

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada saat era globalisasi yang ada di masa sekarang ini, teknologi berkembang dan juga tumbuh semakin pesat dan cepat, sehingga dapat membawa suatu perubahan di dalam kehidupan masyarakat. Secara bahasa, teknologi awalnya dari Bahasa Yunani, yakni "*technologia*", memiliki arti pembahasan yang sistematis tentang keseluruhan seni serta juga kerajinan. Istilah itu berasal pada kata "*techne*" dan "*logos*" yang artinya suatu perkataan atau suatu pembicaraan, sedangkan kata "*techne*" di Bahasa Yunani Kuno memiliki arti seni (*art*), dan juga suatu kerajinan (*craft*). Dari makna itu, teknologi yang berasal dari Bahasa Yunani Kuno inilah kemudian didefinisikan sebagai suatu seni yang memproduksi berbagai alat produksi yang kemudian nantinya akan digunakan. (Martono,2021:276).

Teknologi juga memiliki arti "pengetahuan untuk mengetahui cara untuk membuat sesuatu (*know-how of making things*) juga bagaimana untuk melakukan sesuatu hal (*know-how of doing things*), memiliki maksud arti keahlian untuk bisa mengerjakan suatu hal dengan hasil nilai yang tinggi, bisa dari segi manfaat serta juga pada nilai jual yang bisa dihasilkan. Teknologi adalah salah satu dari banyaknya wujud suatu kebudayaan di dalam masyarakat yang bersifat fisik (material).

Suatu kebudayaan yang material terdiri dari banyak macam benda yang manusia ciptakan dalam bentuk suatu konsep sederhana, yang terwujud dalam beragam jenis peralatan hidup. Peralatan hidup yang dimaksud juga sama halnya dengan konsep dari teknologi, mengacu kepada suatu perkembangan dan juga aplikasi dari bermacam alat mesin, material, dan suatu proses untuk bisa membantu bagi manusia dalam upaya menuntaskan permasalahannya (Martono, 2012 : 276).

Salah satu teknologi itu adalah teknologi *smartphone*. *Smartphone* ini terdiri dari berbagai macam fitur-fitur yang canggih, menjadikannya sangat digemari oleh masyarakat di dunia termasuk di negara Indonesia. Menurut perusahaan *platform* media sosial dari Kanada, *Hootsuite* bersama *We Are Social* (dalam *kompas.com*, 23/02/21) mengatakan pengguna internet di Indonesia tahun 2021 mencapai angka 202,6 juta jiwa, jumlah *smartphone* yang terkoneksi sebanyak 345,3 juta unit, dengan persentasi kepemilikan *smartphone* sebesar 98,2 %.

Smartphone memiliki daya tarik sendiri bagi usia remaja karena fitur-fitur yang ditawarkannya. Berdasarkan riset yang telah dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengatakan bahwa pengguna internet yang ada di Indonesia sebesar 77,02% pada tahun 2021-2022. Berdasarkan usia, penetrasi internet tertinggi pada rentang usia terlihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1. Penetrasi Pengguna Internet Berdasarkan Rentang Usia
Tahun 2022**

Nomor	Kategori kelompok usia	Usia	%
1.	anak-anak	5-12	62,43
2.	remaja	13-18	99,16
3.	remaja menuju dewasa	19-34	98,1
4.	dewasa menuju tua	35-54	87,3
5.	lansia	55 keatas	51,73

sumber : databoks.katadata

Berdasarkan tabel diatas, bahwa rentang usia pada kategori remaja merupakan rentang usia tertinggi yang terhubung dengan internet dibandingkan rentang usia lainnya. Keharusan dari pembelajaran secara daring ketika pandemi covid-19 mengakibatkan meningkatnya penggunaan internet pada remaja, sebanyak 76,63% dalam kelompok umur tersebut.

Penggunaan teknologi *smartphone* pada remaja bisa memberikan berbagai macam dampak, baik dampak tersebut memiliki pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Dampak yang sifatnya positif seperti kemudahan dalam mengakses informasi dan pengetahuan, sebagai media pembelajaran, alat untuk bisa menghasilkan uang, dan sebagainya. Menurut laman Direktorat SMP Kemendikbud Ristek terdapat berbagai macam manfaat yang

dirasakan dalam penggunaan *smartphone* oleh remaja seperti kemudahan mendapatkan kabar dan berita, memudahkan dalam belajar, sarana untuk hiburan, serta memudahkan untuk mendapatkan informasi terkait dengan materi belajar. Akan tetapi jika dalam penggunaannya tidak benar dan remaja tersebut justru tidak memahami bagaimana dampak pemakaian *smartphone* dalam waktu lama dan tidak bisa membatasi dirinya, malah nanti bisa memberikan pengaruh negatif.

Dampak buruk *smartphone* bagi remaja selain dipakai untuk belajar, umumnya anak dan remaja menggunakan gawai (*smartphone*) untuk aktivitas lainnya seperti bermain *game*, berselancar sosial media, dan sebagainya, tidak sedikit juga dari kegiatan sehari-harinya sulit lepas dari penggunaan gawai. Dampak negatifnya seperti mengurangi konsentrasi, kurang sosialisasi, komunikasi yang kurang, dalam mengakses yang tidak diseleksi, tidak menjadi diri sendiri, dan munculnya rasa malas untuk bergerak (dalam kompas.com, dikases 14/10/2022).

Hal ini juga terkait dengan intensitas lama penggunaan *smartphone* di masa pandemi Covid-19, terkait dengan aturan pemerintah mengenai kebijakan pembelajaran baru bagi siswa berdasarkan dari Surat Edaran oleh Kemendikbud RI No. 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan untuk pendidikan dalam masa tanggap darurat penyebaran *coronavirus disease* (covid-19) menyatakan wilayah terdampak virus covid-19 melakukan proses belajar di rumah yang dilakukan dengan metode jarak jauh atau daring, dimana di Nagari Aia Manggih tugas tersebut bisa di ambil ke sekolah atau melalui rumah yaitu diberitahukan

melalui aplikasi *whatsapp* dan melakukan pembahasan lewat grup *whatsapp* atau *google meet* di *smartphone*.

Kebijakan belajar dari rumah ini menjadi salah satu alasan bagi siswa untuk memiliki *smartphone* sendiri untuk mengikuti proses belajar mengajar secara *online* atau dari rumah. Seperti yang dialami oleh remaja di Nagari Aia Manggih yang memiliki *smartphone* ketika masa awal daring. Secara ideal *smartphone* yang seharusnya berfungsi untuk proses belajar, tetapi pada kenyataannya disalahgunakan oleh remaja untuk hal lain seperti hiburan, *game*, media sosial, dan sebagainya sehingga para siswa lebih sering berinteraksi dengan *smartphone* dan khawatir bisa menjadi penyebab dari kecanduan *smartphone*.

