

ANALISIS PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU PADA REMAJA DI DESA GUNUNG JAYA, KECAMATAN DANGIA, KABUPATEN KOLAKA TIMUR

¹⁾Rudy Irawan, ²⁾Abdul Sarlan Menungsa, ³⁾Hasdi Syahid Kasim

(1,2,3)Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Nahdlatul Ulama Sulawesi Tenggara

Email: rudyirawan5453@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini menganalisis dampak penggunaan *smartphone* terhadap perubahan perilaku komunikasi remaja di Desa Gunung Jaya, Kecamatan Dangia, Kabupaten Kolaka Timur, dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Berdasarkan teori *Stimulus-Organisme-Respon* (S-O-R) oleh Houland (1953), penelitian ini mengkaji bagaimana stimulus berupa penggunaan *smartphone* memengaruhi perilaku komunikasi remaja. Penelitian dilaksanakan selama dua bulan, dari Juni hingga Juli, dengan melibatkan 10 informan yang terdiri dari 5 orang tua dan 5 remaja. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara terstruktur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi pola perubahan perilaku. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* secara signifikan memengaruhi kualitas komunikasi remaja dengan keluarga, mengubah pola interaksi, serta memengaruhi konsentrasi mereka dalam kegiatan belajar. Penelitian ini memberikan wawasan bagi orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam merancang strategi untuk mengelola penggunaan *smartphone* di kalangan remaja dan mengoptimalkan dampaknya terhadap perilaku komunikasi.

Kata Kunci: Penggunaan *Smartphone*; Perubahan Perilaku; Komunikasi; Remaja

Abstract

This research analyses the impact of smartphone use on changes in adolescent communication behaviour in Gunung Jaya Village, Dangia District, East Kolaka Regency, using a qualitative descriptive approach. Based on the Stimulus-Organism-Response (S-O-R) theory by Houland (1953), this research examines how stimuli in the form of smartphone use influence teenagers' communication behaviour. The research was carried out for two months, from June to July, involving 10 informants consisting of 5 parents and 5 teenagers. Data is collected through observation, structured interviews, and documentation, then analysed to identify patterns of behaviour change. The research results show that smartphone use significantly influences the quality of teenagers' communication with their families, changes interaction patterns, and influences their concentration in learning activities. This research provides insights for parents, educators, and policy makers in designing strategies to manage smartphone use among adolescents and optimize its impact on communication behaviour.

Keywords: *Smartphone Use; Changes Adolescent; Communication; Behavior*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini sangat dirasakan manfaatnya oleh masyarakat yang ada di Desa Gunung Jaya. Segala sesuatu dapat diselesaikan dengan cara-cara yang praktis, hal ini adalah dampak yang timbul dari hadirnya teknologi. Teknologi adalah suatu yang bermanfaat untuk mempermudah semua aspek kehidupan masyarakat. Dunia informasi saat ini seakan tidak bisa lepas dari yang namanya teknologi. Penggunaan teknologi oleh masyarakat menjadi dunia teknologi semakin lama semakin canggih.

Menurut lembaga analisis Semiocast dimana hampir sebagian besar dari penggunanya adalah kalangan remaja dan mahasiswa. Lebih menarik lagi yaitu data penggunaan aplikasi whatsapp di Indonesia. Analisis Nielsen menyatakan bahwa 89% dari total pengguna Smartphone yang ada menggunakan whatsapp. Data pengguna teknologi berdasarkan analisis lembaga intelegen Amerika menunjukkan pengguna Handphone di Indonesia pada 2013 berjumlah 236,8 juta dari keseluruhan jumlah penduduk, 95% jumlah tersebut menggunakan handphone untuk mengakses internet Morissan (2013) dalam (Syahrudin, 2020). *Smartphone* pada saat ini telah berevolusi menjadi sebuah barang yang menarik, dengan desain yang menarik serta penggunaan teknologi *touchscreen* yang semakin membuatnya menarik, selain itu juga *smartphone* saat ini telah terisi dengan berbagai macam aplikasi lainnya. *Smartphone* dapat di gunakan sebagai sarana bisnis, sarana musik dan game yang saat ini sangat bervariasi, mulai saat game yang bertemakan petualangan sampai pelajaran. Penyajian beraneka ragam aplikasi, tak heran jika membuat seseorang sangat senang berlama-lama untuk memegang *smartphone* mereka, sehingga penggunaan *smartphone* saat ini sangat berlebihan.

