

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kegiatan yang berhubungan dengan komunikasi manusia telah mengalami kemajuan sejak ditemukannya alat elektronik. Media yang digunakan sebagai alat komunikasi masa kini antara lain *gadget*. Perangkat elektronik berukuran kecil yang fungsinya terfokus dikenal dengan sebutan *gadget*. (Pebriana 2017).

Kebanyakan orang sudah menggunakan perangkat ini dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya karyawan dan pembisnis ini termasuk remaja, anak-anak dan bahkan balita. Karena beragamnya harga dan aksesibilitasnya, perangkat ini kini dapat dimiliki oleh siapa saja. Sebelumnya, karena harganya yang mahal, perangkat tersebut cenderung dimiliki oleh para pembisnis. Bukan hanya karyawan yang menggunakan *gadget*, hampir semua orang melakukannya setiap hari. (Anggraeni 2018).

Kehidupan masyarakat telah menjadi komponen penting dalam terobosan teknologi modern. Kemajuan teknologi telah memungkinkan kita untuk secara instan mengetahui berbagai peristiwa yang terjadi di seluruh dunia sebagai akibat dari globalisasi. Perkembangan teknologi ini mau tidak mau membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia, termasuk peradaban dan kebudayaan. Nilai-nilai sosial juga dipengaruhi oleh perkembangan ini. (Hendro Setyo Wahyudi dan Mita Puspita Sukmasari pada tahun 2014).

Remaja modern sering kali menghadapi berbagai masalah yang sangat sulit, yang harus kita pertimbangkan. Semakin terpuruknya akhlak dan budi pekerti remaja dalam kesehariannya, baik di rumah, sekolah, maupun di masyarakat, merupakan salah satu hal yang memprihatinkan. Akibatnya, peradaban saat ini mengalami peningkatan sejumlah dampak buruk. Misalnya, hal ini menyebabkan meningkatnya penyimpangan dari berbagai norma kehidupan sosial dan agama, serta perilaku antisosial termasuk perkelahian, pencurian, pembunuhan, penyalahgunaan narkoba,

dan aktivitas asusila lainnya. Khususnya pada tahun 1985, banyak negara mengangkat topik remaja. Tahun ini telah diakui oleh PBB sebagai Tahun Pemuda Internasional. Remaja di dunia modern sudah sangat familiar dengan *gadget* yang dikenal dengan *smartphone*. Terlepas dari dampak positif dan negatifnya, remaja tetap menggunakan perangkat tersebut. (Sahilun A.Nasir 2002).

Remaja pasti sudah familiar dengan penggunaan perangkat tersebut karena banyak dari mereka yang memiliki perangkat pribadi. Mayoritas remaja mengandalkan perangkat elektronik seperti *smartphone*, *iPad*, *tablet*, dan *laptop* karena berbagai alasan, antara lain untuk mencari ilmu, mencari sumber bacaan, mengikuti perkembangan zaman, dan menyelesaikan tugas atau pekerjaan rumah. Namun, mereka tidak mengetahui bahwa mengandalkan perangkat tersebut jika tidak digunakan dengan benar dapat menghambat perkembangan fungsi sosial mereka. (Latifatus Saniyyah 2017).

Faktanya, *gadget* merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan fungsi sosial remaja. Faktor lingkungan sekitar, keluarga, dan orang tua juga berperan besar dalam kehidupan mereka. Sejak remaja masih berusia muda, maka keyakinan agama dan kesadaran beragama hendaknya sengaja ditanamkan pada diri mereka. Biasanya melalui aktivitas rumah tangga seperti beribadah, membaca Al-Qur'an, mengucapkan salam, membaca *basmallah* dan *hamdallah*, dan beberapa solat. Membiasakan diri dengan perilaku yang baik, termasuk budi pekerti yang baik, jujur, tidak berbohong, dan kasih sayang kepada saudara dan orang lain, adalah hal yang terpenting. (Sahilun A.Nasir 2002).

Penggunaan perangkat canggih yang efektif akan memberikan dampak positif, termasuk membantu anak meningkatkan kreativitas dan kecerdasannya. Membaca dan menulis huruf serta aplikasi mewarnai memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak karena aplikasi tersebut memiliki gambar yang menarik. Anak akan lebih termotivasi

untuk belajar. Selain itu, kreativitas mereka akan meningkat. (Novitasari 2016).

