

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

*Smartphone* adalah sebuah *device* yang memungkinkan untuk melakukan komunikasi yang juga di dalamnya terdapat fungsi PDA (*Personal Digital Assistant*) dan berkemampuan seperti layaknya komputer. Yang sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. *smartphone* selalu diartikan lebih tidak biasa atau didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya.

Tentu kita mengetahui fungsi utama dari penggunaan *smartphone* pada umumnya adalah untuk kepentingan komunikasi dan juga akses yang lebih cepat sehingga mobilitas seseorang dengan adanya *smartphone* dapat menjadi lebih efektif. Perkembangan zaman dan teknologi menjadikan penggunaan *smartphone* sudah menjadi bagian kehidupan sehari-hari. kebutuhan akan *smartphone* bukan lagi milik orang dewasa, melainkan juga remaja dan anak-anak. *Smartphone* hadir di sekitar masyarakat dengan berbagai teknologi yang ditawarkan. Perubahan yang paling menonjol terlihat pada perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi.

*Smartphone* sebut saja salah satunya *Blackberry*, *Samsung Android*, kini bukan hal tidak biasa lagi bagi warga negara Indonesia bahkan anak remaja. Salah satu contoh *Blackberry* yang notabene adalah *smartphone* mahal kini dapat menjadi sebuah hal biasa yang sepertinya wajib dimiliki setiap orang. *Smartphone* tanpa kita sadari pun ternyata memiliki dampak negatif bagi pengguna, terutama kalangan remaja. *Blackberry* membuat anak remaja menjadi kecanduan menggunakan *smartphone* ini. Segalanya bisa diakses melalui *smartphone* ini, mulai dari *BBM (blackberry messenger)*, ataupun jejaring sosial lainnya seperti *Facebook*, *Twitter*, *Yahoo*

*Messenger, Google* dan lainnya. Dan tidak hanya *blackberry*, tetapi seperti *samsung, iphone dan smartphone* – *smartphone* lainnya yang memiliki operasi sistem yang canggih. membuat anak menikmati beragam fasilitas yang disediakan, sehingga membuat pengguna merasa terhipnotis dengan segala fasilitas yang ada dan membuat kegiatan lainnya terbengkalai. bagi kalangan remaja menggunakan jejaring sosial adalah hal yang wajar untuk menjalin komunikasi, namun kini banyak yang salah menggunakannya sehingga tanpa mereka sadari mengganggu kehidupan mereka. belajar yang terbengkalai, waktu dihabiskan dengan *smartphone*. sebagai seorang remaja menghabiskan waktu secara percuma adalah hal yang sia-sia.

Penggunaan *smartphone* yang tidak pada semestinya akan membawa dampak. Dikarenakan Perkembangan yang pesat dibidang-bidang tersebut mempengaruhi gaya hidup remaja. Gaya hidup juga sangat berkaitan erat dengan perkembangan zaman dan teknologi. Semakin bertambahnya zaman dan semakin canggihnya teknologi, maka semakin berkembang luas pula penerapan gaya hidup oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dalam arti lain, gaya hidup dapat memberikan pengaruh positif atau negatif bagi yang menjalankannya.

Penggunaan *Smartphone* Jika tidak dimanfaatkan sebagaimana mestinya, tentu hal ini dapat membawa dampak negatif bagi perkembangan psikologis remaja. Sebuah riset terbaru mengungkapkan bahwa remaja berusia 12 sampai 18 tahun cenderung rentan menyalahgunakan *smartphone*. Mereka menggunakan ponsel canggih ini untuk menjelajahi situs *website* yang isinya berbau kekerasan ataupun pornografi, maupun situs sosial. Ketidaktahuan dan ketidakpedulian orang tua, terutama karena minimnya keterampilan teknologi, merupakan salah satu faktor utama yang memicu timbulnya permasalahan ini. dan pada akhirnya remaja lah yang akan menerima dampak negatif dari perkembangan *smartphone* yang mengacu pada kondisi psikologis dan emosional remaja.

Bukan hanya dampak secara psikologis yang ditimbulkan *smartphone* pada remaja tetapi penggunaan secara berlebihan pada *smartphone* salah satu dampaknya yaitu,

Untuk itu perlu adanya perhatian dari para orang tua dengan membatasi anak-anak remaja mereka. orang tua harus tahu kapan anak harus menggunakan *smartphone* mereka. karna dibalik segala fasilitasnya yang serba canggih untuk berkomunikasi, *smartphone* adalah hal yang dapat menyebabkan orang lupa segalanya. Mengingat bahwa pada tahap remaja adalah tahap dimana remaja seharusnya dapat lebih meningkatkan konsentrasi pada pendidikan dan prestasinya.(sumber : [www.tahuinfo.com/](http://www.tahuinfo.com/) &hl=en&biw=1088&bih=541&tbm=)

Topik ini dipilih sebagai sarana untuk memberikan informasi dan solusi atas dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *smartphone* secara berlebihan dengan melihat dari sudut pandang orang tua dan anak remaja sebagai salah satu pemecahan masalah ini.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

### **Identifikasi Masalah**

- Banyak anak remaja yang menggunakan *smartphone* dan gadget secara berlebihan.
- Adanya dampak negatif secara psikologis dan kesehatan remaja yang ditimbulkan dari penggunaan *smartphone* dan gadget secara berlebihan.
- Kurangnya peran orang tua dalam membimbing anak remajanya didalam menggunakan *smartphone* dan gadget.

