BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan Negara yang memiliki berbagai kebudayaan daerah yang seiring dengan kemajuan teknologi saat ini akan berpengaruh besar terhadap nilai-nilai kebudayaan yang dianut baik masyarakat perkotaan dan pedesaan. Kemajuan teknologi bukan hanya melanda masyarakat yang hidup di perkotaan namun dapat dinikmati oleh masyarakat di pelosok-pelosok desa. Masyarakat yang dulu begitu kental dengan kebudayaan mereka kini sedikit demi sedikit semakin hilang. Namun perkembangan teknologi kini semakin pesat dan berdampak besar terhadap tata cara hidup manusia dari segi negatif maupun positif.¹

Perkembangan zaman yang modern tersebut tidak sedikit anak remaja yang selalu berusaha untuk melakukan hal-hal yang dianggapnya keren sehingga ia akan melakukan apapun untuk bisa mendapatkannya. Kondisi mereka merupakan usia paling rawan terhadap pengaruh-pengaruh dari luar. Seringkali dengan mudah orang mendefinisikan remaja sebagai periode transisi antara masa anak-anak ke masa dewasa atau usia belasan tahun, atau seseorang yang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti susah diatur, mudah terangsang perasaannya, dan sebagainya.²

Masa remaja adalah masa pencarian jati diri, dan bisa saja dalam proses pencarian jati diri itu remaja tersebut melalui jalan yang benar atau jalan yang salah. Apabila remaja gagal dalam mengembangkan rasa identitasnya, maka remaja akan kehilangan arah. Memang kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat.

¹ Fajrin, Nesy Aryani. (2013). *“Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Pemikiran Remaja di Era Globalisasi”* Yogyakarta: Sosiologi Agama, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Hal. 1-2

² Fajrin, A. Nesy. (2013). *Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Pola Pemikiran Remaja di Era Globalisasi (Studi Kasus Terhadap 15 Remaja Pendukuhan II Duku Kilung, Desa Kranggan, Kecamatan Galur, Kabupaten Kulon Progo)* Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Hal. 3

Berbagai informasi yang terjadi diberbagai belahan dunia kini telah dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi. Pada hakekatnya, kemajuan teknologi dan pengaruhnya dalam kehidupan adalah hal yang tak dapat kita hindari, dikarenakan saat ini dapat kita lihat kemajuan teknologi yang telah mempengaruhi gaya hidup dan pola pikir masyarakat, terutama di kalangan remaja. memang pengaruh kemajuan teknologi zaman dahulu dan di zaman sekarang berbeda, di zaman dahulu teknologi belum secanggih di era zaman sekarang.³

Secara umum istilah *gadget* adalah perangkat elektronik yang praktis dan bermanfaat bagi manusia, yang membuat gadget berbeda dengan perangkat elektronik lainnya adalah karena perkembangan yang sangat pesat dan selalu ada konsep baru dalam setiap pengembangannya. Gadget lebih cenderung ke hal-hal yang sifatnya praktis sehingga dapat meningkatnya kebutuhan manusia akan media modern. Produsen gadget semakin berlomba-lomba dalam menawarkan kemudahan dan kecepatan bagi para pengguna media. Trend gadget, terutama smartphone, sangat mudah dijumpai dalam masyarakat. Tak hanya orang dewasa bahkan anak-anak pun mulai familiar dengan gadget. Beragam vendor terus bersaing dalam mengembangkan produknya baik dari harga yang mahal hingga murah, fitur-fitur yang canggih, desain yang menarik, hingga layanan internet yang cepat.⁴

Berdasarkan fakta yang ada tentunya terdapat pengaruh yang positif dan negatif yang bisa saja ditimbulkan bagi kalangan remaja masa kini. Beberapa diantaranya bahkan sampai menimbulkan efek kecanduan dan ketergantungan akan media sosial sehingga para remaja cenderung melupakan tugas dan kewajibannya sebagai generasi muda yaitu belajar. Akhirnya dampak negatif justru semakin terasa jika tidak seimbangya penggunaan media