Smartphone pada saat selama pandemi mempunyai peran baik pada segi pendidikan, hiburan, media belanja, dan juga media sosial, sehingga akses dalam menggunakan internet dan *smartphone* semakin meningkat (Larassati, 2021). Pandemi juga sebagai salah satu yang memberikan kontribusi dalam peningkatan penggunaan internet (APJII, 2020). Kecanduan internet pada remaja juga meningkat sampai dengan persentasi 19,3 persen, dari 2.933 pada 33 Provinsi yang ada di Indonesia 59% remaja mengaku bahwa untuk durasi online mereka per hari mengalami peningkatan yaitu rata-rata pada waktu 11,6 jam perhari (suara.com 05/08/20).

Permasalahan yang sama seperti halnya juga ditemukan di Nagari Aia Manggih Kecamatan Lubuk Sikaping, Kabupaten Pasaman. Nagari Aia Manggih adalah salah satu dari 6 Nagari yang ada di Kabupaten Pasaman yang terletak di

Kecamatan Lubuk Sikaping. Penduduk Nagari Aia Manggih merupakan masyarakat dengan mayoritas petani dengan jumlah 2.137 (profil nagari aia manggih 2021) Petani merupakan orang yang bergerak pada bidang pertanian baik berupa perkebunan, perikanan, perladangan, dan juga lain sebagainya memiliki tujuan untuk berusaha memenuhi kebutuhan ekonominya.

Menurut Popkin (1986) anak-anak disamping tujuannya adalah sebagai semacam investasi. Dengan memiliki anakpun bisa menopang kehidupan orangtuanya di masa tua, anak-anak dari masyarakat petani ini pun membantu orangtuanya dalam masa memenuhi kebutuhan rumah tangga baik itu sebagai tenaga kerja ataupun membantu secara materi jika sudah bekerja.

Budaya petani di Nagari Aia Manggih adalah dengan cara memaksimalkan hasil dan meminimalkan pengeluaran, dimana untuk meminimalkan pengeluaran ini salah satunya adalah dalam hal pengerahan tenaga kerja . Tenaga kerja yang digunakan oleh masyarakat petani ini yaitu tenaga kerja yang berasal dari anggota keluarganya sendiri yaitu anak-anak mereka, termasuk salah satunya adalah anak remaja pengguna *smartphone* yang menjadi fokus penelitian ini.

Masuknya teknologi *smartphone* dikalangan para remaja ini mengakibatkan terjadinya perubahan perilaku. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, anak-anak remaja di Nagari Aia Manggih biasanya melakukan aktivitas untuk menghasilkan uang seperti membantu orangtua dalam bertani, atau menghasilkan uang dari menjual buah pinang, kemudian ada pula remaja yang biasanya banyak menghabiskan waktu bermain bersama teman-temannya atau berkumpul bersama

keluarga sambil menonton televisi, dan sebagainya, namun setelah memiliki *smartphone* para remaja ini mulai meninggalkan aktivitas nya tersebut,.

Dengan adanya hal itu yakni masuknya *smartphone* pada kehidupan remaja sehingga memunculkan perubahan perilaku dari anak remaja tersebut misalnya saja perilaku konsumtif membeli paket internet kemudian munculnya rasa malas dan lain halnya. Walaupun masih tergolong wilayah perdesaan, namun akses *internet* sudah memasuki wilayah Nagari Aia Manggih dan juga sudah tersedianya banyak *provider* telepon seluler seperti Telkomsel, Indosat, Axis, XL, dan sebagainya. Ketersediaan akses jaringan menjadi mudah dijangkau dan mendukung bagi para remaja untuk bisa menggunakan internet dan *smartphone*.

Pada penelitian yang telah dilakukan juga di Nagari Aia Manggih, pada usia anak-anak atau sekolah dasar, anak-anak lebih sering menghabiskan waktu mereka bermain bersama teman-temannya baik di rumah atau di luar rumah dan mereka tidak memiliki akses kepemilikan *smartphone*, karena *smartphone* juga tidak diperlukan atau digunakan oleh anak-anak di Nagari Aia Manggih dalam proses pembelajaran. Sedangkan para remaja di Nagari Aia Manggih saat ini sudah menggunakan *smartphone* untuk berbagai keperluan seperti untuk mempermudah proses belajar, alat komunikasi, atau sekedar hiburan dengan bermain *game mobile* dan menggunakan fitur media sosial yang ada di *smartphone* seperti *instagram*, aplikasi *tiktok*, *facebook*, *whatsapp*, dan lain sebagainya.

Berbagai macam faktor yang menjadi alasan remaja di Nagari Aia Manggih ini dalam menggunakan *smartphone*, dampak yang dirasakan oleh para anak remaja tersebut juga terkait pada aktivitas pertanian dari orangtuanya yang mana kehilangan tenaga kerja, dan juga akhirnya memberikan pengaruh terhadap perubahan perilaku dan aktivitas dari remaja di Nagari Aia Manggih.

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perubahan Perilaku Remaja di Nagari Aia Manggih, Kecamatan Lubuk Sikaping, Kabupaten Pasaman”.

B. Rumusan Masalah

Perkembangan globalisasi memberikan pengaruh begitu besar didalam kehidupan suatu masyarakat, teknologi di era globalisasi salah satunya adalah pada bidang teknologi seperti yang kita kenal saat ini dan juga sudah merambah hampir pada seluruh kalangan masyarakat. Penggunaan *smartphone* ini baik digunakan dari ekonomi bawah hingga atas, dan juga dari kalangan anak-anak hingga tua pun mengenal teknologi *smartphone*.

Penggunaan *smartphone* salah satunya adalah pada kalangan remaja dengan tingginya rasa ingin tahu dari remaja akan hal-hal baru, salah satu yang menjadikannya kalangan yang banyak mendapatkan pengaruh dari perkembangan teknologi *smartphone*, pengaruh atau dampak ini bisa bersifat positif dan juga negatif. Jika penggunaannya secara positif dapat terlihat dari penggunaan yang memberikan banyak hal-hal bermanfaat bagi penggunanya, sedangkan jika dari

penggunaannya tersebut malah memberikan pengaruh yang cenderung merugikan maka penggunaan *smartphone* tersebut memberikan dampak yang negatif bagi remaja.

