International Journal on New Computer Architecture and Their Applications, 2012, 2 (1), hlm. 275-286.

mobile, termasuk komunikasi suara, pesan, personal informasi manajemen (PIM) aplikasi dan kemampuan komunikasi nirkabel.⁵

Menurut McLuhan dalam Morissan, teknologi komunikasi menjadi penyebab utama perubahan budaya. Kehidupan keluarga, lingkungan kerja, sekolah, pertemanan, kegiatan keagamaan, politik, dan sebagainya semua terpengaruh teknologi komunikasi. Interaksi manusia dengan manusia telah digantikan menjadi interaksi manusia dan seringkali tidak disadari teknologi dapat mengurangi interaksi seseorang secara langsung dengan orang-orang terdekat yang ada di sekitar (misalnya antara orang tua dan anak di rumah masing-masing sibuk dengan *gadget*-nya). Saling tegur sapa dengan menghadapkan senyum pada tetangga semakin berkurang, sedangkan sibuk sendiri di hadapan komputer dan alat teknologi lainnya sudah dianggap lumrah di masyarakat saat ini.⁶

Remaja merupakan kelompok manusia yang penuh potensi yang perlu untuk dimanfaatkan. Secara psikologis, usia remaja adalah usia di mana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia di mana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkat yang sama. Respon kaum remaja terhadap barang-barang baru, termasuk dalam hal ini adalah kecanggihan *smartphone*, cukup tinggi. Walaupun belum tentu penggunaan *smartphone* tersebut dimanfaatkan seluruhnya secara optimal dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Penggunaan *smartphone* yang semakin berkembang di kalangan remaja ini, menimbulkan berbagai macam perubahan sikap dan perilaku di kalangan remaja itu sendiri. Remaja lebih memilih untuk berkomunikasi dengan teman-teman yang berada dalam satu komunitas

⁵Pei Zheng, Lionel M. Ni. 2006, *Smart Phone and Next Generation Mobile Computing II*. <http://www.sciencedirect.com/science/book/9780120885602>.

⁶Morissan, Andy Corry Wardhani & Farid Hamid, *Teori Komunikasi Massa*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), hlm. 31.

pengguna *smartphone* daripada berkomunikasi dengan teman yang ada di sebelahnya. Kecenderungan ini merupakan kondisi yang memprihatinkan karena ditinjau dari usia sekolah, di usia yang masih labil mereka seharusnya terbiasa untuk bergaul dan berkomunikasi secara langsung dengan teman atau orang lain di lingkungan sosialnya. Dengan kebiasaan mereka yang lebih banyak menghabiskan waktunya dengan berkomunikasi melalui *handphone*, otomatis waktu yang mereka gunakan untuk berinteraksi secara langsung akan berkurang.

Berpangkal dari uraian di atas, pengaruh penggunaan *handphone* terhadap interaksi sosial remaja semakin merebak. Hal ini sebagaimana yang terjadi pada remaja di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara. Menurut pengamatan penulis di lapangan, kebanyakan remaja di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara sekarang sudah tidak peduli lagi dengan lingkungan sekeliling, karena mereka terlalu sibuk menyendiri dengan *handphonenya*. Bahkan untuk menjalin silaturahmi secara *face to face* tidak lagi dilakukan, hanya orang tuanya saja yang selalu melakukan jalinan silaturahmi secara *face to face*.

Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara merupakan sebuah desa yang terletak di Kecamatan Kutamakmur bagian Utara Kota Lhokseumawe, yang notabene penduduknya selalu mengedepankan silaturahmi dan kebersamaan dalam semua hal dari kalangan orang tua, pemuda, remaja, anak-anak, baik kaum bapak-bapak maupun kaum ibu-ibu. Namun sekarang, di kalangan remaja silaturahmi dan kebersamaan sudah semakin berkurang seiring hadirnya teknologi canggih, yaitu *handphone*. Kebersamaan tersebut tidak lagi terwujud disebabkan kesibukannya dengan *handphone*.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, penulis tertarik untuk mengkaji secara mendalam tentang pengaruh penggunaan

handphone terhadap interaksi sosial remaja (studi pada remaja di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini dilakukan pada remaja yang di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara. Adapun jumlah penduduk masyarakat Desa Dayah Meunara secara keseluruhan adalah 704 jiwa yang terdiri dari 329 jiwa laki-laki, 375 jiwa perempuan dan 145 KK. Mengingat populasinya lumayan banyak, maka peneliti mengambil sampel 30 orang remaja dan beberapa perangkat desa seperti keuchik, sekretaris keuchik, tggk Imum serta pihak lain yang kiranya dapat membantu memberikan informasi mengenai pengaruh penggunaan *handphone* terhadap interaksi sosial remaja.

