

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Hadirnya teknologi informasi dan komunikasi seperti internet dan telepon genggam telah menjadi perhatian besar beberapa dekade terakhir guna mempermudah kebutuhan penyampaian informasi dan komunikasi. Telepon genggam yang lebih akrab disebut ponsel memberikan akses komunikasi kapanpun dan dimanapun (*mobile*) dengan mudah melalui panggilan telepon dan pengiriman pesan digital. Sejak awal kemunculannya, ponsel terus berkembang mengiringi kebutuhan zaman, khususnya memasuki era generasi digital. Dimana pada era ini, ponsel telah menjadi perangkat teknologi yang berinovasi menyerupai komputer, yaitu dengan kemampuan koneksi internet, kemampuan *multitasking*, aplikasi media hiburan, aplikasi-aplikasi jejaring sosial, hingga perangkat *office*.

Kemampuan canggih pada ponsel yang hampir menyerupai komputer tersebut menjadikan perangkat ini sebagai ponsel pintar (*smartphone*). Saat ini generasi digital bukan hanya dapat mengakses internet melalui komputer atau *laptop* tapi juga dapat diakses kapan pun dan dimanapun melalui ponsel. Sesuai dengan survey yang dilakukan Kominfo (2015) didapatkan 66% pengguna mengakses internet dimana saja melalui ponsel. Kemudian meningkat di tahun 2016, lebih dari 88 juta

pengguna yaitu 9 dari 10 pengguna (93%) menggunakan internet melalui ponsel pintar (Sukma, 2016). Penggunaan ponsel pintarpun tak luput dari penggunaan akses internet didalamnya. Kini pengguna ponsel dapat mengakses internet dan melakukan pekerjaan kapan pun dan dimanapun dengan ponsel pintar.

Era digital yang selalu terhubung dengan teknologi ini menjadikan ponsel sebagai perangkat yang hampir dimiliki setiap orang. Di Indonesia penggunaan ponsel pintar sudah tidak asing lagi, inovasi ini telah menjadikan ponsel pintar sebagai gaya hidup baru dalam masyarakat. Menurut survey yang dilakukan Ericsson (2016) Indonesia memiliki jumlah pelanggan ponsel pintar tertinggi di Asia Tenggara dan Oceania dengan perolehan hampir 100 juta pengguna di tahun 2015. Pertambahan pengguna ponsel pintar dipertengahan 2016 mencapai lima juta pengguna, menjadikan Indonesia sebagai pengguna ponsel pintar terbesar ke-3 dikawasan APEC di bawah India dan Myanmar. Menjamurnya penggunaan ponsel pintar yang canggih dan harga yang terjangkau membuat perangkat ini dapat dimiliki oleh berbagai kalangan usia baik dewasa, remaja hingga anak-anak. Lebih rinci, Kominfo (2015) mencatat 64% pengguna ponsel pintar terbanyak di Indonesia merupakan pelajar dan mahasiswa.

Begitu pula penelitian yang dilakukan Kalaskar (2015) pada 560 pelajar di Kota Pune, selain 100% penggunaan ponsel pintar digunakan

untuk telepon & 32% untuk perpesanan, alasan lain penggunaan ponsel pintar adalah 100% untuk situs sosial, 100% menggunakan berbagai aplikasi, 100% musik, 97% mendapatkan informasi dengan internet, 73% bermain *game*, 67% penggunaan terkait studi, dan 23% untuk *e-mail*. Saat ini ponsel digunakan untuk komunikasi & hiburan yang lebih dikenal dengan "*commutainment*" dan edukasi & hiburan "*edutainment*". Ponsel pintar memfasilitasi segala sesuatu dengan instan, membantu penggunanya agar tetap terhubung dimana saja kapan saja, dan memberikan akses informasi yang konstan (terus menerus).

Data terbaru didapatkan melalui Lembaga Penelitian dan Survei Pelajar IPNU (dalam Kominfo Jatim, 2016) bahwa 50% pelajar menggunakan ponsel pintar sejak tingkat Sekolah Dasar (SD), 44% memakai sejak SMP, dan 3% memakai sejak SMA. 54% diantaranya membeli *ponsel pintar* untuk komunikasi, 27% untuk informasi, 6% untuk *game*, dan 4% untuk *prestige*. Persentase penggunaan ponsel pada kalangan pelajar meningkat pada rentang SD dan SMP, yaitu anak-anak dan remaja berusia 7 – 15 tahun. Sedangkan dalam era generasi digital, rentang usia 7 – 15 tahun merupakan kelompok generasi Z, yaitu generasi yang lahir antara tahun 1998-2009 (Taspcott, 2008). Dimana generasi ini dikenal sebagai generasi instan yang unik karena lahirnya generasi ini disambut hangat dengan menjamurnya inovasi berbagai teknologi seperti *gadget* elektronik dan teknologi digital.

