

**POLA PENGGUNAAN SMARTPHONE REMAJA DESA GLAGAH,  
KECAMATAN TEMON, KABUPATEN KULON PROGO.  
PATTERN USE SMARTPHONE TEENAGE GLAGAH VILLAGE, TEMON DISTRICT,  
REGENCY OF KULON PROGO.**

**Sudarman**

Sekolah Tinggi Multi Media "MMTC" Yogyakarta

sudarmanpadmosumitro@gmail.com

**ABSTRAK :** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pola Penggunaan *Smartphone* Remaja Desa Glagah, Kecamatan Temon, Kabupaten Kulon Progo. *Smartphone* merupakan perkembangan teknologi komunikasi yang sangat canggih di era globalisasi dewasa ini, yang memberikan keleluasaan penggunaannya dalam mengakses informasi maupun sebagai komunikasi kepada orang lain, dengan memberikan fasilitas fitur-fitur yang sangat kompleks. Teknologi *smartphone* yang terus berkembang ini menjadi salah satu teknologi yang bisa memberikan dampak yang sangat luar biasa dari sisi positif maupun negatif. Karena di satu sisi memberikan edukasi kepada masyarakat di lain sisi menghancurkan masyarakat penggunaannya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan mengandalkan logika dan penggalian interpretatif. Dengan rumusan masalah Bagaimana Pola Penggunaan *Smartphone* Remaja Desa Glagah, Kecamatan Temon, Kabupaten Kulon Progo. Hasil pembahasan, adalah bahwa pola waktu penggunaan *Smartphone* Remaja di desa Glagah, Kecamatan Temon Kabupaten Kulon Progo sangat memprihatinkan dimana pola waktu penggunaan *smartphone* sangat berlebihan yakni 4 jam ke atas, bahkan ada yang menyatakan tak terhingga, Pola penggunaan *smartphone* sendiri sebagian besar dalam rangka penunjang pendidikan, hiburan, dan 2 informan pernah menyatakan melihat situs negatif. Sebagian besar informan menyatakan digunakan untuk *selfie* yang berlebihan. Sikap orang tua terhadap anak remaja sering marah akibat kurang selalu merespon perintah orang tua bahkan selalu menunda-nunda perintah orang tua dan tidak beranjak. Prestasi selama menggunakan *smartphone* sebagian besar menyatakan prestasi belajar menurun, hanya 1 informan yang menyatakan meningkat..

**Kata Kunci :** Globalisasi, Smartphone, Remaja, Pola Penggunaan.

**ABSTRACT :** *This study aims to determine the Pattern of Youth Smartphone Use in Glagah Village, Temon District, Kulon Progo Regency. Smartphones are a very sophisticated development of communication technology in the current era of globalization, which gives users the flexibility to access information as well as communication to others, by providing very complex features. The ever-expanding smartphone technology is one of the technologies that can have a tremendous impact on the positive and negative sides. Because on the one hand it provides education to the public on the other hand destroying its user community. The research method used in this research is descriptive qualitative method by relying on logic and interpretive excavation. With the formulation of the problem What is the Pattern of the Use*

*of Teenage Smartphones in Glagah Village, Temon District, Kulon Progo Regency. The result of the discussion, is that the pattern of the use of Teen Smartphone in Glagah village, Temon Subdistrict, Kulon Progo Regency is very alarming where the time pattern of smartphone use is very excessive, 4 hours and even some are infinite. education, entertainment, and 2 informants have said they saw negative sites. Most informants stated that they were used for excessive selfies. Parents' attitudes toward teenagers are often angry because they don't always respond to orders from parents and even procrastinate from parents' orders and don't leave. Most of the achievements in using smartphones stated that the learning achievement had declined, only 1 informant stated that it had increased*

**Keywords:** *Globalization, Smartphone, Youth, Pattern of Use.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi terus berkembang mengikuti arus kebutuhan komunikasi manusia. Manusia merupakan makhluk social yang selalu ingin berkumpul dan berkelompok, menjalin komunikasi manusia yang satu dengan manusia lainnya. Semakin meningkatnya kebutuhan masyarakat dalam berbagai bidang, khususnya kebutuhan informasi akibat adanya saling keterkaitan dan ketergantungan manusia di era globalisasi. Globalisasi seperti sekarang ini seseorang dapat memperoleh informasi dengan cepat dan mudah. Untuk mendekatkan dalam berkomunikasi di era globalisasi ini telah didukung sarana komunikasi yang canggih dan terus berkembang seiring dengan perjalanan waktu yang tidak terelakan. Perkembangan Teknologi Informasi saat ini terus berkembang begitu pesat menyebar ke pelosok penjuru Dunia. Seperti perkembangan teknologi komunikasi akhir-akhir ini yang selalu menjadi tren atau bagian yang tidak terpisahkan oleh kehidupan manusia yakni telpon genggam atau yang sekarang lebih canggih lagi yang dikenal dengan *smartphone*. Gifari dan Kurnia (2015), mendefinisikan:

"*Smartphone* adalah sebuah media baru dalam proses komunikasi. *Smartphone* tidak lagi digunakan hanya untuk media ko-

munikasi tetapi mulai dilirik oleh beberapa perusahaan pembuat *smartphone* untuk dijadikan media hiburan dan edukasi.

Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa: Secara parsial dan simultan intensitas penggunaan *smartphone* berpengaruh signifikan terhadap perilaku komunikasi sebesar 55,4% dan sisanya sebesar 44,6% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak terlepas dari kebutuhan untuk melakukan komunikasi antara manusia yang satu dengan manusia lainnya. Salah satu alat yang biasa digunakan manusia untuk berkomunikasi jarak jauh adalah telepon genggam atau *handphone* atau yang sekarang telephone genggam yang lebih canggih di kenal dengan *smartphone*. Teknologi *handphone* selalu mengalami kemajuan dari waktu ke waktu. Saat ini *handphone* yang mengadopsi teknologi yang mutakhir disebut sebagai *smartphone* ini. Walau pun canggih dan modern namun fungsi atau fitur standar tetap ada sama halnya seperti *handphone* yang masih menggunakan teknologi lama".