Salah satunya adalah remaja yang ada di Nagari Aia Manggih , Kecamatan Lubuk Sikaping, Kabupaten Pasaman. Dimana pada masyarakat Nagari Aia Manggih ini merupakan masyarakat petani dengan pekerjaan utaa atau mata pencaharian yang didominasi oleh pertanian, dimana para pemilik lahan biasaya akan mengerahkan tenaga kerjanya dari keluarga mereka sendiri yaitu salah satunya dari anak-anak mereka, sehingga para petani tidak perlu meneluarkan biaya lebih atau waktu yang lebih lama dalam menggarap lahan mereka atau saat panen.

Ketika masuknya teknologi *smartphone* di dalam masyarakat Nagari Aia Manggih ini, menimbulkan suatu perubahan yang terjadi, dimana para remaja menjadi tidak mau lagi untuk bekerja dan menyebabkan pula perubahan pada aktivitas mereka sehari-hari pada akhirnya.

Keluhan beberapa orangtua di Nagari Aia Manggih terhadap perilaku anaknya pada penggunaan *smartphone* seperti yang dirasakan oleh Ibu NE dan Bapak ET dimana mengeluhkan anaknya tidak terlalu peduli untuk belajar ketika di rumah, mendapatkan nilai yang rendah pada semua mata pelajaran sekolah, ketika dimintai tolong bersikap acuh dan melawan perkataan orangtua. Sama halnya dengan Ibu IN dan Bapak E dimana anak mereka kurang peduli dengan keadaan sekitarnya, karena sibuk bermain *smartphone*, membuat anaknya tinggal kelas dan

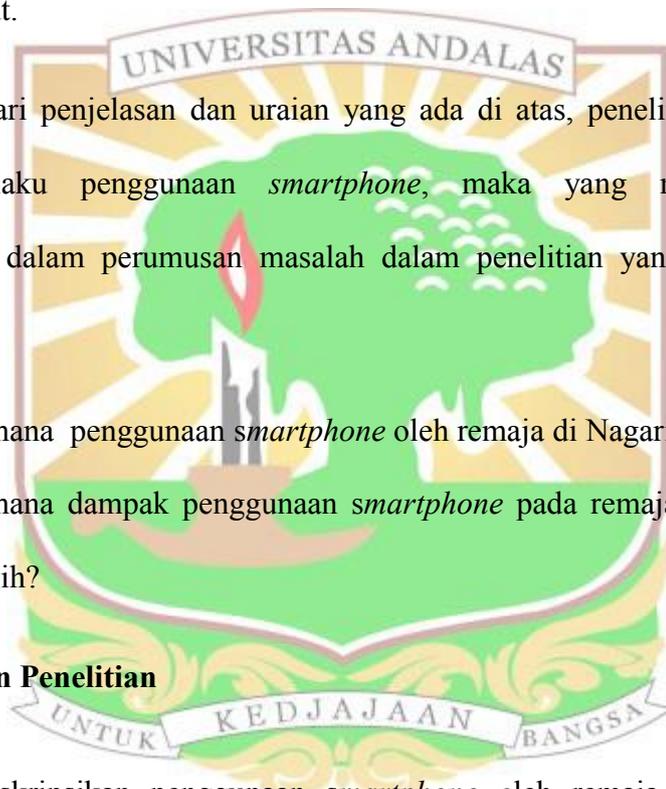
semakin malas. Terakhir Ibu E dan Bapak I mengatakan anaknya selalu memberi banyak alasan ketika disuruh, dan sering meminta uang ketika paket *internet* sudah habis. Keluhan para orangtua terkait penggunaan *smartphone* pada remaja ini menunjukkan pentingnya melihat bagaimana anak remaja pada keluarga petani dalam menggunakan *smartphone*, alasan-alasan pemakaian *smartphone* ini juga nantinya akan membentuk perilaku tertentu dalam penggunaan *smartphone* oleh remaja tersebut.

Bertolak dari penjelasan dan uraian yang ada di atas, peneliti tertarik untuk melihat perilaku penggunaan *smartphone*, maka yang menjadi rumus permasalahan dalam perumusan masalah dalam penelitian yang dilakukan ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan *smartphone* oleh remaja di Nagari Aia Manggih?
2. Bagaimana dampak penggunaan *smartphone* pada remaja di Nagari Aia Manggih?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan penggunaan *smartphone* oleh remaja di Nagari Aia Manggih.
2. Mendeskripsikan dampak penggunaan *smartphone* pada remaja di Nagari Aia Manggih.



D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

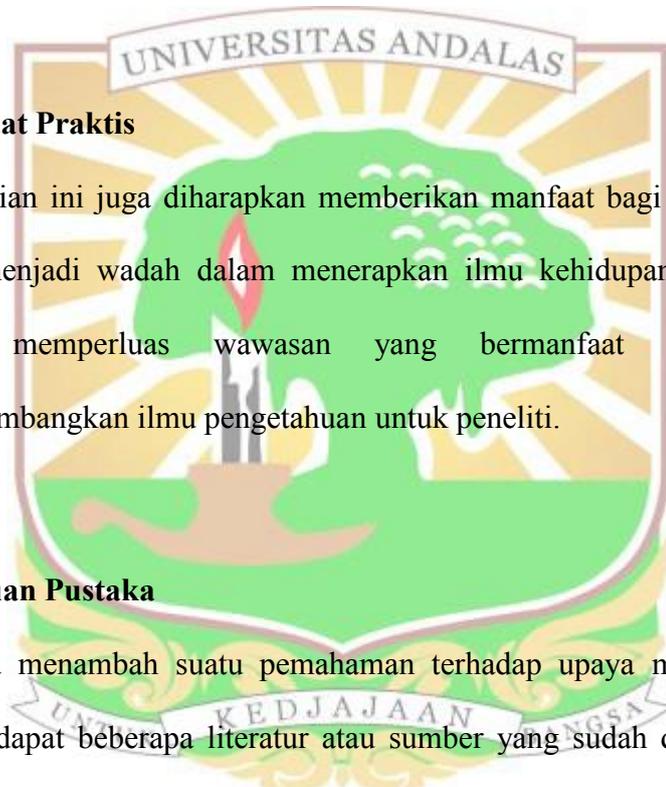
Penelitian yang dilakukan ini diharapkan bisa memberi manfaat untuk kemudian juga dijadikan acuan oleh para peneliti lainnya yang juga memiliki minat di dalam bidang ini khususnya yang berkaitan dengan perubahan perilaku remaja dalam penggunaan *smartphone*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga diharapkan memberikan manfaat bagi peneliti dimana bisa menjadi wadah dalam menerapkan ilmu kehidupan bermasyarakat serta memperluas wawasan yang bermanfaat sehingga bisa mengembangkan ilmu pengetahuan untuk peneliti.