Hal ini sejalan dengan pendapat Suharsimi Arikunto (1993: 120) bahwa apabila populasi kurang dari 100 orang, maka dapat diambil semua secara keseuruhan, sehingga penelitian nantinya menjadi penelitian populasi, namun apabila populasi lebih dari 100 orang, maka dapat diambil 10%, 15%, 20%, 25% dan 50%.

Untuk mengumpulkan data dan memperoleh keterangan yang akurat dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan prosedur penelitian kepustakaan dan lapangan. Adapun pengumpulan data lapangan dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi, yaitu dengan cara membandingkan antara data yang satu dengan data yang lainnya.

C. Hasil dan Diskusi

1. Hasil Temuan di Lapangan

Penggunaan *handphone* sangat berpengaruh terhadap interaksi sosial remaja di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara, baik pengaruh positif maupun pengaruh negatif. Pengaruh positif di antaranya adalah memudahkan komunikasi walau berada jarak jauh, memudahkan dalam mencari informasi dan lain sebagainya. Sedangkan pengaruh negatif yang dihasilkan oleh penggunaan *handphone* di antaranya adalah bahayanya radiasi yang dihasilkan dari pemakaian *handphone* yang terlalu sering, remaja lebih cenderung menyukai berkomunikasi melalui media dari pada berkomunikasi secara tatap muka langsung. Selanjutnya, *handphone* dapat menjadikan remaja mengalami disfungsi, waktu interaksi tatap muka langsung berkurang, kehadiran *handphone* mengganggu kualitas interaksi langsung, *handphone* menjadikan remaja *hyperpersonal*, *handphone* menjadikan remaja konsumtif dan *handphone* membuat remaja kurang peka terhadap lingkungan sekitar (Wawancara, 25 Agustus 2018).

Faktor penghambat pola interaksi sosial remaja di Desa Dayah Meunara adalah faktor lingkungan keluarga, masyarakat, keagamaan, adat istiadat dan kebiasaan. Faktor-faktor ini dapat menjadikan perubahan sosial pada remaja pada khususnya dan masyarakat pada umumnya (Wawancara, 24 Agustus 2018).

2. Diskusi

a. Media Teknologi Komunikasi *Handphone*

Menurut Kamus Sosial Edisi baru, istilah teknologi yaitu: (1) Penerapan ilmu pengetahuan; (2) pola praktik menggunakan semua sumber daya untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu; serta (3) semua ciri untuk mencapai tujuan organisasi. Sedangkan menurut Johannesen (1996)

teknologi diartikan sebagai aktivitas budaya yang khas ketika manusia membentuk dan mengubah realitas alami demi tujuan-tujuan praktis. Setiap langkah kemajuan teknologi menyebabkan serangkaian perubahan yang berinteraksi sengan perubahan lainnya yang timbul dari sistem teknologi secara keseluruhan.

Teknologi komunikasi pada hakikatnya adalah penyaluran informasi dari satu tempat ke tempat lain melalui perangkat telekomunikasi (kawat, radio atau perangkat elektromagnetik lainnya).⁷ Informasi tersebut dapat berbentuk suara (telepon), tulisan dan gambar (telegraf), data (komputer), dan sebagainya. Teknologi komunikasi merupakan teknologi yang cepat berkembang, seiring dengan berkembangnya industri elektronika dan komputer. Trend teknologi ini semakin ke arah teknologi *wireless* (tanpa kabel).