*Smartphone* yang dikenal dengan telpon pintar ini selalu ada disamping pemiliknya selalu menemaninya siang maupun malam hari

tidak hanya sekedar untuk bergaya saja, namun memiliki fungsi khusus. Deify Timbowo dalam E-journal "Acta Diurna" Volume V No.2 Tahun 2016 menyatakan bahwa :

" Fungsi smartphone tidak sekedar untuk saling menelepon belaka. Fitur fitur yang dimiliki smartphone memungkinkan orang untuk berkomunikasi dengan berbagai cara , disamping itu memungkinkan orang untuk menggunakannya dengan maksud lain ,selain untuk berkomunikasi.

Ketika berbicara smartphone dan perkembangannya mendorong seseorang semakin aktif dan kritis dalam berbagai kegiatan dalam kehidupan sosialnya. Sebagaimana pendapat Deify Tiombowo bahwa kenyataannya, berbagai fitur-fitur pada *smartphone* ini menawarkan kemudahan dalam berkomunikasi dengan semua kalangan. Secara sosial ekonomi perkembangan teknologi sangat mempengaruhi pola pikir, perilaku dan tindakan manusia dalam membantu dan memudahkan dalam mendorong kesejahteraan masyarakat secara komprehensif. Sementara itu bagi remaja mampu meringankan beban tugas dalam melakukan aktivitas pendidikannya, dengan memiliki *smartphone* akan mudah mendapatkan informasi sesuai dengan kebutuhan maupun kemudahan menyelesaikan tugas-tugas sekolah. Menurut Deify Timbowo hal ini disebabkan,

"karena banyak hal yang dapat kita lakukan dengan menggunakan smartphone, contohnya dalam melakukan komunikasi kita dapat memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang terdapat pada telepon pintar seperti LINE, Path, Instagram, BBM, FB dan Twitter atau bahkan kita dapat berkomunikasi bertatap muka secara langsung dengan orang lain melalui video call".

Kondisi suguhan smartphone semacam ini kadang kurang di manfaatkan sebagaimana kebutuhannya, dan kadang tidak disadari menggunakan *smartphone* ini menguras waktu dan tenaga yang semestinya tidak dibiasakan. Dalam penelitiannya Sushane Sarita 2008, menyatakan :

" Penggunaan internet oleh mahasiswa Universitas Gajah Mada (UGM) pada tahun 2001 kebanyakan sebagai sarana komunikasi dengan sesama mahasiswa UGM ataupun dengan orang-orang di seluruh dunia dan sebagai alat untuk mencari data penelitian. Sebagai sarana komunikasi mahasiswa UGM, situs web berguna untuk mencari data, berita, mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan baru, dan lain lain. Banyak mahasiswa menggunakan internet untuk penelitian, atau mencari berita asing, tetapi yang paling populer adalah e-mail Sebesar 66 persen mahasiswa yang pernah menggunakan internet, juga pernah chatting melalui internet. Melalui IRC (Internet Chat Relay ), banyak mahasiswa UGM yang tidak hanya mencari teman baru, tetapi juga pacar. Kadang-kadang, hubungan dengan teman chatting menjadi lebih dekat, dan mahasiswa itu menjalin hubungan romantis atau persahabatan jarak jauh.

Ditilik dari pola penggunaan internet mahasiswa UGM tersebut dewasa ini telah tergantikan kemudahan dalam mengakses internet untuk keperluan pendidikan saja namun melalui smartphone bagi masyarakat sangat luas fungsinya. Bagi masyarakat Keberadaan *smartphone* juga mendukung hasil produksi dari masyarakat dengan mudah dipasarkan dengan tidak membuka ruang khusus, namun cukup dengan memiliki *smartphone* kita bisa

menjual produk apa saja yang kita kehendaki dari mana saja kita berdomisili. Selain itu komunikasi dapat berjalan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan kita serta memudahkan seseorang untuk mengumpulkan saudara, teman, handaitaulan serta cara mencari maupun mendapatkan teman baru serta memudahkan penggunaanya dalam mendapatkan sebuah pengetahuan maupun informasi apa saja yang kita kehendaki semuanya ada alat tersebut, baik pengetahuan Agama, Teknologi, Social, ekonomi, serta hampir semua cabang ilmu maupun pengetahuan yang berhubungan dengan kehidupan manusia.

Sisi lain yang sangat meresahkan bagi diri pengguna, orang lain maupun orang tua dan bahkan sangat menyakitkan karena dampak kurang baik karena informasi, hiburan yang disampaikan tidak semua isi (*content*) yang disampaikan mendidik seperti situs porno grafi, porno aksi, serta kata-kata kasar yang tidak sesuai dengan budaya bangsa Indonesia, sehingga informasi tersebut berdampak terhadap sikap dan perilaku negative, seperti berani sama orang tua dan bertidak kasar, emosi tinggi, serta mudah tersinggung. Serta malas belajar, sehingga memberikan pengaruh yang sangat mengganggu kehidupan dalam keluarga maupun lingkungan, menimbulkan sikap dan perilaku remaja khususnya *over action* (aksi yang berlebihan) bahkan perilaku yang tidak senonoh, berani melawan orang tua, tidak mengindahkan perintah orang tua. Hal ini juga disebabkan pola penggunaan smartphone berlebihan.

Degradasi mental dan moral seseorang akan semakin mengkhawatirkan bagi keluarga dan kehidupan masyarakat. karena banyak fitur-fitur yang ditawarkan kurang mendidik sangat mudah didapatkan seperti

*content* pornografi dan pornoaksi maupun fasilitas-fasilitas lain yang dapat menjadikan ajang penipuan dan penculikan serta dampak negative lain yang sangat merusak sikap dan perilaku remaja sebagai generasi bangsa yang merupakan asset bangsa. Selain itu bagi elit politik sebagai ajang adu domba dalam rangka pencalonan pejabat politik dengan cara-cara yang tidak benar atau kampanye gelap (*black campaign*) seperti dalam Pilpres maupun Pilkada dan lain sebagainya.