Dengan pengawasan yang tepat, *gadget* dapat membantu anak mengatur kecepatan bermain, memahami strategi permainan, dan meningkatkan kemampuan kognitifnya. Ini hanyalah salah satu dari sekian banyak dampak positif *gadget* terhadap anak. Selain itu, perangkat lunak yang tersedia di perangkat seperti *google* memungkinkan akses konstan ke sumber daya pendidikan. YouTube adalah sumber lain tempat anak-anak dapat mencari banyak fakta dan informasi menarik. Banyaknya manfaat dan potensi teknologi diharapkan dapat menjadi sumber belajar pengganti yang dapat meningkatkan efisiensi belajar anak. Memanfaatkan teknologi secara efektif dapat membantu anak mengembangkan daya ciptanya, melatih otaknya untuk bekerja lebih cerdas, dan meningkatkan rasa percaya diri. (Rozalia. 2017).

Penggunaan *gadget* juga memiliki efek negatif. Radiasi yang terkandung dalam *gadget* dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak jika digunakan sering. Selain itu, dapat mengurangi kemampuan anak untuk berinteraksi secara sosial. Anak-anak tidak akan memiliki sikap peduli terhadap teman atau orang lain karena mereka akan menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama *gadget*. Teori ini akan berdampak besar pada fungsi sosial remaja karena adanya perangkat yang disalahgunakan akan membuat remaja merasa lebih nyaman saat mengerjakan tugas. Salah satu efek negatif *gadget* adalah dapat menyebabkan penggunaannya menjadi lebih individualis. Karena kehilangan kemampuan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungannya, manusia dapat dianggap individualis. (Marpaung 2018).

Jika penyebabnya tidak segera diatasi, kerusakannya akan semakin parah. Kebiasaan remaja bermain *gadget* merupakan salah satu aspek atau rangsangan yang dapat mengganggu fungsi sosial. Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini remaja lebih sering bermain *gadget* dibandingkan belajar berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini memprihatinkan karena pada

masa remaja, mereka masih mengembangkan keterampilan sosialnya, dan pola fungsi sosial dalam kehidupan sehari-harinya akan terkena dampak negatifnya. Remaja yang cenderung terus-menerus menggunakan *gadget* akan menjadi sangat ketergantungan dan melakukan aktivitas tersebut secara rutin. (Atien Nur Chamidah, 2009).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di daerah Pertanian IV yang berada di Kelurahan Lebak Bulus Jakarta Selatan, banyak remaja yang menggunakan *gadget*. Salah satu alasan peneliti mengangkat tema ini karena ingin mengetahui seberapa besar dampak *gadget* terhadap perkembangan fungsi sosial remaja di daerah Pertanian IV.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan *gadget* lebih banyak digunakan untuk membuka sosial media dan game online. Untuk mengkaji lebih mendalam terkait perkembangan fungsi sosial anak terhadap *gadget*, maka menarik dilakukan penelitian dengan judul “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Fungsi Sosial Remaja Studi Kasus di Wilayah Pertanian IV Lebak Bulus Jakarta Selatan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dalam sehari-hari akan membawa pengaruh terhadap perkembangan fungsi sosial remaja
2. Penggunaan *gadget* juga membawa dampak positif yang dialami dalam perkembangan fungsi sosial remaja seperti memudahkan mendapatkan informasi, mengetahui kegiatan organisasi yang ada di sekolah maupun rumah yang mengakibatkan remaja menjadi berfungsi dalam fungsi sosial remajanya.
3. *Gadget* juga terdapat dampak negatif yang dialami remaja dalam sehari-hari seperti boros, bergantung pada orang tua, serta anak menjadi lebih suka bermain *gadget* untuk bermain game online dan sosial media serta berpengaruh terhadap perilaku remaja.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini, maka dirasa perlu dilakukan pembatasan masalah agar dalam pengkajian yang dilakukan lebih berfokus kepada masalah-masalah yang ingin dipecahkan dan menghindari adanya pembahasan yang luas, maka perlu memberikan pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu dampak dari penggunaan *gadget* terhadap perkembangan fungsi sosial remaja.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah bahan penelitian ini:

“Bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan fungsi sosial remaja?”

1.5 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui dan mendeskripsikan dampak dari penggunaan *gadget* terhadap perkembangan fungsi sosial remaja.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Manfaat Akademis

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan dan juga pengetahuan serta dijadikan bahan masukan untuk Ilmu Kesejahteraan Sosial sebagai suatu bahan untuk mengetahui dampak bahaya *gadget* terhadap fungsi sosial pada remaja.

b. Manfaat Praktis

Untuk menambah wawasan penulis ataupun pembaca untuk mengetahui dan juga memahami dampak dari penggunaan *gadget* terhadap fungsi sosial remaja.