E. Tinjauan Pustaka

Untuk bisa menambah suatu pemahaman terhadap upaya melakukan suatu penelitian, terdapat beberapa literatur atau sumber yang sudah dibaca. *Pertama* adalah penelitian skripsi jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Humaniora , yang ditulis oleh Dwiedha Mahera yang berjudul “*Peran Orangtua Tunggal Terhadap Penggunaan Gadget pada Anak (Studi di Dusun Blaburan Kelurahan Bligo Kecamatan Ngluwar Kabupaten Magelang)*”. Penekanan utama dalam penelitiannya ialah melihat peran yang dilakukan oleh orangtua tunggal pada penggunaan gadget oleh anak. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu pada peran



orangtua tunggal berbeda dengan orangtua yang lengkap, dimana dalam peran yang dilakukannya kepada anak dibagi waktu antara pekerjaan dan juga mengurus anak, kemudian mereka juga dibantu oleh keluarga dekat untuk mengawasi anak mereka. Jika tidak sesuai yang diinginkan dalam penggunaan *gadget*, maka para orangtua tunggal menasehati, melakukan kontrol dan mengatur waktu untuk anak mereka. Mengatur waktu saat penggunaannya dianggap lebih efisien dimana anak diajarkan supaya bertanggung jawab serta disiplin dengan waktu.

Persamaan penelitian ini dengan rencana penelitian peneliti adalah sama-sama melihat penggunaan dari teknologi *smartphone*. Namun perbedaannya dimana pada penelitian ini membahas peran orangtua, dan tidak membicarakan dampak. Sedangkan rencana penelitian peneliti ingin melihat perubahan perilaku sekaligus dampak dari penggunaan *smartphone* terhadap perilaku remaja.

Kedua, adalah Jurnal dari Zulfatria (2017) berjudul “*Pola Asuh Orangtua dalam Penggunaan Smartphone pada Anak Sekolah Dasar*” jurnal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pola asuh orangtua ketika anak itu menggunakan *smartphone* di lingkungan sekolah dasar. Penelitian ini dengan metode deskriptif kualitatif. Data yang ada diperoleh dengan cara wawancara, menggunakan catatan lapangan dan juga dokumentasi. Lokasi penelitiannya di Kota Tangerang Selatan. Hasil yang didapat dari penelitian ini memperlihatkan *parenting* sangat penting untuk bisa membatasi penggunaan teknologi *smartphone* terhadap anak usia 10 sampai dengan usia 12 tahun. Anak-anak yang memakai *smartphone* tidak dapat dibawa pergi, mereka memerlukan bimbingan serta ajaran dari orangtua.

Komunikasi yang ada diantara orangtua dan juga anak mengenai manfaat juga kegunaan dari *smartphone*, dampak positif dan juga negatif dari penggunaan *smartphone* penting dilakukan. Orangtua yang mempunyai anak yang menggunakan *smartphone* memiliki suatu peran sangat penting dalam memberikan pembekalan kepada anak-anak mengenai berbagai pengetahuan mengenai dampak baik atau positif dan juga negatif ketika menggunakan *smartphone*, sehingga mereka dalam memanfaatkan *smartphone* tidak salah.

Persamaan penelitian ini dengan rencana penelitian peneliti terletak pada pengaruh penggunaan teknologi *smartphone*. Perbedaannya dengan rencana penelitian peneliti dimana penelitian ini melihat peran atau pola asuh orangtua pada anak sekolah dasar, sedangkan peneliti ingin melihat perubahan perilaku akibat *smartphone* pada remaja

Ketiga, adalah Jurnal dari Dzaka Nur Erfan (2018) berjudul “*Fungsi Smartphone Pada Karyawan di Pusat Layanan Kesehatan Universitas Airlangga*”. Penelitian ini dilakukan kepada para karyawan yang berada di pusat layanan kesehatan Universitas Airlangga. Penelitian ini menggunakan teori fungsionalisme Broinslaw Malinowski tentang kebudayaan, yaitu segala hal yang di lakukan dalam suatu kebudayaan untuk memuaskan kebutuhan manusia sebagai makhluk hidup baik itu secara instrumental maupun integratif. Penelitian ini dengan metode deskriptif kualitatif. Data yang ada diperoleh dengan partisipasi dan wawancara, didukung juga dengan dokumentasi. Adapun hasil dari penelitiannya adalah peneliti dapat menjelaskan fungsi *smartphone* dilayanan kesehatan Universitas Airlangga melalui dua strata dalam keb menurut

Malinowski yakni fungsi instrumental dan integratif, bisa menjelaskan fungsi dan kegunaan dari *smartphone* dan fitur-fitur yang digunakan.

Persamaan penelitian ini dengan rencana penelitian peneliti adalah pada fokus penggunaan teknologi *smartphone* dan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Namun bedanya rencana penelitian ini difokuskan pada karyawan pusat layanan kesehatan di Universitas Airlangga, sedangkan peneliti pada remaja di Nagari Aia Manggih.

Keempat, Jurnal Penelitian dari Roida Hazima dan Junaidin (2020) berjudul “Pengaruh Pengawasan Orangtua Terhadap Perkembangan Moral Remaja dalam Penggunaan Smartphone di SMP IT Cendikia di Masa New Normal” . Jurnal ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh dari pengawasan yang dilakukan oleh orangtua selama masa *new normal* pada perkembangan dari remaja . Adapun hasil dari penelitiannya memperlihatkan bahwa pengawasan dari orangtua memiliki pengaruh terhadap perkembangan dari moral remaja yang nilai signifikansi Sig. 0,000 (Sig.<0,05) dan R Square sebesar 0.158 memiliki arti pengawasan oleh orangtua bisa berpengaruh sebesar 15,8%, sedangkan 84,6% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dilakukan penelitiannya pada penelitian ini. Pengawasan yang di berikan oleh orangtua ada pada kategori cukup dengan aspek yang tertinggi yaitu aspek terhadap pengawasan aktif. Sedangkan perkembangan pada moral ada dalam kategori yang baik dimana aspek yang tertinggi itu adalah pada aspek kognitif.