Internet merupakan produk teknologi yang banyak dimanfaatkan oleh masyarakat. Sebagai produk teknologi, maka internet dapat memunculkan jenis interaksi sosial baru yang berbeda dengan interaksi sosial sebelumnya (Peldi et al., 2024). Akibat kecanduan menggunakan *smartphone* ini remaja yang ada di Desa Gunung Jaya banyak jarang berkomunikasi langsung dengan orang tua atau teman sebayanya, dan jarang juga beraktivitas di luar ruang dan memilih diam di kamar untuk memainkan *smartphone* nya, remaja yang seperti ini banyak meluangkan waktunya untuk memainkan *smartphone* nya saja. Terdapat banyak fenomena dimana tidak jarang remaja lebih memilih memainkan atau menggunakan *smartphone* nya, meskipun ia berada ditengah-tengah suatu kegiatan atau sosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya. Kelompok remaja pada jaman sekarang ini seringkali lebih banyak menghabiskan waktunya untuk menggunakan *smartphone* dari pada kegiatan sehari-hari, misalnya menonton televisi, tidur atau bermain dengan per group nya.

Masa remaja merupakan masa yang banyak mengalami perubahan baik jasmani, rohani, maupun pikiran. Pada masa ini remaja banyak mengalami gejala emosi remaja. Anak remaja berusia 10-18 tahun untuk perempuan dan 12–20 tahun untuk laki-laki. Anak-anak muda memiliki banyak keinginan yang ingin mereka penuhi di masa depan. Masa remaja ini menyebabkan pengambilan keputusan yang buruk dan perilaku yang tidak konsisten. Remaja ini sering kali dijumpai dengan tingkah laku atau perbuatan perilaku menyimpang dalam remaja juga dikenal sebagai kenakalan remaja, Humaedi (2017) dalam (Astria et al., 2024).

Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih yang berperan saling mempengaruhi antara individu dan individu, antara individu dan kelompok, dan antara kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial merupakan proses setiap orang menjalin kontak dan berkomunikasi dan saling mempengaruhi dalam pikiran maupun dengan tindakan. Tanpa adanya timbal balik meskipun ada kontak dan komunikasi, hal tersebut tidak bisa disebut interaksi sosial (Rediansyah & Kasimun, 2020).

Penggunaan *smartphone* yang di harapkan bisa menggunakan *smartphone* dengan pemikiran yang kreatif seperti mendapatkan ide-ide dari internet sehingga bisa menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya dan orang-orang yang ada di sekitar sehingga bisa mendapatkan penghasilan sampingan bagi keluarganya (Putra & Patmaningrum, 2018). Faktanya yang ada tidak sesuai dengan harapan yang ada namun banyak karakter seseorang yang tidak sesuai dengan apa yang semestinya dan selalu melakukan hal yang tidak di inginkan seperti, membuka situs-situs terlarang, asik menyendiri, asik dengan teman group yang ada di *smartphone* sehingga teman yang ada di sekitarnya merasa di acuhkan atau tidak di anggap.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif mengenai “Analisis penggunaan *smartphone* terhadap perubahan perilaku Remaja di Desa Gunung Jaya, Kecamatan Dangia, kabupaten Koalka Timur. Menurut Cressweel (2012) dalam (Fitra & Luthfiyah, 2017), beberapa asumsi dalam pendekatan kualitatif yaitu yang pertama, peneliti kualitatif lebih memerhatikan proses daripada hasil. Kedua, peneliti kualitatif lebih menekankan pada interpretasi. Ketiga, peneliti kualitatif merupakan alat utama dalam mengumpulkan data serta peneliti kualitatif harus terjun langsung ke lapangan, untuk melakukan observasi partisipasi. Keempat, peneliti menggambarkan bahwa peneliti terlibat dalam proses penelitian, interpretasi data, dan pencapaian pemahaman melalui kata atau gambar.

Subjek penelitian adalah orang, tempat atau benda yang diamati dalam penelitian sebagai sasaran. Sedangkan objek penelitian adalah hal yang menjadi pokok persoalan untuk kemudian akan diamati dan diteliti. Subjek penelitian berpusat pada masyarakat dan remaja di Desa Gunung Jaya, kecamatan Dangia, Kabupaten Kolaka Timur. Informan adalah orang yang dianggap mengetahui dengan baik terhadap masalah yang diteliti dan bersedia untuk memberikan informasi kepada peneliti. Adapun jumlah informan sebanyak 20 orang masyarakat/orang tua dan remaja.

Penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* ini adalah teknik mengambil informan atau narasumber dengan tujuan tertentu sesuai dengan tema penelitian karena orang tersebut dianggap memiliki informasi yang diperlukan bagi penelitian (Sugiyono, 2017).

HASIL PENELITIAN

1. Stimulus

Smartphone sebagai stimulus memberikan dampak yang signifikan pada rutinitas sehari-hari remaja. Durasi penggunaan yang panjang menunjukkan keterlibatan mendalam mereka dengan perangkat ini, yang mempengaruhi tidak hanya waktu luang tetapi juga waktu yang dihabiskan untuk belajar dan berinteraksi dengan keluarga. Dengan kata lain, *smartphone* telah menjadi pusat dari banyak aktivitas sehari-hari remaja, mempengaruhi pola komunikasi mereka dan interaksi sosial. Dampak ini tercermin dalam perubahan perilaku komunikasi, di mana remaja mungkin lebih cenderung untuk menggunakan komunikasi digital ketimbang komunikasi tatap muka, serta menunjukkan perubahan dalam prioritas dan sikap mereka terhadap permintaan dari orang tua atau anggota keluarga lainnya.

Orang tua perlu untuk membangun fondasi komunikasi yang terbuka dan jujur dengan remaja. Komunikasi yang efektif dimulai dengan mendengarkan tanpa menghakimi. Orang tua harus menciptakan lingkungan di mana remaja merasa aman untuk berbicara tentang perasaan dan pengalaman mereka terkait dengan permainan. Ini membantu membangun kepercayaan dan memudahkan diskusi yang lebih mendalam tentang dampak penggunaan *smartphone*.

Smartphone diberikan kepada anak-anak mereka dengan durasi penggunaan yang bervariasi antara 2 hingga 4 jam sehari. *Smartphone* diidentifikasi sebagai stimulus multifungsi yang mencakup berbagai aplikasi dan fitur, seperti media sosial, aplikasi pesan instan, dan platform edukasi. Orang tua melaporkan bahwa anak-anak mereka sering menggunakan aplikasi seperti *Instagram*, *Tik Tok*, dan *WhatsApp*. Aplikasi-aplikasi ini bukan hanya alat untuk berkomunikasi tetapi juga sumber utama hiburan dan informasi. Peran *smartphone* sebagai stimulus dalam konteks ini tidak hanya melibatkan aspek hiburan tetapi juga edukasi, yang mempengaruhi cara remaja menghabiskan waktu dan berinteraksi dengan lingkungan mereka.

Secara keseluruhan, aspek stimulus dalam teori S-O-R menunjukkan bahwa *smartphone* berfungsi sebagai pengaruh utama yang mempengaruhi berbagai dimensi kehidupan remaja. Baik dari perspektif orang tua maupun remaja, *smartphone* sebagai stimulus menciptakan kondisi yang mempengaruhi pola komunikasi dan interaksi sosial mereka, serta memberikan wawasan tentang bagaimana teknologi dapat membentuk dan mengubah perilaku komunikasi dalam konteks modern

2. Organism

Dalam menganalisis aspek organisme dalam konteks teori Stimulus- Organisme- Respon (S-O-R), individu atau remaja di Desa Gunung Jaya, Kecamatan Dangia, Kabupaten Kolaka Timur memainkan peran krusial dalam merespons stimulus yang diberikan oleh penggunaan *smartphone*. Aspek organisme ini melibatkan pemahaman tentang bagaimana karakteristik, preferensi, dan sikap remaja mempengaruhi cara mereka memanfaatkan dan merespons stimulus dari *smartphone*.