Bentuk-bentuk teknologi komunikasi menurut Kadir dan Triwahyuni (2003) mencakup telepon, radio, dan televisi. Bentuk-bentuk teknologi komunikasi ditampilkan dalam tingkat antarpesona, kelompok, organisasional, dan publik. Pada tingkat kelompok yaitu konferensi telepon, telekomunikasi komputer, dan surat elektronik. Pada tingkat organisasional yaitu intercom, konferensi telepon, surat elektronik, manajemen dengan bantuan komputer, sistem informasi, dan faksimili. Sedangkan pada tingkat publik yaitu televisi, radio, film, videotape, videodisk, TV kabel, TV satelit langsung, video dengan teks, teleteks, dan sistem informasi digital. Pada saat ini telepon merupakan alat komunikasi yang banyak ditemukan dalam dunia bisnis. Bahkan setiap hari sekitar lebih dari 500 juta panggilan telepon dilakukan di seluruh dunia.⁸ Menurut Gouzali Saydam (2005), istilah telepon pada awalnya merupakan

⁷Gouzali Saydam, *Teknologi Telekomunikasi: Perkembangan dan Aplikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2005), hlm. 25.

⁸Doc Morey, *Phone Power: Meningkatkan Keefektifan Berkomunikasi di Telepon*, (Jakarta: Gramedia, 2004), hlm. 104.

suara dari jarak jauh. Selain itu keberadaan telepon itu sendiri dibagi menjadi dua, yaitu telepon biasa (*fix telephone*) dan telepon bergerak.

b. Perkembangan Handphone

Handphone (telepon genggam atau telepon selular) merupakan telepon yang termasuk dalam sambungan telepon bergerak, di mana yang menghubungkan antar sesama *handphone* tersebut adalah gelombang-gelombang radio yang dilewatkan dari pesawat ke BTS (*Base Transceiver Station*) dan MSC (*Mobile Switching center*) yang bertebaran di sepanjang jalur perhubungan kemudian diteruskan ke pesawat yang dipanggil (Gouzali Saydam, 2005).

Handphone merupakan bentuk yang dianggap paling fenomenal dan juga unik. Dalam pemakaian ponsel, besarnya tagihan bergantung pada lama waktu percakapan serta jarak atau zona jangkauan (SLJJ) percakapan yang telah dilakukan dalam percakapan. Terdapat tiga hal penting mengenai biaya yang dikeluarkan bagi pelanggan *handphone*, yaitu biaya *airtime*, biaya bulanan dan biaya pulsa atau pemakaian.⁹

Semakin maraknya penggunaan *handphone* saat ini, muncul ide untuk menciptakan kebergantungan pemilik *handphone* tersebut pada kartu telepon prabayar (*voucher*). Perkembangan produk kartu prabayar dalam waktu yang singkat dapat menyaingi penggunaan sistem abonemen (pascabayar). Salah satu yang paling menarik pada prabayar adalah layanan transfer pulsa. Layanan ini menyediakan solusi bagi para pengguna prabayar yang membutuhkan pulsa dalam waktu cepat atau berada dalam keadaan darurat serta kesulitan mencari pulsa isi ulang.

Sekarang ini terdapat beberapa orang yang menggunakan dua ponsel, di mana satu pada umumnya merupakan *handphone* CDMA.

⁹Abdul Kadir dan Triwahyuni Terra, *Pengenalan Teknologi Informasi*, (Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2003), hlm. 56.

Kartu-kartu CDMA ini antara lain *StarOne*, *Esia*, *Felxi*, dan *Fren*. Para pemakai *handphone* yang menggunakan kartu prabayar biasanya digolongkan pada konsumen kelas dua, sedangkan konsumen kelas satu di mata operator penyelenggara *handphone* adalah mereka yang menjadi pelanggan tetap jaringan *handphone*.

c. Fasilitas pada *Handphone*

Di samping berfungsi sebagai alat komunikasi yang personal, *handphone* juga berpotensi sebagai sarana bisnis yang efektif. *Handphone* sangat bervariasi tergantung pada modelnya, yang seiring dengan perkembangan teknologi mempunyai fungsi-fungsi antara lain: (1) penyimpanan 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; dan (9) video.