Persamaan penelitian ini dengan rencana penelitian peneliti adalah bagaimana penggunaan *smartphone* oleh remaja. Perbedaannya penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dan tidak membicarakan dampak dari penggunaan *smartphone*, sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif, dan ingin melihat dampak penggunaan *smartphone* terhadap perilaku remaja.

Kelima adalah penelitian skripsi jurusan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, yang ditulis oleh Ajeng Novridha, F yang berjudul “*Gaya Hidup Pengguna Telepon Genggam (Studi Deskriptif Tentang Alasan Masyarakat Surabaya Berganti-ganti Handphone dengan Merk yang Sama)*”. Penekanan utama dalam penelitiannya ialah untuk mengetahui tentang motivasi berganti-ganti *Handphone* dengan *merk* yang sama pada masyarakat Surabaya. Adapun hasil dari penelitian menunjukkan alasan seseorang itu mengganti *Handphone* nya karena gaya hidup yang mereka pilih, mempunyai keinginan untuk bisa diakui oleh lingkungan sosial yang menjadi motivasi atau alasan mengganti *Handphone*. Sedangkan pada faktor sosial adalah untuk mengikuti kebiasaan dari teman-teman dalam komunitas mereka. Alasan lain yaitu pada informan laki-laki karena ingin berkenalan dengan *sales promotion girls (SPG) counter handphone*.

Persamaan penelitian ini dengan rencana penelitian peneliti adalah sama-sama melihat pada alasan informan dalam kepemilikan *smartphone*. Namun perbedaannya dimana pada penelitian ini meneliti kepada informan masyarakat perkotaan Surabaya, sedangkan peneliti pada anak remaja di Nagari Aia Manggih yang merupakan daerah pedesaan.

Dari beberapa penelitian yang telah di paparkan diatas, terkait dengan penggunaan dari teknologi *smartphone* anak yaitu peneliti ingin mengetahui dampak apa yang diberikan dari penggunaan *smartphone* pada usia remaja saat ini dalam kehidupannya. Dimana dengan adanya teknologi *smartphone* di era globalisasi ini bisa memberikan banyak dampak bagi remaja yang berpengaruh bagi dirinya sendiri, dan orang lain terutama pengaruhnya terhadap perilaku remaja tersebut, yang masih tergolong pada usia peralihan menuju dewasa.

F. Kerangka Pemikiran

Pada dasarnya pada ilmu Antropologi membahas mengenai kebudayaan, melihat berbagai keanekaragaman yang ada pada suatu kehidupan masyarakat. Menurut C. Kluckhohn, hasil dari kebudayaan ini bisa dilihat salah satunya adalah pada sistem peralatan hidup dan juga teknologi (dalam Koentjaraningrat, 2005:81). Manusia untuk bisa tetap mempertahankan hidupnya selalu berusaha membuat suatu peralatan atau berupa benda-benda (Nurmansyah, dkk, 2019:79).

Defenisi budaya menurut Spradley yaitu suatu sistem pengetahuan yang bisa manusia peroleh melalui proses dari belajar, nantinya digunakan oleh manusia untuk bisa menginterpretasikan dunia disekeliling mereka, juga sebagai cara untuk dapat menyusun bagaimana nantinya strategi perilaku manusia itu didalam menghadapi dunia yang ada sekeliling mereka. Orang-orang yang memiliki pemikiran pada aliran kognitif ini memiliki asumsi dimana tiap masyarakat mempunyai sistem yang khas dan unik dalam mempresepsikan dan juga mengorganisasikan fenomena material baik itu berupa beberapa benda, suatu kejadian, adanya perilaku dan juga emosi. (James. Spradley, 2006).

Oleh karenanya, kajian dari ilmu antropologi bukan tentang fenomena material itu, namun bagaimana cara fenomena itu diorganisasikan di dalam pikiran (*mind*) dari manusia. Singkatnya budaya ini adanya dalam pikiran (*mind*) manusia dan wujud atau bentuknya yaitu organisasi pikiran mengenai fenomena material (James. Spradley, 2006).

Pengetahuan ini digunakan oleh manusia untuk menginterpretasikan lingkungannya, termasuk didalamnya berhubungan dengan hal-hal yang bersifat baru yang ditemui oleh mereka. Salah satu hal yang baru ini adalah teknologi. Teknologi ini diciptakan manusia juga memiliki fungsi untuk bisa mempermudah manusia dalam melakukan aktivitas pada kehidupannya sehari-hari, teknologi dari waktu ke waktu selalu berkembang dan tersebar dalam berbagai aspek kehidupan manusia dan memunculkan berbagai jenis inovasi yang dilakukan oleh pelaku produsen, inovasi ini merupakan suatu hal yang dianggap baru oleh individu. Pengetahuan yang dimiliki oleh remaja inilah yang nantinya akan memunculkan suatu perilaku pada remaja dari teknologi baru yang masuk di tengah masyarakat tersebut.

Penemuan baru dari teknologi ini salah satunya adalah *smartphone*. *Smartphone* yakni telepon genggam yang mempunyai suatu kemampuan dalam penggunaannya juga memiliki fungsi hampir sama dengan komputer. Menurut David Wood, Wakil Presiden Eksekutif P.T Syambian OS, *smartphone* merupakan benda jenis ponsel atau HP cerdas yang bisa kita bedakan dengan alat-alat telekomunikasi yang biasa ditemui yaitu dilihat dari bagaimana proses pembuatan dan berapa banyak hal-hal yang bisa dilakukan dengan *smartphone*

tersebut. Fitur-fitur yang tersedia juga lebih lengkap dibandingkan fitur *smartphone* lain yaitu seperti berbagi lokasi, *video call*, *internet*, adanya fitur *GPS*, *chatting*, dan sebagainya (Daeng, dkk 2017).

Pengguna *smartphone* ini salah satunya adalah pada masyarakat Nagari Aia Manggih yaitu pada remaja. Masyarakat Nagari Aia Manggih merupakan masyarakat petani. Menurut Wolf (1985:2) mengatakan bahwa petani adalah anggota masyarakat yang umumnya hidup di desa dimana menggantungkan hidupnya kepada kemampuan dalam pengelolaan dan hasil pertanian. Menurut Popkin (1986) anak-anak disamping tujuannya adalah sebagai semacam investasi. Dengan memiliki anak pun bisa menopang kehidupan orangtuanya di masa tua, anak-anak dari masyarakat petani ini pun membantu orangtuanya dalam masa memenuhi kebutuhan rumah tangga baik itu sebagai tenaga kerja ataupun membantu secara materi jika sudah bekerja.