### **Rumusan Masalah**

1. Bagaimana cara menginformasikan dan memberikan solusi dari dampak negatif penggunaan *smartphone* dan gadget di kalangan remaja melalui media kampanye?
2. Bagaimana mengajak orang tua untuk serta berperan aktif didalam membimbing anak remajanya di dalam menggunakan *smartphone* dan *gadget* dengan bijaksana dan cerdas melalui media kampanye?

### **1.3 Tujuan Perancangan**

1. Memberikan informasi akan bahaya dampak psikologis dan psikis dari penggunaan *smartphone* terhadap remaja dan orang tua.
2. Memberikan solusi dengan mengurangi dan menghindari dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *smartphone* terhadap remaja dan orang tua.
3. Mengajak Peran orang tua untuk serta membimbing anak remajanya dalam penggunaan *smartphone* secara bijaksana dan cerdas.

### **1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data**

1. Wawancara

Wawancara yang dilakukan kepada Psikolog dan beberapa remaja yang menggunakan *smartphone*.

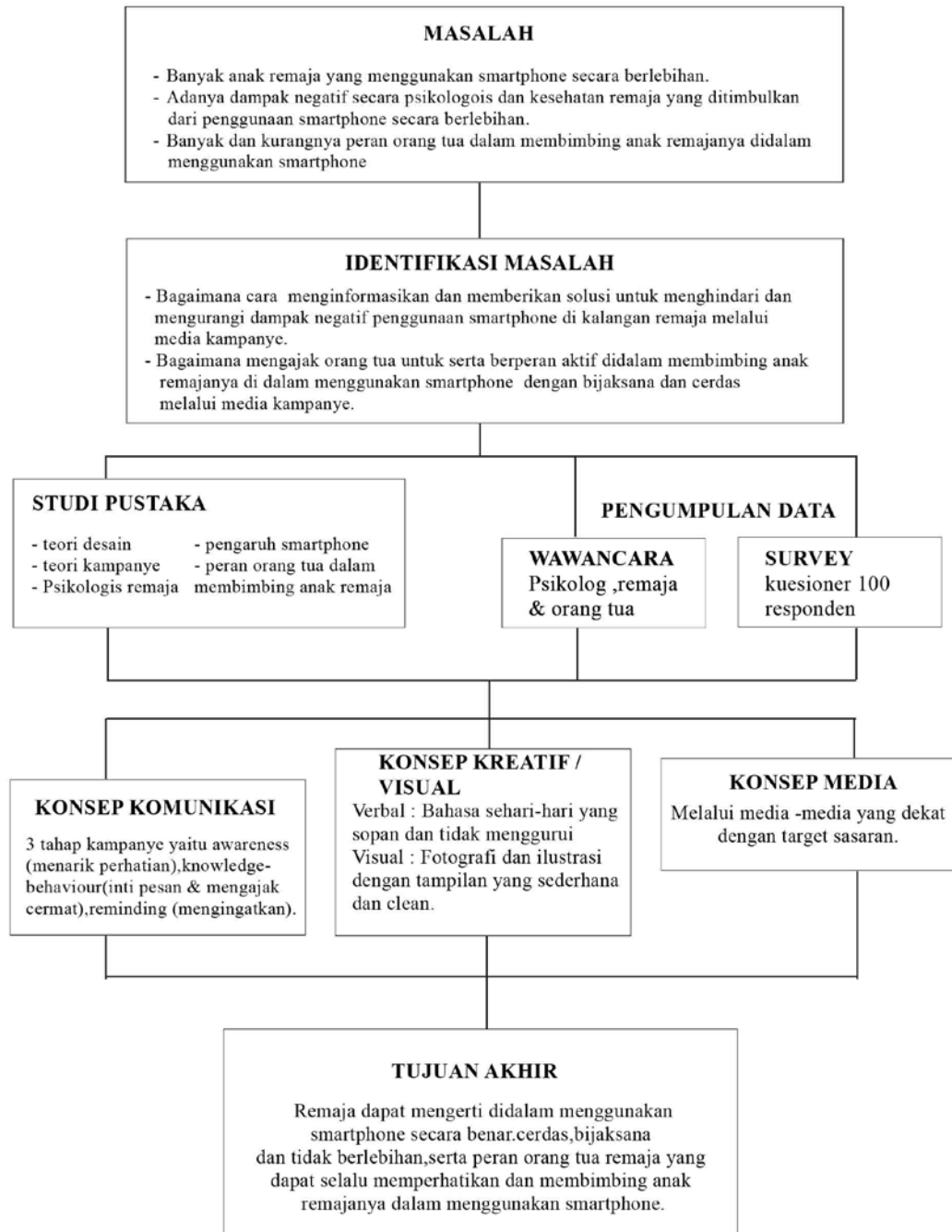
2. Observasi tidak langsung

Observasi tidak langsung yang dilakukan untuk memenuhi data kampanye ini adalah berupa kuesioner yang dibagikan kepada 100 responden yang menggunakan *smartphone* di kalangan remaja usis 13-15 tahun dan 50 kuesioner yang dibagikan kepada orang tua sebagai salah satu tujuan untuk mendapatkan keterangan tentang fakta dan kebiasaan responden dalam penggunaan *smartphone*.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilakukan untuk melengkapi data dengan mencari dari sumber-sumber seperti artikel majalah, buku-buku dan internet.

## 1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan