

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang secara signifikan, salah satunya adalah telepon yang kini berkembang menjadi *smartphone* atau biasa disebut telepon pintar. *Smartphone* adalah telepon yang memiliki kemampuan seperti komputer, biasanya memiliki layar yang besar dan sistem operasinya mampu menjalankan tujuan aplikasi - aplikasi yang umum (dalam www.oxforddictionaries.com).

Smartphone atau ponsel pintar memiliki fungsi antara lain untuk mendengarkan musik, radio, kamera dan video. Selain itu *smartphone* juga bias digunakan untuk membantu mengerjakan tugas baik itu pekerjaan sekolah, kantor atau perkuliahan karena memiliki fungsi sebagai *viewer*, *editing*, pembuat *file* atau *dokumen* dalam format *Word*, *TXT*, *PDF* dan juga bisa mengirim *email* secara cepat.

Perkembangan kepemilikan *smartphone* kini semakin cepat. Hasil survei dilakukan oleh Nielsen Company Indonesia pada tahun 2011 menemukan hasil bahwa golongan anak muda pada usia 15-19 tahun menempati posisi teratas di tahun 2010. (<http://www.teknajurnal.com/>), Usia 15-19 tahun menurut Santrock (2003)

tergolong sebagai usia remaja yang dimulai pada kira-kira usia 10-13 tahun dan berakhir kira-kira usia 18 – 22 tahun.

Kemajuan teknologi terutama *smartphone* menjadi daya tarik tersendiri pada remaja, karena menurut Hurlock (1997) remaja memiliki kekhasan yaitu kebutuhan untuk diterima atau diakui teman sebayanya. Dengan menggunakan *smartphone* akan membuat remaja lebih mudah berinteraksi dengan teman sebaya dan membuat remaja diakui keberadaannya oleh teman. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan *smartphone*. *Smartphone* merupakan salah satu media yang digunakan remaja untuk menjalin relasi dengan teman sekaligus sebagai media bagi remaja untuk dapat diterima teman. Memiliki dan menggunakan *smartphone* membuat remaja merasakan adanya “persamaan” dan secara tidak langsung mempererat interaksi sosial mereka.

Berdasarkan hasil penelitian Utaminingsih, (2006) dengan judul Pengaruh Penggunaan Ponsel pada Remaja di SMU 68 Jakarta Pusat, diperoleh hasil terdapat 20 remaja menggunakan *smartphone* untuk kegiatan sekolahnya seperti membahas tugas atau PR dari terkait dengan penggunaan *smartphone*. Tingkat penggunaan *smartphone* bagi remaja cukup tinggi. Remaja cenderung menggunakan *smartphone* untuk kegiatan-kegiatan yang berkisar pada sosialisasi dan kegiatan sekolah. Terdapat 20 remaja menggunakan *smartphone* untuk kegiatan-kegiatan yang berkisar pada sosialisasi dan kegiatan sekolah. Kemudian terdapat 17 remaja menggunakan untuk pemenuhan hiburan dan hobi dan 11 remaja menggunakannya untuk informasi penting dan mendesak.

Dari hasil survei diatas dapat disimpulkan, fungsi utama *smartphone* yang mempermudah individu untuk berkomunikasi tanpa melihat jarak dan tatap muka, juga digunakan di berbagai macam aktivitas lainnya. Maka dari itu *smartphone* akhirnya dianggap menjadi kebutuhan sehari-hari yang penting bagi remaja.

Smartphone tidak hanya memberikan kemudahan bagi para pengguna untuk melakukan segala macam aktivitas. *Smartphone* juga memberikan efek yang tidak baik bagi para penggunanya apabila digunakan secara berlebihan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Octaviani (2014) dengan judul Efek Penggunaan *Smartphone Blackberry* Pada Perilaku Remaja di SMA Kesatuan Samarinda diperoleh hasil bahwa *smartphone* dapat menimbulkan efek yang negatif pada perilaku siswa, seperti perilaku konsumtif.

Menurut Santrock (2003) masa remaja merupakan masa yang sedang mengalami masa-masa peralihan dari segi emosional, sosial dan fisik kematangan mental biologis dan psikologi menuju dewasa, atau usia belasan tahun yang menunjukkan perilaku yang susah diatur, mudah terangsang perasaannya dan sebagainya. Selain itu pada masa remaja adalah masa pencarian identitas diri dan kebutuhan akan pengakuan.

Murray (dalam Perambahan 2003) mengatakan bahwa kebutuhan muncul bila dirangsang oleh proses-proses internal di dalam tubuh, namun sebagian besar dirangsang oleh kekuatan-kekuatan dari luar atau lingkungan (*environment forces*). Murray (dalam Perambahan,2003) juga mengatakan kebutuhan adalah salah satu aspek psikologis yang membuat manusia bergerak dalam melakukan aktivitas-

aktivitasnya dan menjadi alasan mereka berusaha, termasuk mereka yang masih menjalani pendidikan di SMA Negeri 57 Jakarta. Penulis menemukan beberapa fenomena di SMA Negeri 57 ketika mewawancarai subyek B yang merupakan guru SMA Negeri 57 mengenai penggunaan *smartphone* di SMA Negeri 57.