Pada masyarakat Nagari Aia Manggih juga memiliki budaya untuk menggunakan tenaga kerja dari anak-anak mereka, salah satunya para anak remaja pengguna *smartphone*, namun perilaku remaja menjadi berubah dan mereka memilih tidak lagi bekerja, adapun bekerja sesekali dan digunakan untuk membeli kebutuhan baru seperti paket internet, dan bukan untuk kebutuhannya atau keperluan keluarganya seperti bahan dapur untuk pangan rumah tangga, dan tidak membantu orangtua mereka seperti biasa ke sawah atau ladang ketika sudah munculnya ide-ide atau hal baru yang muncul yaitu *smartphone* pada kehidupan mereka.

Jika ide-ide baru ini diterima dalam suatu masyarakat, maka juga memunculkan perubahan sosial baik pada individu yakni pihak yang menerima atau menolak inovasi (perubahan mikro) maupun pada sistem sosial (perubahan makro). Rogers (1974) mengatakan bahwa sebelum orang mengadopsi suatu perilaku yang baru, didalam diri orang tersebut terjadi suatu proses yang berurutan yakni :

1. *Awareness* (kesadaran) ketika seseorang menyadari atau mengetahui stimulus (objek) lebih dahulu.
2. *Interest* (ketertarikan) yaitu ketika orang tersebut tertarik kepada stimulus.
3. *Evaluation* (menimbang baik atau tidak stimulus tersebut)
4. *Trial*, orang tersebut sudah mencoba perilaku baru
5. *Adoption*, subjek atau orang tersebut sudah memiliki perilaku baru sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki, adanya kesadaran, dan sikapnya terhadap stimulus tersebut.

Apabila penerimaan dari perilaku baru atau adopsi dari perilaku melalui proses seperti itu dan sudah didasari oleh pengetahuan dan juga kesadaran, maka perilaku tersebut bisa menjadi suatu kebiasaan dan juga bersifat langgeng (Notoadmodjo : 2003). ceritakan bagaimana proses penerimaannya ini. Munculnya suatu inovasi memberikan berbagai dampak pada kehidupan masyarakat baik itu dampak positif maupun dapat memberikan dampak yang sifatnya negatif.

Dampak menurut Waralah Rd Cristo (2008 : 12) adalah suatu yang disebabkan oleh sesuatu yang dilakukan, bisa hal itu positif maupun negatif

ataupun pengaruh kuat yang bisa mendatangkan akibat baik itu negatif maupun positif. Sedangkan menurut Hikmah Arif (2009 :10), dampak secara umum merupakan segala sesuatu yang muncul akibat adanya sesuatu. Dampak tersebut bisa juga berat, konsekuensi dari sebelum atau sesudah adanya sesuatu. Dampak *smartphone* ini salah satunya juga berpengaruh terhadap perubahan perilaku.. Perubahan-perubahan itu dapat terlihat pada mulai berkurangnya rasa peduli terhadap seklitar, kurangnya rasa kekeluargaan ketika mulai jarang terjadi komunikasi dan interaksi antar anggota keluarga, munculnya perubahan pada kebiasaan-kebiasaan semula, jarang bertemu dengan teman dan lebih memilih berkomunikasi secara *online*.

Berkaitan dengan perilaku dan dampak penggunaan *smartphone* tersebut, peneliti menggunakan pemikiran William F. Ogburn, mengenai perubahan sosial budaya Menurut William perubahan sosial adalah suatu kondisi yang menekankan kepada suatu perkembangan dari budaya material (berwujud) yang memberikan pengaruhnya pada perubahan pada kebudayaan immaterial atau tidak berwujud (Laurer, 1993 : 220).

Hal ini adalah ketika terjadinya kemunculan perkembangan dari budaya material salah satunya adalah *smartphone*, yang memberikan pengaruhnya terhadap perubahan budaya immaterial yakni budaya atau kebiasaan termasuk pola pikir dari masyarakat yaitu pada penelitian ini adalah pada remaja. Artinya, masuknya perkembangan teknologi di Nagari Aia Manggih yakni *smartphone* dengan fitur sosial media di dalamnya dapat mengubah pola pikir dari remaja mengalami perubahan.

Remaja di Nagari Aia Maggih mengalami perubahan perilaku, dan perubahan tersebut lebih cenderung terhadap perubahan perilaku yang muncul dari dampak negatif penggunaan *smartphone*. Perilaku negatif ini muncul di kalangan remaja di Nagari Aia Manggih disebabkan karena perkembangan teknologi saat ini, sebagai anak remaja pula belum begitu matang dalam upaya bisa memilah perkembangan dari teknologi yang masuk dalam lingkungan kehidupannya. Karena pada usia remaja, mudah untuk meniru suatu kebudayaan yang masuk pada kalangan mereka tanpa melihat sisi positif atau negatifnya.

G. Metodologi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Peneliti memilih lokasi penelitian di Nagari Aia Manggih, Kecamatan Lubuk Sikaping, Kabupaten Pasaman. Adapun lokasi penelitian ini dipilih, karena lokasi penelitian dianggap memenuhi kriteria untuk dijadikan tempat penelitian sesuai judul yang diangkat, karena lokasi ini merupakan lokasi dimana rata-rata mata pencaharian dari masyarakatnya adalah sebagai petani yaitu sebanyak 2.137 jiwa, dimana pada masyarakat petani ini remaja merupakan pihak yang juga turut membantu orangtua mereka, juga membantu untuk memenuhi kebutuhan rumah tangga keluarganya. Informan merupakan remaja yang berasal dari wilayah yang masih termasuk wilayah pedesaan, dimana di Nagari Aia Manggih ini populasi dari remaja cukup besar dengan jumlah remaja mencapai 2.461 jiwa, dari jumlah penduduk 11.731 jiwa.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan dari penelitian yang akan digunakan yakni pendekatan kualitatif tipe deksriptif. Metode penelitian kualitatif merupakan proses penelitian berdasarkan metodologi penelitian yang khas untuk meneliti suatu permasalahan sosial maupun kemanusiaan. Peneliti membangun sebuah gambaran holistik yang kompleks serta menganalisa kata-kata, melaporkan pandangan dari partisipan dan melaksanakan studi tersebut dalam setting maupun lingkungan yang alami (Creswell, 2015:414). Metode penelitian kualitatif deskriptif adalah suatu pendekatan yang mengungkapkan kejadian atau fakta, fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi saat penelitian sedang berlangsung dengan menampilkan data yang sesungguhnya atau nyata.