Mengenai fitur-fitur lain dalam *handphone* terdapat beberapa macam, antara lain: *profile*, *voice mail*, *called 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. Di antara 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 bias disimpan dan direkam oleh pengelola *handphone*. Selain itu SMS juga dapat digunakan dalam mode *cell broadcast* guna mengirim berita-berita terbaru dan pemberitahuan penting-penting lain yang bersifat masal. Sedangkan MMS (*multimedia message service*) disebut juga dengan SMS

multimedia, 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 handphone yaitu kamera, mulai dari jenis kamera opsional atau terpisah hingga kamera yang built-in yang sudah menyatu dengan *handphonenya*.

Mengenai kecanggihan teknologi, *handphone* juga memiliki beberapa keunggulan seperti adanya *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.

Mengenai media hiburan, MP3 pada *handphone* sudah menggunakan teknologi yang lebih canggih lagi saat ini. Telah dibuat suatu pengembangan yang lebih lanjut, dinamakan MP3 *Surround*. MP3 *Surround* atau biasa disebut suara keliling ini pada dasarnya akan memberikan ilusi suara pada pendengarnya seolah-olah berada dalam sebuah lingkungan tertentu. Selain itu, teknologi pada *handphone* yang paling terbaru saat ini yaitu menyaksikan televisi melalui layar ponsel. *Handphone* seperti ini termasuk dalam *handphone* generasi ketiga, atau disebut dengan 3G.

d. Dampak Penggunaan *Handphone*

Penggunaan *handphone* dapat membawa dampak-dampak tertentu. Dampak-dampak tertentu dibagi pada aspek psikologis, sosial, keuangan,

dan kesehatan atau keselamatan jiwa seseorang. Tetapi yang akan dijelaskan di sini adalah pada aspek psikologis dan sosial.¹⁰

- 1) 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. Mudah-mudahan akses keluar-masuk pesan tersebut melalui *handphone* membawa dampak negatif, terutama untuk generasi muda sekarang ini;
- 2) Aspek Sosial. Salah satu hal yang sering terjadi adalah tindakan seseorang yang membiarkan *handphone* miliknya tetap dalam keadaan hidup atau aktif sehingga mengeluarkan bunyi yang nyaring. Hal ini jelas mengganggu konsentrasi serta mengejutkan orang-orang disekitarnya. Seperti ketika sedang rapat bisnis, dirumah sakit, sedang ditempat-tempat ibadah, dan lain-lain. Selain penggunaan *handphone* sebagai media komunikasi tidak langsung dapat menurunkan kualitas dan kuantitas dari komunikasi secara langsung (tatap muka). Sering terjadi kesalahpahaman dalam pemaknaan pesan melalui komunikasi secara tidak langsung.

e. Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah suatu hubungan antar dua atau lebih individu manusia, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi individu yang lain. Kelangsungan interaksi sosial ini, sekalipun dalam bentuknya yang sederhana, ternyata merupakan proses yang kompleks. Pengertian lain bahwa suatu interaksi sosial diartikan sebagai suatu

¹⁰Rayyan Ahmad Badwilan, *Rahasia di Balik Handphone*, (Jakarta: Darul Falah, 2004), hlm. 40.

sistem sosial dua orang atau lebih yang dilengkapi dengan beberapa aturan dan harapan, serta beberapa ganjaran dan hukuman yang berlaku.

Bahari (2003) melihat suatu kebutuhan berinteraksi manusia dimana setiap orang membutuhkan hubungan sosial dengan orang-orang lainnya. 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 dan timbal balik secara langsung. Pertukaran informasi secara tatap muka dapat mempercepat proses saling mempengaruhi antara pihak-pihak yang berinteraksi didalamnya. Sedangkan menurut Soekanto (2002), suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu: adanya kontak sosial (*social-contact*) dan adanya komunikasi

Kata Kontak berasal dari bahasa Latin *con* atau *cum* (yang artinya bersama-sama) dan *tango* (yang artinya menyentuh), jadi artinya secara harfiah adalah bersama-sama menyentuh. Tetapi secara gejala sosial, kontak tidak perlu berarti suatu hubungan badaniah. Seperti pada perkembangan teknologi dewasa ini orang-orang dapat berhubungan satu dengan lainnya melalui telepon, telegraf, radio, surat, dan seterusnya.¹¹