Kondisi yang sangat menyedihkan dewasa ini adalah bahwa *smartphone* menjadi sosok barang murah dan mudah didapat yang tidak bisa lepas dari kehidupan remaja setiap saat, dimana, dan kapan saja, menjadi *per-nert* hidup yang selalu setia menemani hidup. Keberadaan *smartphone* ini juga sangat mempengaruhi sikap dan perilaku remaja dalam kehidupan keluarga maupun lingkungan, rendahnya interaksi sosial. Selain ini menurunnya semangat belajar bahkan prestasi belajar juga menurun, menurut Mothree, 2012, bahwa :

“berdasar fakta yang ada, dapat dilihat bahwa terjadi kemerosotan nilai etika dan moral, seperti tingkat kriminalitas yang tinggi, tingkat aborsi yang tinggi, dan lain-lain. Jika hal-hal seperti ini tidak diperbaiki, hal ini akan menyebabkan rusaknya generasi masyarakat di masa yang akan datang. Sehingga tidak mungkin zaman akan berganti lagi seperti zaman jahiliyah dahulu.

Menurunnya mental dan moral seperti pendapat Mothree tersebut merupakan salah satu penyebab dari seringnya mengakses informasi yang kurang mendidik yang ditawarkan dari perkembangan teknologi seperti *smartphone* ini. Kondisi ini sangat memprihatinkan bagi pemilik yang tidak bisa

menggunakan *smartphone* sebagaimana kebutuhan hidupnya.

*Smartphone* menjadikan dunia remaja semakin lepas kendali serta kurang control dalam mengadopsi informasi teknologi yang terus menawarkan informasi yang menyuguhkan hiburan dan tontonan yang menarik dan dianggap menarik dan yang tidak senonoh yang mudah didapat dan bahkan muncul tiba-tiba tanpa harus mencari ketika kita sedang mencari informasi lain. Tontonan yang disuguhkan yang selalu ada di depan mata kita lambat laun menjadikan moral generasi kita semakin hancur. Dan perilaku remaja semakin meresahkan orang tuanya, dan selalu mengabaikan perintah orang tua bahkan melawan orang tua. Kondisi ini menjadi bumerang bagi orang tua dan pemerintah dalam mendidik generasi bangsa kedepan, karena moral generasi bangsa terlanjur buruk, hanya sebagian kecil generasi yang masih setia, sadar dan disiplin serta menghormati nasehat orang tua. Banyaknya permasalahan-permasalahan yang disebabkan oleh perkembangan teknologi khususnya *smartphone* ini menjadikan degradasi moral remaja semakin menurun dan mengkhawatirkan bagi orang tua dan bangsa yang sedang membangun ini.

Sementara itu media online seperti *smartphone* ini ditinjau Manfaat / Kegunaan / Fungsi Smartphone bagi kehidupan manusia dengan berbagai keinginan dan kebutuhan yang meliputi: 1). Komunikasi Antar Manusia, 2). Mencari Informasi / Ilmu, 3). Hiburan, 4). Aplikasi, 5). Penyimpanan Data, 6). Gaya, 7). Penunjuk Arah.

Untuk lebih mengetahui beberapa manfaat, kegunaan, dan fungsi, *smartphone* adalah sebagai salah satu alat komunikasi yang menawarkan seseuai dengan kebutuhan dan

bahkan keinginan masyarakat. Masyarakat sangat membutuhkan akan informasi sesuai dengan kebutuhan dapat di akses melalui *smartphone*, komunikasi antar pribadi, maupun kelompok juga dapat di penuhi, kebutuhan usaha dalam meningkatkan taraf hidup juga dapat diperoleh dengan cara mengakses informasi melalui *smartphone* tersebut dan lain sebagainya. Berbagai macam keinginan masyarakat juga dapat terpenuhi melalui sarana tersebut, seperti keinginan mencari hiburan music, film, *standup* comedy dan lain sebagainya. Menurut Godam64 (2017) dapat disimak pada penjelasan-penjelasan sebagai berikut :

- o **Komunikasi antar manusia** Smartphone adalah suatu bentuk pengembangan terbaru dari teknologi telepon nir kabel. Dengan *smartphone* seseorang dapat melakukan komunikasi seperti handphone biasa pada umumnya, yaitu seperti untuk telepon suara, mengirim pesan sms, pesan mms, dan layanan data. Akan tetapi *smartphone* dilengkapi dengan prosesor, memori, dan perlengkapan lainnya yang lebih canggih mirip seperti teknologi yang ada pada computer
- o **Mencari Informasi / Ilmu** Berselancar di dunia internet jauh lebih nyaman jika menggunakan *smartphone* daripada hp biasa yang belum dilengkapi dengan teknologi yang canggih. Berselancar di dunia maya akan terasa lebih cepat dengan *smartphone* yang menggunakan koneksi internet tanpa kabel generasi terbaru seperti 3G, 3,5G, 4G, 4,5G, 5G, dan seterusnya. Ditambah lagi dengan web browser terbaru yang dapat menerjemahkan bahasa html dan bahasa pemrograman web serta teknologi terbaru lainnya.