Penelitian yang bersifat deksriptif ini diharapkan bisa nantinya memberikan gambaran serta bisa mendeskripsikan mengenai perubahan perilaku remaja pengguna *smartphone* pada masyarakat pedesaan, serta nantinya juga dari metode ini pula dapat menyajikan suatu topik yang terperinci dan juga detail, kemudian metode penelitian kualitatif ini memungkinkan untuk bisa menyajikan data yang mendalam mengenai bagaimana perubahan perilaku remaja pengguna *smartphone*, khususnya yang berada di Nagari Aia Manggih, Kecamatan Lubuk Sikaping, Kabupaten Pasaman.

3. Informan Penelitian

Menurut Afrizal (2015:139) informan dari penelitian artinya adalah orang yang bisa menyampaikan informasi yang baik itu tentang dirinya maupun itu juga

tentang orang lain bisa juga mengenai peristiwa maupun beberapa hal yang disampaikan kepada peneliti atau kepada pewawancara mendalam. Teknik pengambilan informan yang peneliti pilih adalah teknik *purposive sampling*. Mekanisme disengaja atau *purposive sampling* yakni dimana peneliti telah menetapkan kriteria apa saja yang mesti di penuhi oleh informan atau orang yang nantinya hendak dijadikan sebagai sumber dari informasi dari penelitian nantinya. Berdasarkan kriteria yang telah di pilih, peneliti sudah mengetahui identitas dari informan sebelum penelitian di laksanakan di lapangan (Afrizal, 2015:140).

Rentang usia remaja menurut WHO, remaja yakni penduduk yang berada pada usia yakni 10-19 tahun, kemudian menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah pada usia 10-24 tahun (Kemkes.go.id). Pada rencana penelitian yang dilakukan, peneliti memilih orangtua yang memiliki anak remaja dengan rentang usia 13-17 tahun.

Dalam penelitian ini mendapatkan hasil data dari dua informan yaitu informan pelaku dan informan pengamat. Informan pelaku adalah informan yang memberikan keterangan mengenai dirinya, perbuatan, pikiran, interpretasi (maknanya) atau tentang pengetahuan yang dimilikinya. Pada penelitian ini yang menjadi informan pelakunya adalah remaja pengguna *smartphone* di Nagari Aia Manggih. Sedangkan informan pengamat adalah informan yang memberikan informasi mengenai orang lain atau kejadian maupun hal kepada peneliti. Mereka bisa disebut sebagai saksi dari suatu kejadian atau pengamat lokal (Afrizal, 2015:139). Pada penelitian kali ini yang menjadi informan pengamat adalah

orangtua remaja pengguna *smartphone*, saudara remaja pengguna *smartphone*
guru sekolah yang mengajar di Nagari Aia Manggih

Adapun kriteria yang dijadikan informan pada rencana penelitian adalah:

Kriteria Orangtua :

1. Orangtua dari remaja yang memiliki *smartphone* di Nagari Aia Manggih.

Kriteria Anak Remaja :

1. Remaja di Nagari Aia Manggih pada rentang usia 13-17 tahun
2. Remaja di Nagari Aia Manggih yang memiliki *smartphone*.

Kriteria Informan Pengamat :

1. Anggota keluarga remaja pengguna *smartphone*.
2. Guru sekolah remaja pengguna *smartphone*.
3. Teman dari remaja pengguna *smartphone*.



Berdasarkan kriteria diatas, peneliti mengambil informan dimana remaja yang berusia 13-17 tahun sebagai informan pelaku, dan untuk informan pengamat yaiyu pertama guru merupakan pihak yang bisa mengamati perilaku remaja dan lebih mengetahui bagaimana perilaku anak diidiknya, kemudian anggota keluarga dari remaja tersebut yang masih berada dalam satu rumah tangga, karena bisa memberikan informasi mengenai kondisi anggota keluiarganya karena masih

sering bertemu dan bisa melihat bagaimana perubahan perilaku yang terjadi pada subjek penelitian atau informan pelaku.

Tabel 1.2 Informan

No.	Nama	Jenis Kelamin	Umur	Status	Kriteria Informan
1.	S	L	17	Siswa SMK	Informan Pelaku
2.	D	L	16	Siswa SMA	Informan Pelaku
3.	R	P	16	Siswi SMA	Informan Pelaku
4.	Z	L	15	Siswa SMP	Informan Pelaku
5.	N	P	15	Siswi SMP	Informan Pelaku
6.	S	P	13	Siswi SMP	Informan Pelaku
7.	A	L	14	Siswa SMP	Informan Pelaku
8.	A	P	23	Kakak S	Informan Pengamat
9.	N	P	60	Ibu N	Informan Pengamat
10.	R	P	43	Ibu A	Informan Pengamat
11.	R	P	26	Bibi SR	Informan Pengamat
12.	G	P	53	Nenek D	Informan Pengamat
13.	E	P	35	Guru	Informan Pengamat
14.	Y	L	16	Teman informan S	Informan Pengamat
15.	S	L	14	Teman informan D	Informan Pengamat

Sumber : Data Primer

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh informasi atau data yang dibutuhkan terkait dengan objek penelitian selama penelitian tersebut berlangsung untuk tercapainya tujuan dari penelitian tersebut. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu sebagai berikut:

a) Observasi atau Pengamatan

Observasi maupun pengamatan menurut Creswell (2015:231) merupakan pengumpulan data kualitatif dengan memperhatikan fenomena yang ada di lapangan yang berlandaskan pada tujuan riset dan pertanyaan riset. Sedangkan dalam penelitian partisipasi adalah dimana peneliti tidak saja menjadi pengamat, namun juga terlibat dengan aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat yang sedang dilakukan pengamatan atau yang diamati nya sehingga dengan hal ini lah dapat membangun hubungan yang baik dengan masyarakat yang diamati.

Dengan melakukan penelitian peneliti bisa melakukan pengamatan terhadap perubahan perilaku remaja di Nagari Aia Manggih, sesuai data yang dibutuhkan serta upaya untuk bisa mendapatkan hasil yang maksimal dari penelitian yang telah dilakukan. Selain itu dari pengamatan yang dilakukan bertujuan agar bisa melihat secara langsung realitas yang terjadi terhadap subjek penelitian atau realitas lainnya yang terjadi di lapangan.

b) Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data melalui percakapan tanya jawab dengan tujuan untuk mengupas pengalaman dari informan untuk memperoleh data terkait dengan penelitian. Sehingga wawancara mendalam kepada informan sampai dengan mendalami sebuah persoalan sehingga perlu dilakukan berulang kali dengan informan untuk mengupas persoalan-persoalan dalam penelitian yang ingin peneliti temukan nantinya.