Kontak dapat bersifat primer maupun sekunder. Kontak primer terjadi apabila yang mengadakan hubungan langsung bertemu dan berhadapan muka atau *face-to-face* (berjabat tangan, saling senyum, dll). Sebaliknya kontak sekunder memerlukan suatu perantara. Hubungan-hubungan sekunder tersebut dapat dolakukan melau perantara seperti telepon, telegraf, radio, surat, dll. Mengenai komunikasi dapat dilihat

¹¹Soekanto Soerjono, *Sosiologi suatu Pengantar*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2002), hlm. 22.

secara bahasa, yakni berasal dari kata Latin *kommunicatio* yang artinya hal memberitahukan, hal memberi bagian dalam, atau pertukaran. Secara lebih sempit dapat diartikan sebagai pesan yang dikirimkan seseorang kepada satu atau lebih penerima dengan maksud sadar untuk mempengaruhi tingkah laku si penerima. Menurut Soekanto (2002), menyatakan bahwa komunikasi adalah ketika seseorang memberikan tafsira pada perilaku orang lain (yang berwujud pembicaraan, gerak-gerik badaniah atau sikap), perasaan-perasaan apa yang ingiin disampaikan oleh orang tersebut. Dengan begitu orang yang bersangkutan kemudian akan memberikan reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan oleh orang lain tersebut.

Gea, Wulandari, dan Babari, (2003) menggambarkan suatu komunikasi yang efektif apabila si penerima pesan menginterpretasikan pesan yang diterimanya sebagaimana dimaksudkan oleh pengirim pesan. Salah satu cara terbaik untuk memastikan bahwa pesan yang diberikan benar-benar diterima secara tepat sebagaimana yang dimaksud adalah dengan mendapatkan umpan balik pesan tersebut. Umpan balik adalah proses yang memungkinkan seseorang pengirim mengetahui bagaimana pesan yang dikirimkannya telah ditangkap oleh si penerima atau tidak. Selain itu cara seseorang mendengarkan dan menanggapi lawan bicara juga sangatlah penting dalam berkomunikasi. Memberikan tanggapan penuh pemahaman dalam mendengarkan dapat menghindari kecenderungan kesalahpahaman komunikasi antara pihak terkait.

Dari berbagai jenis komunikasi yang ada, komunikasi antar manusia yang langsung (bertatap muka) adalah yang efektif serta paling lengkap mengandung aspek psikologis. Aspek tersebut antara lain: (1) tatap muka itu sendiri yang membedakannya dengan komunikasi jarak jauh atau komunikasi menggunakan alat; (2) dalam komunikasi tatap muka ada peran yang harus dijalankan oleh masing-masing pihak

(pemberi informasi-penerima informasi, ibu-anak, ayah-anak, suami-isteri, guru-murid, dan lain-lain) dan ditunjukkan dengan jelas; (3) adanya hubungan dua arah secara langsung. Dengan adanya pertukaran pesan dalam komunikasi tatap muka, terjadi saling pengertian akan makna atau arti pesan. Jadi dalam komunikasi ini yang penting bukanlah pesannya semata, melainkan arti (*meaning*) dari pesan tersebut; dan (4) adanya niat, kehendak, atau intensi dari kedua belah pihak.

Hal tersebut akan mempercepat proses adanya saling pengertian secara kognitif dalam komunikasi antar manusia. Komunikasi yang dilakukan secara tidak langsung (memerlukan perantara, seperti telepon, telegraf, radio, surat, dll.) mempunyai dampak yang berbeda dengan komunikasi secara langsung (tatap muka). Menurut Gea, Wulandari, dan Babari, (2003), komunikasi tidak langsung dapat menyebabkan timbulnya kegagalan saling berkomunikasi (hambatan-hambatan), dalam arti si penerima menangkap makna pesan berbeda dari yang dimaksud oleh si pengirim. Hambatan-hambatan tersebut antara lain: (1) gagalannya menangkap maksud konotatif dibalik maksud seseorang; (2) hanya mengartikan kata atau kalimat secara murni dan tidak mengembangkan pemahamannya; (3) kesalahpahaman atau distorsi dalam komunikasi; dan (4) adanya gangguan fisik, misalnya gangguan suara pada telepon, hasil cetakan yang tidak baik, tampilan layar yang kurang jelas (kabur), desain format yang tidak baik, dll.