- **Hiburan,** Smartphone dapat menayangkan berbagai format multimedia yang ada. Media streaming online pun juga dapat dengan mudah dijalankan di smartphone yang canggih tanpa banyak kendala. Ditambah lagi dengan adanya berbagai aplikasi hiburan gratisan yang dapat diunduh secara gratis maupun berbayar menambh lengkap sarana hiburan yang ada pada smartphone.
- **Aplikasi,** Pengguna hape smartphone dapat memasang dan menjalankan berbagai aplikasi yang tersedia di internet dan juga non internet yang sesuai dengan sistem operasi yang digunakannya. Setiap aplikasi memiliki spesifikasi minimal yang dibutuhkan agar dapat berjalan dengan lancar. Semakin canggih dan baru suatu gadget smartphone yang digunakan, maka pada umumnya semakin banyak aplikasi yang bisa dijalankan.
- **Penyimpanan Data,** Kapasitas memori smartphone yang besar bisa berfungsi sebagai media penyimpanan data file. Seperti halnya usb flashdisk, usb external drive dan multimedia card, handphone yang canggih pun dapat dipergunakan untuk meletakkan berbagai file sesuai dengan kapasitas yang ada pada smartphone. Smartpon yang diberi kartu memory tambahan akan mampu menampung data lebih besar.
- **Gaya,** Ada banyak orang yang menggunakan handphone smartphone untuk menunjang penampilan sehari-hari. Orang yang memiliki gengsi yang tinggi akan berusaha sekuat tenaga untuk menggunakan smartphone yang dipandang orang keren dan canggih.
- **Penunjuk Arah,** Salah satu fungsi penting

dari smartphone adalah untuk mendapatkan informasi arah mata angin, arah kiblat, dan lain sebagainya

Beberapa manfaat, kegunaan, dan fungsi tersebut apabila manusia tidak dapat menggunakan atau memfungsikan smarphone sebagaimana fungsi dan kegunaannya pada kehidupan sehari-hari., akan banyak menimbulkan masalah-masalah sebagaimana yang telah di uraikan penulis di atas.

## KAJIAN TEORI

Dalam memenuhi kebutuhan manusia terhadap komunikasi informasi di era saat ini sangatlah mudah, murah dan cepat, tanpa harus melihat ruang dan waktu, karena di era ini telah disuguhkan media yang sangat mendukung hal ini. Media baru adalah salah satu sarana yang sangat membantu masyarakat dalam mencari informasi dan saling berkomunikasi sesama individu maupun kelompok. Media baru adalah jawaban dari media yang sangat dekat dengan masyarakat dewasa ini. Seperti yang saat ini mudah di bawa kemana-mana dan sangat luwes yakni yang dinamakan smarphone. Salah satu teori yang relevan dalam menjembatani penulis dalam kajian penelitian ini adalah Media baru.

## Media Baru

Menurut Nurul Nadia Y, 2015, Media Baru merupakan istilah yang dimaksudkan untuk mencakup kemunculan digital, komputer, atau jaringan teknologi informasi dan komunikasi di akhir abad ke-20. Sementara itu sebagian besar teknologi yang digolongkan sebagai media baru adalah digital, seringkali memiliki karakteristik dapat dimanipulasi, bersifat jaringan, padat, mampat, interaktif dan tidak memihak. Secara sederhana media baru

adalah media yang terbentuk dari interaksi antara manusia dengan komputer dan internet secara khusus. Termasuk di dalamnya adalah web, blog, online social network, online forum dan lain-lain yang menggunakan sarana komputer sebagai mediana.

Menurut Everett M. Rogers (dalam Abrar, 2003:17-18) merangkumkan perkembangan media komunikasi ke dalam empat era. Pertama, era komunikasi tulisan, Kedua, era komunikasi cetak, Ketiga, era telekomunikasi, dan Keempat, era komunikasi interaktif. Media baru adalah media yang berkembang pada era komunikasi interaktif. Ron Rice, 2018, mendefinisikan media baru adalah media teknologi komunikasi yang melibatkan komputer di dalamnya (baik mainframe, PC maupun Notebook) yang memfasilitasi penggunaannya untuk berinteraksi antar sesama pengguna ataupun dengan informasi yang diinginkan. Sementara menurut McQuail dalam Shatider Ikhwan, 2014, media baru adalah tempat dimana seluruh pesan komunikasi terdesentralisasi; distribusi pesan lewat satellite meningkatkan penggunaan jaringan kabel dan komputer, keterlibatan audiens dalam proses komunikasi yang semakin meningkat.

### **Pandangan terhadap new media**

“Pandangan terhadap new media dapat berpengaruh positif dan negatif. Berpengaruh positifnya info dari media sangat mudah dan sangat cepat, dapat di akses di mana pun serta mendapatkannya sangat lah mudah. Pengaruh negative new media terhadap manusia adalah info dari media tersebut tanpa batas dan dapat masuknya budaya luar melalui media baru ini, jika tidak di dasarkan kepada ilmu pengetahuan maka akan menimbulkan hal-hal yang

negative terhadap masyarakat.

### **Manfaat New Media**

**Bidang Sosial.** Dalam bidang ini banyak menyita perhatian masyarakat misalnya saja berbagai macam jejaring sosial yang sekarang di minati masyarakat seperti facebook, twitter, skype, yahoo messenger, my space, hello dll. Dengan menggunakan jejaring sosial ini dengan mudah dapat menjalin komunikasi dengan semua user dibelahan dunia manapun.

**Bidang Industri/Dagang** Dalam bidang ini memudahkan bagi siapa pun yang ingin menawarkan/mempromosikan produk tertentu sehingga tidak susah susah untuk membuka toko dan promosi langsung didepan konsumen, melalui new media pedagang dapat mempromosikan produk nya melalui membuka online shop, bisa melalui facebook, twitter atau kaskus.

**Bidang Pendidikan.** Dalam bidang ini sangat memudahkan bagi pelajar maupun pengajar dalam mendapatkan materi yang di inginkan. Bisa melalui search engine kita bisa mendapatkan segala informasi, atau dengan fasilitas E-book, fasilitas email juga bisa membantu dalam proses mengerjakan tugas atau saling tukar informasi.

**Bidang Lowongan Kerja.** Dalam bidang ini bagi yang ingin mencari pekerjaan cukup searching di internet lalu mendaftar secara online bahkan bisa mengikuti tes masuk secara online juga, tidak perlu lagi susah payah datang dari kantor ke kantor.”