Dalam wawancara mendalam, ada dua instrumen yang wajib peneliti gunakan saat kegiatan wawancara berlangsung. Pertama, peneliti menggunakan pedoman atau panduan wawancara. Pedoman wawancara ini sebagai landasan bagi peneliti dalam melakukan wawancara sehingga wawancara fokus terkait dengan masalah penelitian. Dengan pedoman wawancara juga menjadikan kegiatan wawancara lebih terarah dan terstruktur sehingga hasil yang di peroleh tidak meluas nantinya. Kedua, alat perekam. Peneliti menggunakan alat rekaman seperti *smartphone*, atau video untuk kelancaran peneliti untuk mendapatkan informasi dari informan. Alat perekam ini digunakan apabila peneliti kesulitan dalam mencatat informasi-informasi yang sudah disampaikan oleh informan saat wawancara. Sehingga dengan alat perekam tersebut, mempermudah peneliti dalam mengolah data nantinya.

c) Studi Dokumen

Studi Dokumen merupakan teknik pengumpulan data yang diperoleh dengan cara mempelajari dokumen untuk membantu peneliti dalam memperoleh data

maupun informasi yang terkait dengan masalah penelitian. Dokumen yang peneliti gunakan bersumber dari artikel maupun jurnal yang relevan dengan penelitian, internet serta arsip-arsip dokumen yang terkait dengan penelitian. Studi dokumen digunakan oleh peneliti sebagai pelengkap data dari penggunaan metode wawancara mendalam dan penelitian. Studi dokumen penting peneliti gunakan agar nantinya hasil penelitian dapat memiliki kredibilitas yang tinggi. Dalam penelitian ini, studi dokumen termasuk data sekunder.

5. Analisis Data

Menurut Miles dan Huberman, analisis data pada penelitian kualitatif yaitu mereduksi data, lalu menyajikan data, kemudian juga menarik suatu kesimpulan. Reduksi data diartikan sebagai suatu kegiatan untuk memilah data yang dianggap perlu atau penting juga data yang tidak penting dari data-data yang sudah dikumpulkan sebelumnya. Sedangkan penyajian data adalah penyajian suatu informasi yang sudah tersusun. Kesimpulan data berarti tafsiran atau juga interpretasi pada data yang sudah disajikan (Afrizal, 2015:174).

Proses analisis data yang peneliti lakukan yaitu dimulai awalnya dengan menelaah data yang sudah ada dari berbagai macam sumber yang telah didapatkan yakni hasil dari pengamatan, hasil wawancara, dokumen pribadi, lalu dokumen resmi, gambar, kemudian ada foto, video, dan sebagainya. Proses analisis data ini nantinya menggunakan data kualitatif yakni berupa abstraksi pada data dan juga pertanyaan. Data yang sudah didapatkan itu dari lapangan nantinya kemudian dikumpul lalu di lakukan analisis secara kualitatif untuk bisa menjaga keabsahan data. Teknik keabsahan data yang peneliti gunakan adalah teknik triangulasi.

Dalam triangulasi , para peneliti menggunakan berbagai macam sumber, metode, peneliti, dan teori untuk menyediakan bukti penguat (Creswell, 2015:349).

6. Proses Jalannya Penelitian

Penelitian ini peneliti lakukan prosesnya secara bertahap, pertama yaitu tahap untuk mengerjakan pembuatan proposal penelitian ini peneliti mulai dengan merancang tema yang peneliti jadikan sebagai proposal sekaligus juga sebagai skripsi peneliti sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana Antropologi Universitas Andalas.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai perubahan perilaku remaja pengguna *smartphone* pada masyarakat pedesaan Aia Manggih, langkah pertama yang peneliti lakukan adalah dengan melakukan penelitian awal terlebih dahulu untuk bisa memulai penelitian pada bagian latar belakang pada proposal penelitian lapangan yang peneliti tulis, setelah itu dibawah bimbingan dari dosen pembimbing peneliti yang pertama dan dosen pembimbing yang kedua, peneliti telah melalui beberapa kali revisi untuk membuat proposal yang lebih baik, setelah melewati proses revisi beberapa kali tersebut, peneliti bisa melaksanakan ujian seminar proposal pada tanggal 19 Mei 2022.

Penelitian ini dilakukan di Nagari Aia Manggih pada 28 Mei 2020. Penelitian melakukan pencarian data pendukung penelitian dengan mendatani kantor Wali Nagari Aia Manggih. Pertama sekali peneliti menanyakan keberadaan bapak Wali Nagari di kantornya kepada bagian Administrasi, namun saat itu bapak Wali Nagari sedang mengadakan pertemuan dengan tamunya, sehingga bagian

Administrasi meminta surat izin penelitian peneliti, agar diserahkan kepada bapak Wali Nagari. Setelah itu peneliti meminta profil Nagari untuk penulisan skripsi dan diberikan oleh pihak administrasi Wali Nagari Aia Manggih. Setelah mendapatkan data profil Nagari Aia Manggih berupa data lengkap dari sejarah, kependudukan, ekonomi, mata pencaharian, suku, sosial dan lain sebagainya didapatkan, peneliti baru meninggalkan Kantor Wali Nagari Aia Manggih tersebut, data tersebut juga sebagai data untuk melengkapi bab dua pada skripsi yang memberikan gambaran umum tentang lokasi penelitian.

Penelitian peneliti lakukan pada 05 Juni 2022 kepada beberapa informan terlebih dahulu, dan mewawancarai Informan pada waktu luang mereka, namun peneliti juga mengalami sedikit kesulitan ketika informan tidak berada di rumah ketika peneliti hendak mewawancarai, dan kembali lagi beberapa hari setelahnya, sampai dia bisa akhirnya di wawancarai, ada juga informan yang saat itu sedang pergi dan baru pulang ketika malam hari, sehingga peneliti juga harus kembali lagi pada hari berikutnya.

Setelah mengalami beberapa kendala tersebut, akhirnya peneliti bisa mendapatkan data-data yang dibutuhkan untuk bisa melengkapi data dalam menuliskan skripsi ini, kemudian mengolah data dalam bentuk tulisan lalu kemudian diujikan untuk memperoleh gelar Sarjana Antropologi.