Dalam komunikasi antar manusia dapat berbeda-beda. Hal ini dapat dilihat menurut keluasannya atau *breadth* (banyaknya atau jenis-jenis topic yang dibicarakan) dan kedalamannya atau *depth* (derajat "kepersonalan" atau inti dalam membicarakan topic itu). Sedangkan menurut penelitian Mardiyanti (1996), secara garis besar terdapat beberapa hal yang dapat dilihat dalam kaitannya dengan kontak sosial dan komunikasi sebagai pengukuran interaksi secara langsung (tatap

muka), antara lain adalah minat, frekuensi, ruang lingkup rekan-rekan, jenis dan banyaknya topic pembicaraan, tempat melakukan kegiatan, kedalaman komunikasi serta pada interaksi itu sendiri (asosiatif dan disosiatif).

f. 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, sosial, dan fisik (Hurlock, 1980). 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 Rumini dan Sundari H.S (2004), dimana masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek atau fungsi memasuki masa dewasa.

Hurlock (1980) 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 realistic, 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 samapai 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.

g. Lingkungan Sosial Remaja

Lingkungan sosial yang paling dekat serta berpengaruh dalam kehidupan remaja adalah lingkungan sosial awal, yakni keluarga, lalu kemudian dilanjutkan dengan lingkungan sebayanya, yang terdiri dari kelompok pertemanan atau kelompok permainan (sahabat). Keluarga adalah lingkungan paling utama dimana kita mengalami kedekatan dan kebersamaan yang sangat intensif, serta lingkungan tempat kita menjalani proses sosialisasi berbagai nilai dasar kemanusiaan. Menurut Soekanto (2002), orang tua dan saudara melakukan sosialisasi yang bisa diterapkan melalui kasih sayang. Atas dasar kasih sayang tersebut, seorang individu dididik untuk mengenal nilai-nilai tertentu. Konsep hubungan keluarga mempengaruhi konsep diri remaja dimana seorang remaja yang mempunyai hubungan erat dengan seorang anggota keluarga akan mengidentifikasi diri dengan orang lain dan ingin mengembangkan pola kepribadian yang sama.¹²

Menurut Mappiare (1982), kelompok teman sebaya merupakan lingkungan sosial pertama dimana remaja belajar untuk hidup bersama dengan orang lain yang bukan anggota keluarganya. Di dalamnya timbul persahabatan yang merupakan ciri khas pertama dan sifat interaksinya dalam pergaulan. Manfaat penting dari adanya persahabatan dalam masa remaja ini adalah mereka dapat bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dan mengisi waktu luang. Lebih penting lagi, bahwa dalam

¹²Elizabeth B. Hurlock, *Psikologis Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Edisi Kelima, (Jakarta: Erlangga, 1980), hlm. 124.

persahabatan itu remaja dapat merasa adanya kepuasan dalam interaksi sosialnya (Mappiare, 1982).

h. Perilaku Remaja

Suatu perilaku (*behavior*) yang merupakan cara bertindak dapat dipandang sebagai reaksi yang bersifat sederhana maupun yang bersifat kompleks.¹³ 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), 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 faktor-faktor lingkungan dalam menentukan perilaku.

Sedangkan menurut Rakhmat (2001) terdapat 2 faktor yang mempengaruhi perilaku manusia yaitu: (1) faktor-faktor personal, yaitu faktor biologis dan faktor sosio-psikologis; dan (2) faktor-faktor situasional, yaitu faktor ekologis, faktor rancangan dan arsitektural, faktor 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).

Perilaku remaja juga berkaitan dengan minat mereka terhadap keberadaan media massa yang termasuk pada minat rekreasi. Menurut Hurlock (1980) minat rekreasi juga sangat dipengaruhi oleh derajat

¹³Saifuddin Azwar, *Sikap Manusia, Teori dan Pengukurannya*, Edisi Kedua, (Yogyakarta: Pusat Pelajar, 2003), hlm. 56.

kepopulerannya. Beberapa bentuk rekreasi yang digemari remaja saat ini antara lain mendengarkan radio dan kaset, menonton televisi, serta membaca. 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.¹⁴ Selain itu menurut Apriyanti (2005) secara spesifik mengemukakan remaja putri lebih banyak membutuhkan sejumlah barang-barang baru perlu dibeli dan juga barang-barang baru yang disesuaikan dengan kebutuhannya.