### **Teknologi Komunikasi dan Informasi**

Berbicara tentang teknologi Komunikasi dan Informasi menjadi hal yang sudah menjadi bagian dalam kehidupan manusia yang selalu dibicarakan, sementara itu pengertian Teknologi Komunikasi dan Informasi menurut

Alfian Hidayatulloh 2016, antara lain meliputi,:

### 1. Teknologi komunikasi

Teknologi Komunikasi adalah sistem yang menggunakan sarana teknis untuk mengirimkan informasi atau data dari satu tempat ke tempat lain, atau dari satu orang ke orang lain. Komunikasi digunakan untuk berbagai tujuan; digunakan untuk menyampaikan ide, pertukaran informasi, dan mengekspresikan emosi. Manusia menggunakan alat teknologi komunikasi seperti telepon, komputer, email, fax, atau alat pesan teks untuk tetap berhubungan dengan teman dan keluarga; kemudian bisnis untuk memfasilitasi aliran informasi di tempat kerja, untuk membantu dalam pengambilan keputusan, untuk melayani kebutuhan pelanggan dan permintaan, untuk mempromosikan produk atau jasa baru kepada konsumen yang ditargetkan, dan banyak lagi.

### 2. Teknologi informasi

Teknologi informasi adalah seperangkat alat perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk menyimpan informasi. Alat teknologi informasi membantu dalam memberikan orang-orang informasi yang tepat pada waktu yang tepat. Pekerja dalam organisasi menggunakan teknologi informasi untuk menyelesaikan berbagai tugas dan ini dapat mencakup; mentransfer informasi yang memfasilitasi pengambilan keputusan dalam sebuah organisasi, meningkatkan layanan pelanggan, dan banyak lagi. Dalam era informasi ini, sangat penting untuk mengelola sistem informasi untuk memastikan akurasi dan efisiensi. Sistem informasi manajemen (MIS) melibatkan perencanaan, pengembangan, ma-

najemen, dan penggunaan alat-alat teknologi informasi untuk membantu pekerja dan orang-orang dalam melakukan semua tugas yang berhubungan dengan pengolahan informasi dan manajemen. Lembaga keuangan besar seperti Bank menggunakan teknologi informasi untuk mengoperasikan seluruh usaha mereka serta melayani pelanggan mereka.

### **Smartphone**

Orang banyak bertanya-tanya tentang smartphone, apa yang dimaksud smartphone. Kemungkinan banyak yang selalu bertanya-tanya tentang smartphone tersebut. Memang sekarang ini yang namanya *smartphone* memang lagi banyak dibicarakan, dan lagi banyak yang mencarinya, adapun pengertian smartphone menurut Godam64 (2001-2017) :

“Smartphone adalah suatu bentuk pengembangan terbaru dari teknologi telepon nirkabel. Dengan smartphone seseorang dapat melakukan komunikasi seperti handphone biasa pada umumnya, yaitu seperti untuk telepon suara, mengirim pesan sms, pesan mms, dan layanan data. Akan tetapi smartphone dilengkapi dengan prosesor, memori, dan perlengkapan lainnya yang lebih canggih mirip seperti teknologi yang ada pada komputer.

Blogger Pemula menyatakan, bahwa *smartphone* adalah *handphone* layaknya yang biasa, hanya saja HP ini memiliki kemampuan yang lebih dari HP biasanya, yaitu memiliki prosesor seperti halnya sebuah PC. Dari pada pengertian saya banyak salahnya, berikut saya berikan pengertian smart phone yang saya ambilkan dari wikipedia. Telepon pintar (*smartphone*) adalah telepon geng-



gam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer. Pada kutipan ini yang penulis kemas ini belum memiliki standar pabrik yang menentukan definisi telepon pintar atau *smartphone*. Bagi beberapa orang, telepon pintar merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh piranti lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembangan aplikasi. Bagi yang lainnya, telepon pintar 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 *built-in* maupun eksternal) dan konektor VGA. Dengan kata lain, telepon pintar merupakan komputer mini yang mempunyai kapabilitas sebuah telepon. Pertumbuhan permintaan akan alat canggih yang mudah dibawa kemana-mana membuat kemajuan besar dalam prosesor, memori, layar dan sistem operasi yang di luar dari jalur telepon genggam sejak beberapa tahun ini.

## Remaja

Dalam penelitian yang menjadi sasaran utama adalah remaja, karena remaja sebagai generasi penerus bangsa, harus dilibatkan dalam pembangunan manusia seutuhnya menjadi generasi potensial untuk pembangunan secara utuh dalam kehidupan bernegara. Untuk mengetahui ukuran kriteria remaja menurut WHO, Permenkes (2014) dan BKKBN bahwa :

Menurut WHO, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun, menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI no. 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun dan menurut

BKKBN remaja adalah rentang usia 10-24 tahun dan belum menikah. Jumlah kelompok usia 10-19 tahun di Indonesia menurut sensus penduduk 2010 sebanyak 43,5 juta atau sekitar 18 % dari jumlah penduduk.

Sementara itu Bapenas, BPS, UNFPA 2013 menyatakan bahwa penegertian remaja Berdasarkan proyeksi penduduk pada tahun 2015 menunjukkan, bahwa jumlah remaja (usia 10-24 tahun) Indonesia mencapai lebih dari 66,0 juta atau 25% dari jumlah Penduduk Indonesia 225 Juta), hal ini menunjukkan bahwa 1 dari 4 orang Penduduk Indonesia adalah remaja.

## METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif yang mengandalkan logika dan penggalian *interpretative* berdasarkan data-data yang diperoleh serta melalui bahan-bahan literatur yang relevan dengan topic dan masalah penelitian. Menurut Strauss Anselm dan Juliet Corbin 2007, metode Kualitatif dapat digunakan untuk mengungkapkan dan memahami sesuatu dibalik fenomena yang sedikitpun belum diketahui, disamping itu metode ini juga dapat digunakan untuk mendapatkan wawasan tentang sesuatu yang baru sedikit diketahui. Peneliti kualitatif mengutamakan penjelasan yang cermat guna melakukan analisis serta menyajikan temuan-temuan informan, pada prinsipnya menjelaskan secara akurat tentang hal apa yang diteliti, mengurangi dan menyusun materi merupakan seleksi dan interpretasi, interpretasi peneliti ditujukan untuk menghadirkan pemahaman yang lebih obyektif atas kenyataan tersebut.

Namun penggunaan metode penelitian dalam kajian ini peneliti akan menggunakan

metode penelitian yang sesuai dengan kajian permasalahan yang diteliti, sebagaimana metode kualitatif yang dipopulerkan oleh Miles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman, dalam penelitian kualitatif deskriptif dalam membingkai masalah yang akan diteliti, dari arah manapun tidak menjadi masalah, dan bingkai-bingkai tadi berasal dari teori dan pengalaman serta seringkali dari tujuan umum peneliti yang diharapkan.

Menurut Miles, dan Huberman, Bingkai itu akan memberikan deskripsi atau nama yang menyimpulkan bagi setiap deskripsi, serta memperoleh kejelasan mengenai hubungan satu sama lain. Penelitian Kualitatif secara singkat menurut Miles dan Huberman memiliki sejumlah peralatan pengumpul data yang saling terkait secara langsung maupun tidak langsung pada konseptual dan permasalahan. (2007: 59).

## HASIL PEMBAHASAN

Kelebihan-kelebihan atau kecanggihan smartphone yang dimiliki adalah sangat membantu seseorang dalam memenuhi kebutuhannya serta mengatasi persoalan yang membutuhkan bantuan melalui *smartphone* yang berbasis teknologi canggih ini.

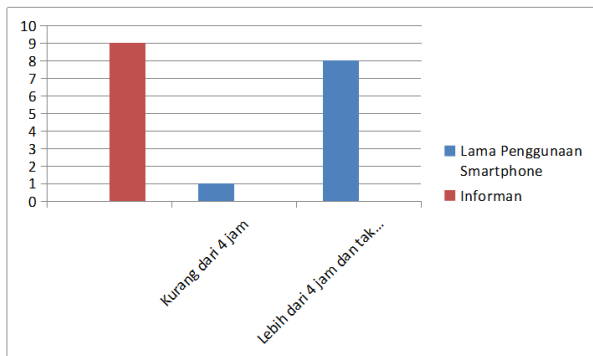
Namun dari semua fasilitas dan situs-situs yang diberikan oleh *smartphone* selain dampak positif juga banyak dampak-dampak dari sisi negatif yang cukup memprihatinkan, karena situs-situs yang memuat informasi yang tidak sesuai budaya Indonesia baik dari sisi agama maupun dalam pembentukan karakter penggunaanya yang berlebihan. Walaupun banyak *contents* yang di tawarkan tidak semua sesuai dengan kebutuhan dan budaya bangsa. Sehingga hal ini menjadikan seseorang ter-

lena kedalam penawaran. Contoh informasi dan hiburan yang kurang mengedukasi bagi masyarakat.

Keterpanaan seseorang pengguna *smartphone* akan merespon apa yang ditawarkan dan apa yang dilihat dan akan menumbuhkan keinginan yang kuat yang tidak sesuai dengan budaya bangsa sebagaimanamestinya. Kondisi situs-situs yang ditawarkan seperti dimaksud di atas mendorong seorang remaja untuk ingin lebih tahu, apa lagi seorang remaja yang memiliki keingintahuannya tinggi, tentang sesuatu yang negatif akan merusak masa depannya sendiri. Sebaliknya informasi yang dibutuhkan sesuai dengan kehidupan untuk masa depannya tentu akan jauh lebih baik.

Dari hasil penggalian data dari informan remaja sebanyak 9 orang remaja yang terdiri dari 6 remaja perempuan dan 3 remaja laki-laki sebagai pengguna *smartphone*. Dari beberapa informan remaja pola penggunaan *smartphone* sangat berlebihan bahkan banyak menyita waktu, dari sebagian besar informan menyatakan lama penggunaan *smartphone* lebih dari 4 jam. Melalui wawancara informan remaja, hasil penggalian data lama penggunaan *smartphone* dari 9 remaja selengkapnya sangat bervariasi antara lain : rata-rata penggunaan di atas 4 jam setiap harinya, dan hanya satu orang yang mengaku hanya menggunakan *smartphone* 1 jam yakni Laila Novita Ramadhani 14 tahun. Lihat diagram 1 Lama Penggunaan Smartphone.

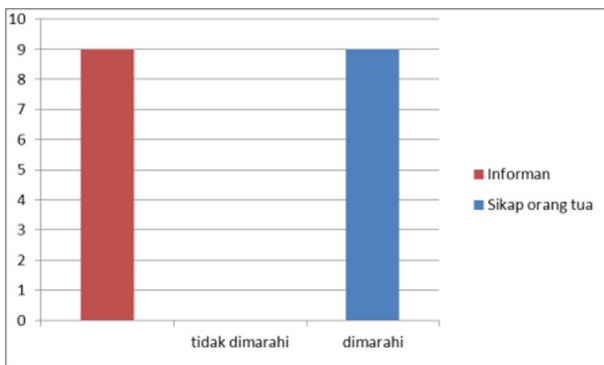
**Diagram 1**  
**Lama Penggunaan Smartphone**



Sumber : Wawancara Informan

Selain itu sikap orang tua remaja terhadap remaja pengguna *smartphone* dari 9 informan menyatakan selama menggunakan *smartphone* suka di marahi (100%) dapat dilihat pada diagram 2 berikut :