Remaja sebagai organisme memiliki karakteristik psikologis dan sosial yang beragam yang mempengaruhi penggunaan *smartphone* mereka. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa remaja di Desa Gunung Jaya memiliki kebiasaan yang cukup konsisten dalam menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi, mengakses informasi, dan hiburan. Karakteristik individual seperti kebutuhan sosial, minat dalam media digital, dan pola belajar memainkan peran penting dalam cara mereka berinteraksi dengan teknologi. Misalnya, banyak remaja yang melaporkan penggunaan intensif aplikasi media sosial seperti *Instagram* dan *Tik Tok*, yang menunjukkan minat mereka terhadap interaksi sosial dan konten visual yang menarik. Kurangnya pengawasan orang tua menjadi penyebab dari kebiasaan seorang anak bermain *game online*. Dalam kasus Fery, kesibukan orang tuanya yang juga kadang membuat mereka tidak berada di rumah memberikan Fery kebebasan untuk terus bermain *game* dan bahkan pergi bermain *game* dengan teman-temannya tanpa izin dari orang tuanya. Selain itu, kurangnya ketegasan dari orang tua untuk menegur kebiasaan anaknya bermain *game* dan rasa bosan dan kesepian yang dialami anak di rumah menjadi penyebab dari remaja itu sendiri bermain *game*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh dari keluarga dalam hal ini kurangnya ketegasan dan pengawasan dari orang tua dapat menjadi penyebab utama seorang remaja menjadi kecanduan bermain *smartphone*.

Secara keseluruhan, aspek organisme dalam teori S-O-R menekankan pentingnya memahami karakteristik individu remaja dan bagaimana mereka merespons stimulus dari *smartphone*. Penggunaan *smartphone* mempengaruhi berbagai dimensi kehidupan mereka, termasuk perilaku komunikasi, interaksi sosial, dan keseimbangan antara berbagai aktivitas. Dengan memahami aspek ini, dapat diperoleh wawasan lebih dalam mengenai dampak teknologi terhadap perilaku remaja dan bagaimana mereka beradaptasi dengan perubahan yang ditimbulkan oleh penggunaan *smartphone*.

3. Respon

Respon remaja terhadap stimulus dari *smartphone* tampak jelas dalam perubahan pola komunikasi mereka. Penggunaan *smartphone*, terutama aplikasi media sosial dan pesan

instan seperti Instagram, Tik Tok, dan WhatsApp, dan beberapa aplikasi hiburan seperti game online mempengaruhi cara mereka berinteraksi dengan keluarga dan teman-teman. Hasil wawancara menunjukkan bahwa remaja lebih sering memilih untuk berkomunikasi melalui teks atau media sosial daripada berinteraksi secara langsung. Hal ini berakibat pada penurunan frekuensi percakapan tatap muka dengan anggota keluarga, serta perubahan dalam dinamika komunikasi dalam rumah tangga. Remaja yang terlibat dalam komunikasi digital cenderung lebih jarang terlibat dalam diskusi mendalam atau berbagi pengalaman secara langsung, yang dapat mengurangi kualitas interaksi keluarga dan hubungan interpersonal.

Aspek respon sebagai penyebab adanya ketergantungan dijelaskan oleh bagaimana peningkatan kompleksitas masyarakat modern yang bergantung banyak pada media untuk membantu memahami dunia, membantu membuat keputusan yang memperkenankan individu menanggulangi kehidupan yang lebih baik. Pada era digitalisasi ini, remaja membutuhkan fitur atau aplikasi hiburan game online untuk membantunya memahami dunia dan menemukan tempat untuk merasa lebih baik.

Perubahan emosional menjadi penyebab adanya perilaku kecanduan lain yang terjadi seperti *mood modification* yaitu memanfaatkan *game* ada didalam *smartphone* sebagai pelarian dan *withdrawal* yaitu perasaan buruk yang dialami saat tidak bermain *game*. Uraian di atas juga menjelaskan bahwa seorang remaja mengalami pemenuhan kebutuhan secara emosional oleh *smartphone* melalui pemenuhan kebutuhannya untuk melarikan diri dari masalah dan pemenuhan kebutuhannya untuk fantasi bermain. Dunia dan ekosistem *game online* yang adiktif terbukti sangat mampu menjadi fasilitas melarikan diri dan pemenuhan fantasi oleh remaja. Namun hal tersebut dapat mengganggu komunikasi sosial remaja dengan menyebabkan timbulnya pelarian dari masalah yang akan berdampak pada bagaimana ia bersikap pada kehidupan sosialnya yang sebenarnya.

Dalam menganalisis penggunaan *smartphone* terhadap perubahan perilaku komunikasi pada remaja di Desa Gunung Jaya, Kecamatan Dangia, Kabupaten Kolaka Timur, teori *Stimulus-Organisme-Respon* (S-O-R) yang dikemukakan oleh Houlard pada tahun 1953 menjadi kerangka acuan yang relevan. Teori S-O-R menjelaskan bagaimana stimulus berupa pesan yang diterima oleh individu (organisme) dapat menghasilkan respon atau reaksi tertentu. Dalam konteks ini, *smartphone* bertindak sebagai stimulus yang memengaruhi remaja sebagai organisme, memicu perubahan dalam perilaku komunikasi mereka sebagai respon. Dengan menganalisis hasil wawancara menggunakan pendekatan teori S-O-R, analisis menunjukkan bagaimana penggunaan *smartphone* oleh remaja mempengaruhi interaksi mereka dengan keluarga, sikap mereka dalam berkomunikasi, serta prioritas mereka dalam merespons permintaan dari orang tua atau anggota keluarga lainnya. Reaksi-reaksi yang muncul dari remaja dalam merespons stimulus yang diberikan oleh penggunaan *smartphone* memberikan gambaran jelas tentang dampak teknologi terhadap pola komunikasi mereka, sesuai dengan prinsip-prinsip yang digariskan dalam teori S-O-R.

SIMPULAN

Dampak penggunaan *smartphone* terhadap perilaku komunikasi remaja di Desa Gunung Jaya, Kecamatan Dangia, Kabupaten Kolaka Timur dengan menggunakan teori *Stimulus-Organisme-Respon* (S-O-R) oleh Houlard (1953). Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* yang intens berfungsi sebagai *stimulus* utama yang signifikan mempengaruhi remaja. Aspek *Stimulus*: Penggunaan *smartphone* yang berlangsung lebih dari 2-3 jam per hari menunjukkan dominasi aplikasi media sosial dan pesan. Hal ini mengindikasikan bahwa remaja lebih banyak terlibat dalam komunikasi virtual daripada interaksi langsung dan kegiatan belajar. Aspek *Organisme*: Remaja mengalami pengurangan

waktu untuk belajar dan interaksi tatap muka dengan keluarga. Selain itu, mereka cenderung tidak responsif terhadap permintaan keluarga, yang menunjukkan pergeseran fokus dari aktivitas sosial dan akademis ke penggunaan *smartphone*. Aspek *Respon*: Dampak dari stimulus ini meliputi penurunan kualitas komunikasi dengan keluarga, gangguan kesehatan mental seperti stres dan gangguan tidur, serta kesulitan dalam berkonsentrasi pada kegiatan belajar. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan mengganggu keseimbangan antara interaksi sosial, kesehatan mental, dan fokus belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Astriana, N., Purwitasari, P., & Menungsa, A. S. (2024). *Peran komunikasi keluarga dalam membina perilaku menyimpang remaja*. 2(2), 223–228.
- Fitra, M., & Luthfiah. (2017). *metodologi penelitian; penelitian kualitatif, tindakan & studi kasus*.
- Peldi, Syahrudin, & Asmurti. (2024). *PENGUNAAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI REPRESENTASE GAYA*. 2(2), 78–83.
- Putra, A., & Patmaningrum, D. A. (2018). *THE INFLUENCE OF YOUTUBE ON SMARTPHONE TOWARDS DEVELOPMENT OF CHILD ' S INTERPERSONAL COMMUNICATION*. 21(2), 159–172. <https://doi.org/10.20422/jpk.v21i2.589>
- Rediansyah, R. M., & Kasimun, P. R. (2020). *Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan sehari-hari oleh manusia . Efek dari bermain antargenerasi yang positif . Ruang publik dapat menjadi katalis penggunaanya untuk bermain Rumusan Masalah Dominasi fungsi hunian pada tapak menunjukan kurangnya ruang publik untuk fasilitas sosial di Cipete Selatan . Padahal , peran ruang publik sebagai wadah aktivitas sosial dalam Ruang publik dapat menjadi jawaban di Cipete Selatan . Memaksimalkan potensi tapak sebagai*. 2(2), 1491–1504. <https://doi.org/10.24912/stupa.v2i2.8560>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Syahrudin. (2020). *PENGARUH TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI TERHADAP EFEKTIVITAS KOMUNIKASI ANTARPRIBADI MAHASISWA*. *Ilmu Komunikasi*.