Selain dikenal sebagai generasi yang instan dan unik karena berkenalan dengan teknologi sejak lahir, Rosen (dalam Roberto, 2010) memaparkan Generasi Z juga dikenal sebagai generasi yang memiliki cara belajar yang unik, mahir dalam *multitasking*, memiliki semangat untuk berkomunikasi dengan teknologi, menyukai dunia sosial secara virtual dan apapun yang terkait dengan internet, mampu menggunakan teknologi untuk menciptakan “konten” yang luas. Keterkaitan generasi ini dengan teknologi membuat generasi ini disebut-sebut membutuhkan Diet Media secara konstan (*Constant Media Diet*). Kepribadian generasi ini juga cenderung unik seperti membutuhkan motivasi yang konstan, adanya kedekatan dengan keluarga, kepercayaan, terbuka pada perubahan, memerlukan refleksi gabungan, keinginan untuk dekat.

Ponsel pintar kini bukan hanya menjadi kebutuhan, melainkan juga gaya hidup. Selama beberapa tahun terakhir, ponsel pintar (*smartphone*) telah mengambil alih pasar ponsel dan hampir menggantikan ponsel yang ada pada generasi-generasi sebelumnya. Data tersebut menggambarkan saat ini ponsel pintar memang perangkat yang sangat populer di Era Digital, khususnya pelajar remaja generasi Z untuk meningkatkan frekuensi komunikasi sosial dan memperluas kesempatan untuk membuat hubungan sosial. Penggunaan ponsel yang dimulai sejak dini sendiri menjadikan generasi ini dikenal sebagai generasi yang memiliki akses cepat terhadap informasi dari berbagai sumber, dapat mengerjakan

beberapa hal dalam waktu yang bersamaan (*multitasking*), lebih menyukai hal-hal yang bernuansa multimedia, lebih menyukai berinteraksi melalui dunia maya seperti jejaring sosial, dalam hal belajar generasi ini lebih menyukai hal-hal yang bersifat aplikatif dan menyenangkan (Susana, 2012).

Sebagai pengguna terbesar, penggunaan ponsel pintar pada generasi Z juga memiliki beberapa masalah, seperti penggunaan ponsel pintar ketika dikelas, adanya perilaku ketergantungan seperti tidak dapat jauh dari ponsel pintar, menggunakan ponsel pintar saat berkendara, terjadi fenomena *phubbing* (*phone dan snubbing*) sikap menyakiti lawan bicara dengan menggunakan ponsel pintar, dan lain-lain. Diperkuat dengan penelitian menurut Hong, Chiu & Huang (2012) yang menyatakan penggunaan ponsel pintar di sekolah dapat mengurangi konsentrasi siswa selama di kelas, masalah penagihan, kebiasaan mengemudi yang tidak aman, dan kasus kecanduan ponsel pintar. Sejalan dengan kasus penggunaan internet, kecanduan internet pada pengguna ponsel pintar sering terkait dengan pornografi internet, *games* komputer, belanja, investasi, *surfing* di internet (*cybersurfing*), dan *chat room* (Seber, 2013).

Hadirnya ponsel pintar sejak generasi Z lahir dan kini tumbuh menjadi remaja (anak muda) tidak menutup kemungkinan adanya ketergantungan atau penyalahgunaan akan kemampuan yang ada dalam ponsel pintar tersebut. Begitu pula penelitian yang dilakukan Choliz

(2012) mengembangkan Tes Ketergantungan Telepon genggam (TMD) untuk remaja yang diujikan pada 2486 pelajar berusia diantara 12-18 tahun didapatkan adanya peningkatan penggunaan (toleransi dan masalah berasal dari penggunaan yang berlebihan). Selain itu, Bianchi dan Phillips (dalam Bragazzi & Puente, 2014) menemukan bahwa ada beberapa faktor psikologis yang dapat melatarbelakangi penggunaan posel yaitu usia muda, melihat diri negatif, harga diri rendah & persepsi kemampuan diri, ketidak mampuan mengatur diri (seperti *extraversion* tinggi atau *introversion*), impulsif, rasa darurat dan mencari sensasi juga terkait dengan penggunaan posel berlebihan. Faktor-faktor tersebut yang akhirnya membuat pengguna posel khususnya pengguna muda dapat terkena resiko kecanduan pada perangkat tersebut.