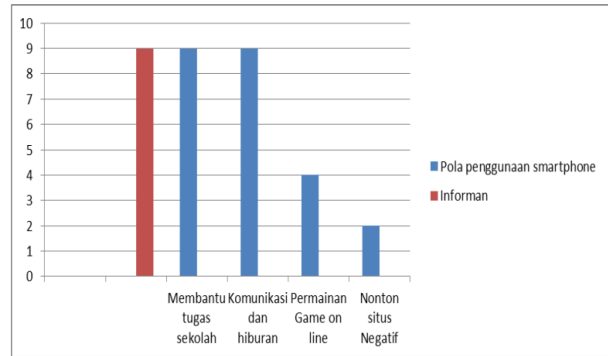
**Diagram 2**  
**Sikap Orang Tua**



Sumber : Wawancara Informan

Pola Penggunaan *smartphone* setiap hari, 9 informan menyatakan untuk membantu tugas-tugas yang diberikan oleh guru maupun dosen, selain itu untuk komunikasi melalui *WhatsApp*, *Instagram*, *BBM*, *Face book*, dan hiburan. Dan selain untuk membantu tugas-tugas dan komunikasi serta hiburan tersebut, hanya 4 orang menyatakan serta suka main game *online*, dan 2 remaja laki-laki pernah menonton situs negatif. Seperti terlihat dapat dilihat pada diagram 3 di bawah ini.

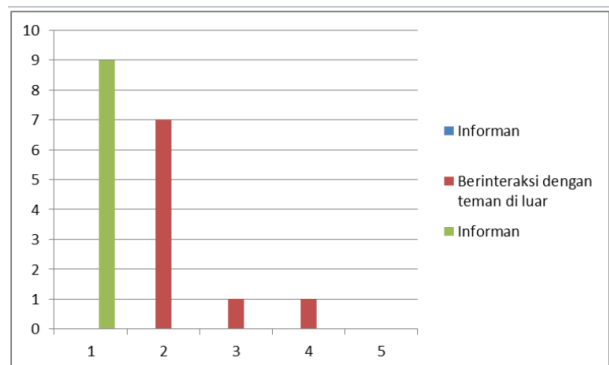
**Diagram 3**  
**Pola Penggunaan Smartphone**



Sumber : Wawancara Informan

Walaupun selalu menggunakan *smartphone*, dari 9 informan 7 orang menyatakan tetap berinteraksi di luar atau lingkungan masyarakat, 1 orang menyatakan tidak pernah main keluar karena alasan banyak tugas dari sekolahan, sehingga tidak punya waktu untuk ber main di luar seperti pernyataan dari seorang remaja putri yang bernama Ayu Pracilia Kusuma Wardani 15 tahun, dan 1 orang lagi bermain di luar bila tidak ada ujian maupun hari minggu seperti yang dinyatakan oleh Hanifati Khoirinabila 12 tahun. Lihat pada diagram 4 di bawah.

**Diagram 4**  
**Berinteraksi dengan Teman di Luar**

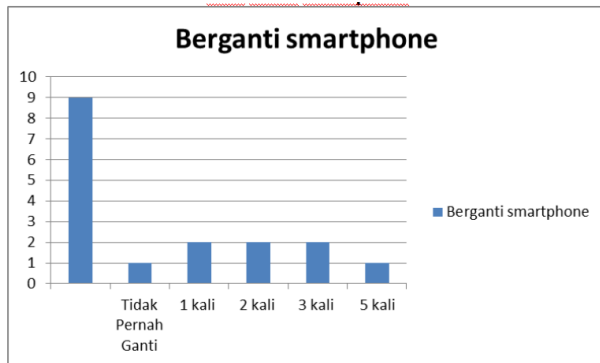


Sumber : Wawancara Informan

Selain itu informan dalam pola penggunaan pergantian *smartphone* menyatakan bahwa ada 1 informan menyatakan telah 5 kali berganti *smartphone* atas nama Ayu Pracilia Kusuma Wardani 15 tahun dan 2 Informan

3 kali ganti, 2 informan 2 kali ganti, dan 2 informan 1 kali ganti dan 1 informan belum pernah berganti *smartphone*, Lihat diagram 5 berikut :

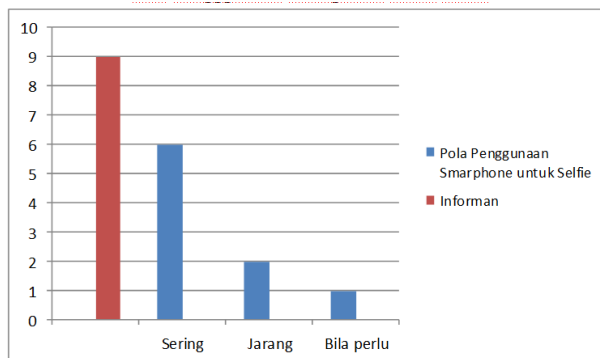
**Diagram 5**  
**Pola Ganti Smartphone**



Sumber : Wawancara Informan

Pola penggunaan *smartphone* untuk *selfie*, dari 6 informan menyatakan sering digunakan untuk *selfie* dan 2 informan jarang menggunakan untuk *selfie*, 1 informan menyatakan sesuai dengan kebutuhan. dapat dilihat pada diagram 6 berikut:

**Diagram 6**  
**Pola Penggunaan smartphone untuk Selfie**

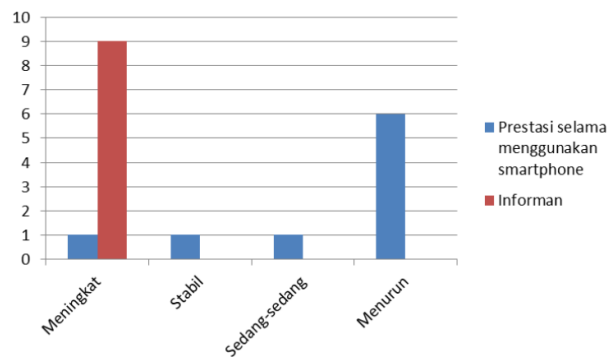


Sumber : Wawancara Informan

Selain pola penggunaan *smartphone* yang berlebihan tersebut namun sebagian remaja dalam pembelajaran di sekolah, menurut Marchelina Purnamasari Dharmawan 19 tahun selama menggunakan *smartphone* prestasi Tidak berpengaruh, selain itu 1 informan menyatakan naik peringkatnya, dan 1 infor-

man menyatakan sedang-sedang dan, ada juga yang menyatakan bahwa selama menggunakan *smartphone* prestasi atau peringkat sekolah mengalami penurunan, 1 informan juga menyatakan stabil. Sementara itu 6 informan menyatakan prestasi menurun. Lihat diagram 7 berikut.

**Diagram 7**  
**Prestasi remaja pengguna Smartphone**



Sumber : Wawancara Informan

### Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisa dan pembahasan dalam penelitian yang berjudul " Pola Penggunaan Smartphone Remaja di Desa Glagah, Kecamatan Temon, Kabupaten Kulon Progo ini, maka penulis dapat simpulkan dan saran-kan sebagai berikut :

#### Kesimpulan

1. Pola waktu penggunaan *smartphone* remaja rata-rata lebih dari 4 (empat) jam setiap harinya.
2. Selama remaja yang bersangkutan menggunakan *smartphone* setiap harinya orang tua sering marah, karena perilaku anak/remajanya suka melawan orang tua dan tidak merespon perintah orang tua.
3. Pola penggunaan *smartphone* secara menyeluruh untuk membantu kegiatan belajar yakni tugas-tugas yang diberikan oleh guru maupun dosen, komunikasi, dan mencari hiburan.

4. Selama memiliki atau menggunakan *smartphone*, tetap berinteraksi di lingkungan sekitar rumah dengan teman-teman sebaya.
5. Pola penggantian *smartphone* suka berganti-ganti *smartphone*, ada yang 5 kali, 3 kali, 2 kali, 1 kali.
6. Pola penggunaan *smartphone* untuk berfoto selfie sangat sering dilakukan.
7. Selama memiliki maupun menggunakan *smartphone* prestasi belajar menurun.

### Saran

1. Sebaiknya para orang tua yang mempunyai anak seusia remaja diberikan batasan waktu penggunaan *smartphone*, agar tidak berlebihan serta tidak terjadi kemalasan dalam belajarnya, serta memiliki waktu luang untuk belajar dan membantu orang, sehingga orang tua tidak harus selalu menasehati dan marah kepada anak-anaknya.
2. Sebaiknya orang tua jangan terlalu memanjakan anaknya untuk selalu berganti-ganti *smartphone*, agar tidak menjadi anak yang menyombongkan diri.
3. Pola penggunaan *smartphone* untuk selfie juga menjadi perhatian orang tua, apabila sedang di luar rumah, supaya tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.
4. Agar anak tetap memiliki prestasi belajar yang bagus, seyogyanya dalam penggunaan *smartphone* selalu di control agar tidak terlena mengakses konten negatif, yang akan merusak masa depannya.

### Daftar Pustaka

- Bapenas, BPS, UNFPA 2013 Pengertian Remaja, dipetik dari, pada 14 Agustus 2017: 11.28)
- Gifari, S. & Kurnia, I. N. (2015). Intensitas Pengguna Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi. *Jurnal Sosioteknologi Institute Teknologi Bandung* Vol. 14 No. 2. Dipetik dari artikel [journals.itb.ac.id/index.php/sostek/article/view/1472](http://journals.itb.ac.id/index.php/sostek/article/view/1472) pada 29 Agustus 2017, pukul 11.20)
- Godam64 (2017, *Manfaat-penggunaan-smartphone* dipetik dari <https://media.neliti.com> pada 28 Agustus 2017 pukul 14.55)
- Hidayatulloh, Alfian, 2016, *pengertian-teknologi-definisi-teknologi-dan-apa-itu-teknologi*, dipetik dari <https://www.bersosial.com/threads/i.36813/>
- Ikhwan, Sektider, 2014, *new media definisi pandangan manfaat komponen aplikasi dan menganalisa serta menjelaskan fitur dari newmedia*, di petik dari <https://shaktidarikhwan.wordpress.com>
- Timbowo, D. (2016). *Manfaat Penggunaan Smartphone Sebagai Media Komunikasi* (Studi pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Acta Diurna* Volume V. No.2 Tahun 2016.
- Miles, Matthew B., A. Michael H., 2007 (terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi), *Analisis Data Kualitatif, Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*, Universitas Indonesia (UI-Press), Jakarta.
- Mothree, 2012, *menurunnya etika dan moral di-kalangan*, dipetik dari <http://nassamothree.blogspot.co>

- Nadia Y, Nurul, 2015, *Pengertian New Media* di petik dari <https://shaktidarikhwan.wordpress.com> pada, 3 Desember. 2017, 10.30
- Rais ron, 2018, *inovasi-sistem-informasi-new-teknologi-dalam-media-baru-new-media*, dipetik dari <https://inisibudi.wordpress.com>
- Sarita Sushane, 2008, Pola Penggunaan dan Dampak Internet di Kalangan Mahasiswa Institut Pertanian Bogor. Di kutip dari <http://repository.ipb.ac.id> 3 Desember 2017, 11.41
- Strauss, A & Juliet C., 2007, *Dasar-dasar Penelitian Kualitatif, Tatalangkah dan Teknik-teknik Teoritisasi data*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- WHO, Permenkes, BKKBN (2014), Remaja ,[http:// www.depkes.go.id/resources/download/pusdatin/nfodatin/infodatin%20 reproduksi %20remaja-ed.pdf](http://www.depkes.go.id/resources/download/pusdatin/nfodatin/infodatin%20reproduksi%20remaja-ed.pdf) (unduh 14 Agustus 2017 : 11.28)