D. Kesimpulan dan Rekomendasi

1. Kesimpulan

Penggunaan *handphone* sangat berpengaruh terhadap interaksi sosial remaja di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara, baik pengaruh positif maupun pengaruh negatif. Pengaruh positif di antaranya adalah memudahkan komunikasi walau berada jarak jauh, memudahkan dalam mencari informasi dan lain sebagainya. Sedangkan pengaruh negatif yang dihasilkan oleh penggunaan *handphone* di antaranya adalah bahayanya radiasi yang dihasilkan dari pemakaian *handphone* yang terlalu sering, remaja lebih cenderung menyukai berkomunikasi melalui media dari pada berkomunikasi secara tatap muka langsung. Selanjutnya, *handphone* dapat menjadikan remaja mengalami disfungsi, waktu interaksi tatap muka

¹⁴Saifuddin Azwar, *Sikap Manusia...*, hlm. 76.

langsung berkurang, kehadiran *handphone* mengganggu kualitas interaksi langsung, *handphone* menjadikan remaja *hyperpersonal*, *handphone* menjadikan remaja konsumtif dan *handphone* membuat remaja kurang peka terhadap lingkungan sekitar.

Faktor penghambat pola interaksi sosial remaja di Desa Dayah Meunara adalah faktor lingkungan keluarga, masyarakat, keagamaan, adat istiadat dan kebiasaan. Faktor-faktor ini dapat menjadikan perubahan sosial pada remaja pada khususnya dan masyarakat pada umumnya.

2. Rekomendasi

Anak merupakan amanah Allah swt yang betul-betul harus dijaga dan dirawat dengan penuh kasih sayang dan perhatian. Oleh karena itu, untuk menghindari anak dari segala hal yang tidak diinginkan, khususnya masa usia remaja orang tua senantiasa waspada terhadap pengaruh arus globalisasi sekarang ini, khususnya pengaruh dari penggunaan *handphone*, karena *handphone* ini dapat membawa dampak negative, walaupun ada dampak positifnya. Di samping itu, untuk menghindari terjadinya hal buruk, diharapkan kepada remaja untuk tidak terlalu sering berkomunikasi melalui *handphone*, tetapi utamakan berkomunikasi secara langsung tatap muka, sehingga dapat terjadi silaturahmi yang erat.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Mohd. Osman, dkk., *A Study of the Trend of Smartphone and its Usage Behavior in Malaysia*, International Journal on New Computer Architecture and Their Applications, 2012, 2 (1).
- Abdul Kadir dan Triwahyuni Terra, *Pengenalan Teknologi Informasi*, Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2003.
- Amin Widada Lestariya, *Studi Perbandingan Smartphone-GPS terhadap Beberapa Tipe GPS Receiver*, Jurnal Ilmiah Geomatika, 2008. 14 (2).
- Doc Morey, *Phone Power: Meningkatkan Keefektifan Berkomunikasi di Telepon*, Jakarta: PT. Gramedia, 2004.
- Elizabeth B. Hurlock, *Psikologis Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Edisi Kelima, Jakarta: Erlangga, 1980.
- Gouzali Saydam, *Teknologi Telekomunikasi: Perkembangan dan Aplikasi*, Bandung: Alfabeta, 2005.
- Morissan, Andy Corry Wardhani & Farid Hamid, *Teori Komunikasi Massa*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2010.
- Pei Zheng, Lionel M. Ni. 2006, *Smart Phone and Next Generation Mobile Computing II*. <http://www.sciencedirect.com/science/book/9780120885602>.
- Rayyan Ahmad Badwilan, *Rahasia di Balik Handphone*, Jakarta: Darul Falah, 2004.
- Saifuddin Azwar, *Sikap Manusia, Teori dan Pengukurannya*, Edisi Kedua, Yogyakarta: Pusat Pelajar, 2003.
- Soekanto Soerjono, *Sosiologi suatu Pengantar*, Jakarta: Raja Grafindo, 2002.