Kecanduan pada perangkat posel pintar (*smartphone*) pada remaja yang kini menginjak kelompok generasi Z ini tentunya menjadi permasalahan yang tidak dapat diabaikan. Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan sejak tanggal 1 Mei 2017 pada 37 siswa remaja berusia 12-14 tahun (lahir di tahun 2002-2004) di SMP Labschool Kebayoran. Beberapa permasalahan tersebut juga didapatkan pada beberapa siswa yang merupakan generasi Z kelahiran 2003-2005. 36 dari 37 siswa merupakan pengguna posel pintar, 59.5% diantaranya menggunakan posel pintar sudah lebih dari 3 tahun penggunaan, 56.7 % siswa menggunakan posel lebih dari 5 jam per hari. Seluruh responden siswa sepakat bahwa posel pintar membantu melakukan

berbagai kegiatan dengan lebih mudah. 56,7% memiliki lebih dari 10 aplikasi. 81% sepakat menggunakan ponsel pintar sebagai sarana hiburan dan komunikasi, 72% untuk sarana informasi, dan 45% menggunakannya untuk edukasi. 32 responden sepakat menggunakan ponsel pintar ketika sedang merasa bosan, 27 responden ketika menunggu seseorang atau sesuatu, 25 responden ketika sendiri. Beberapa diantaranya juga menggunakan ponsel pintar saat berada di WC/ Kamar Mandi, saat makan, ketika bermain bersama keluarga atau teman, hingga ketika berkendara. 16 responden mengaku mengalami gangguan tidur, 15 responden sudah mengalami teguran dengan orangtua/ guru/ teman, 14 mengurangi produktifitas dan merasa ingin selalu terhubung dengan ponsel pintar, hingga beberapa permasalahan fisik lainnya akibat penggunaan ponsel. 54% merasa bosan dan hampa, sisanya merasa resah, panik atau khawatir, hingga sedih jika jauh dari ponsel pintar dalam waktu yang lama.

Permasalahan-permasalahan di atas menunjukkan adanya karakteristik kecanduan pada ponsel pintar seperti yang dipaparkan Lin, et al. (2014) seperti adanya perilaku penggunaan yang terus menerus, pengaturan waktu, masalah pribadi dan kesehatan, kebutuhan meningkatkan jumlah perilaku, perilaku seseorang pengguna untuk dapat menghabiskan banyak waktu, hingga munculnya efek fisik dan psikologis.

. Meskipun ponsel adalah alat yang sangat berguna dan dapat memfasilitasi kinerja berbagai fungsi sosial dan pribadi, penggunaan yang berlebihan, tidak pantas, dan tidak terkendali adalah perilaku yang meresahkan. Begitu pula menurut *World Health Organization* (dalam Kuss & Billieux, 2016) penggunaan teknologi digital yang berlebihan telah diakui menjadi masalah kesehatan masyarakat (gangguan perilaku/mental).

Keadaan ini tentu memiliki pengaruh yang besar dalam perkembangan kehidupan remaja generasi Z, dimana pada hakikatnya remaja merupakan masa transisi (bukan anak dan juga bukan orang dewasa) yang dapat diarahkan kepada perkembangan masa dewasa yang sehat. Selain itu generasi Z juga memiliki tuntutan untuk dapat bekerja sama, mengontrol diri, memimpin dan menggantikan generasi sebelumnya di era yang akan datang.

Pentingnya penelitian mengenai ponsel pintar yang terus berkembang ini telah menjadi perhatian beberapa peneliti Indonesia. Beberapa penelitian di Indonesia sebelumnya cenderung berfokus pada pengaruh atau hubungan penggunaan ponsel pintar. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian survey untuk mendapat gambaran yang lebih konkrit terhadap kecanduan ponsel pintar. Berdasarkan latarbelakang di atas, peneliti akan menggunakan judul "Gambaran Kecanduan Ponsel Pintar (*Smartphone*) pada Remaja



Generasi Z (Survey pada siswa SMP Labschool Kebayoran)". Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian ini akan fokus pada gambaran kecanduan ponsel pintar pada remaja generasi Z khususnya pada tingkat SMP (siswa SMP Labschool), generasi yang unik dengan perkembangan teknologi dan karakteristiknya yang berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latarbelakang yang telah dipaparkan, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apa saja karakteristik kecanduan ponsel pintar?
2. Bagaimana kecanduan ponsel pintar pada remaja generasi Z di SMP Labschool Kebayoran?
3. Bagaimana pengaruh kecanduan ponsel pintar terhadap generasi Z?

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, masalah dalam penelitian ini akan dibatasi pada gambaran kecanduan penggunaan ponsel pintar pada remaja generasi Z (siswa SMP Labschool Kebayoran).

## **D. Perumusan Masalah**

Bagaimana gambaran kecanduan ponsel pintar pada remaja generasi Z (siswa SMP Labschool Kebayoran)?

## **E. Manfaat Hasil Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini akan memberikan informasi tambahan terkait gambaran kecanduan ponsel pintar pada siswa remaja generasi Z.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Peneliti**

Selain dapat memahami fenomena penggunaan ponsel pintar di kalangan remaja lebih dalam, hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai data untuk penelitian selanjutnya.

#### **b. Bagi Sekolah**

Memberikan gambaran penggunaan ponsel pintar pada siswa, memberikan manfaat bagi sekolah sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan untuk menghadapi fenomena penggunaan ponsel pintar dikalangan pelajar ini.

#### **c. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling**

Memberikan gambaran penggunaan ponsel pintar pada siswa, sehingga dapat digunakan untuk pemberian layanan Bimbingan dan Konseling.