³ <http://pengaruhteknologi.blogspot.co.id/2012/12/pengaruh-teknologi-bagi-remaja>. Diakses 05-05-2016 (08.22)

⁴ Jati, Luci Tri Edina Pamungkas. (2014). "*Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UAJY dalam Menggunakan Gadget*" Yogyakarta: Ilmu Komunikasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Hal. 2

sosial dan gadget tersebut, untuk itu sangat diperlukan peran orang tua dalam fenomena ini. Selain itu tidak hanya dampak negatif yang dirasakan, ada juga dampak positif yang bisa diambil misalnya anak menjadi lebih mengetahui akan sesuatu hal yang baru, berbagai informasi dapat mudah diterima tanpa harus susah payah mencari, komunikasi jadi lebih efisien dan efektif, seperti yang diketahui bahwa adanya media sosial, bisa diketahui berbagai aktifitas, lokasi, moment dan berbagai hal di dalamnya yang mudah di dapatkan. Dengan diadakannya perluasan jaringan operator sampai ke wilayah desa. Masyarakat di pedesaan semakin banyak yang membeli gadget. Populernya gadget pada masyarakat pedesaan ini juga di dukung oleh berbagai media baik media elektronik seperti televisi dan media cetak seperti majalah dan Koran.

Di wilayah pedesaan, khususnya Desa Toto Selatan Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango, gadget utamanya smart phone tergolong teknologi yang relative baru. Tetapi semenjak adanya tower jaringan operator dan bangunan-bangunan perkantoran serta warung internet (warnet) di sekitaran desa Toto Selatan, masyarakat semakin banyak yang memiliki gadget utamanya pada kalangan remaja dimana menggunakan gadget setiap hari sudah menjadi kebiasaan mereka semenjak maraknya beberapa media sosial dan game online. Bahkan ada beberapa remaja yang menghabiskan waktunya hanya untuk memperoleh akses internet gratis (waifi) di wilayah perkantoran yang terletak di sekitar desa toto selatan, selain itu ada juga remaja yang mengakses internet dengan menggunakan data seluler. Kebiasaan menggunakan gadget oleh remaja desa toto selatan biasanya terlihat ketika malam hari. Sehingga pada waktu tersebut biasanya gadget dapat disalah fungsikan ke hal-hal negatif seperti mengakses situs-situs yang tidak penting contoh pornografi, hal ini dapat merusak pola pikir dan kepribadian remaja yang tinggal di desa itu oleh karenanya proses sosialisasi dalam keluarga dan masyarakat sangat dibutuhkan.

Berdasarkan deskripsi di atas peneliti mencari tahu bagaimana dampak gadget dan proses sosialisasi terhadap gaya hidup remaja dengan memilih judul penelitian tentang *Gaya Hidup Gadget Di Kalangan Remaja (Studi Kasus Di Desa Toto Selatan Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango)*

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana gadget berdampak terhadap gaya hidup remaja di Desa Toto selatan Kecamatan Kabila Kabupaten Bonebolango?
2. Bagaimana proses sosialisasi di dalam keluarga dan masyarakat bagi remaja yang menghabiskan waktunya dengan menggunakan gadget di Desa Toto Selatan Kecamatan Kabila Kabupaten Bonebolango?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis dampak gadget terhadap gaya hidup remaja di Desa Toto selatan Kecamatan Kabila Kabupaten Bonebolango.
2. Untuk analisis proses sosialisasi keluarga dan masyarakat pada remaja yang telah menghabiskan waktunya dengan gadget di Desa Toto Kecamatan Kabila Kabupaten Bonebolango.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Sebagai informasi bagi para peneliti yang melakukan penelitian selanjutnya
2. Memberikan informasi kepada masyarakat pada umumnya utamanya orang tua tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap remaja saat ini.
3. Memperdalam pemahaman tentang penggunaan gadget dapat digunakan sesuai kebutuhan tanpa menimbulkan efek negatif.