Menurut saya smartphone baik untuk siswa. Karena sekarang menggunakan kurikulum 2013, Siswa juga bisa menggunakannya untuk mencari materi, karena ga harus dicari dibuku. Siswa sekarang menggunakannya untuk mencari materi. Jadi kalau ada materi yang tidak ada di buku dicari di internet. Saya selalu mengingatkan kepada murid saya seperti itu. Daripada nanti saat tugas nilai mereka jelek tidak mau mencari, lebih baik saya beritahu dulu.

Berdasarkan hasil wawancara singkat diatas, dapat dikatakan bahwa subyek B lebih mengarahkan siswa menggunakan *smartphone* untuk kegiatan akademis seperti mencari tugas dan siswa menggunakan *smartphone* untuk memenuhi kebutuhan berprestasinya dengan cara mencari materi yang tidak ada dibuku.

Kemudian penulis melakukan wawancara kepada subyek P yang bertugas sebagai guru di SMA Negeri 57.

“Anak jaman sekarang mau kemana saja harus bawa smartphone, saya tahu smartphone bisa membantu belajar karena di internet banyak ilmu pengetahuan yang bisa dicari, tapi sekarang siswa jadi lebih malas dan realitanya smartphone digunakan untuk main game. Saya lebih sering melihat siswa menggunakan smartphone untuk media sosial, mendengarkan lagu, nonton video. Bahkan di kelas ketika saya ngajar, smartphone diletakkan di meja, tak lama kemudian mereka melihat smartphonanya.”

Berdasarkan dari hasil wawancara singkat diatas, dapat dikatakan bahwa subyek P sebagai guru melihat berbagai macam aktivitas siswa SMA Negeri 57

dengan menggunakan *smartphone*. Subyek P melihat *smartphone* memberikan efek yang buruk yaitu siswa menjadi lebih malas. Kemudian subyek P melihat bahwa penggunaan *smartphone* tidak hanya digunakan untuk pemenuhan kebutuhan berprestasi saja seperti membantu siswa untuk meraih ilmu pengetahuan, *smartphone* juga digunakan untuk kegiatan lainnya seperti bermain *game* dan untuk media sosial. *game* menjadi baik itu aktivitas belajar mengajar ataupun aktivitas saat istirahat sekolah. Berdasarkan penjelasan dari subyek B mengenai aktivitas siswa SMA Negeri 57 dengan menggunakan *smartphone*, penulis tertarik untuk melakukan survey di SMA Negeri 57 mengenai kepemilikan *smartphone*.

Peneliti melakukan survei kepada 75 siswa terkait dengan kepemilikan *smartphone* di SMAN 57 pada bulan Januari 2014. Diperoleh hasil dari 75 siswa terdapat 74 siswa (98,7%) yang menggunakan *smartphone* dan terdapat 1 siswa (1,3%) yang tidak menggunakan *smartphone*. Kemudian peneliti juga melakukan survei kepada 74 siswa yang menggunakan *smartphone*, mengenai alasan siswa menggunakan *smartphone* di SMAN 57 Jakarta diperoleh hasil 34 siswa (45,94%) menggunakan *smartphone* untuk tugas sekolah atau materi sekolah. Selanjutnya 30 siswa (40,54%) menggunakan *smartphone* untuk komunikasi dengan teman dan keluarga. Kemudian 5 siswa (6,76%) menggunakan *smartphone* untuk media sosial seperti *Facebook*, *twitter* dan *Path* dan terdapat 5 siswa (6,76%) menggunakan *smartphone* untuk permainan atau *games*.

Berdasarkan hasil survei dapat disimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* pada siswa 57 selain untuk berkomunikasi pada teman dan keluarga, juga digunakan

untuk kebutuhan siswa di sekolah, seperti tugas sekolah atau materi sekolah. Kemudian juga penggunaan *smartphone* untuk siswa mencari informasi, berita dan kabar terbaru, Hal lainnya adalah siswa menggunakan *smartphone* untuk kebutuhan siswa bermain *game* (permainan) atau meraih kesenangan dan menggunakannya untuk media sosial untuk mensosialisasikan diri di dunia maya. Dengan kata lain, siswa XI SMA 57 menggunakan untuk memenuhi kebutuhan prestasi yaitu untuk mengakses materi, kemudian untuk kebutuhan afiliasi seperti menjalin teman, selanjutnya kebutuhan recognition seperti mencari perhatian atau pengakuan di *facebook, twitter dan path* dan kebutuhan permainan seperti bermain *game*.

Peneliti juga tertarik untuk melakukan wawancara kepada siswa SMAN 57 untuk mengetahui aktivitas apa saja yang digunakan terkait dengan *smartphone* dan kebutuhan apa saja yang dimiliki oleh siswa terkait dengan penggunaan *smartphone*.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan subyek GA. GA adalah siswa SMAN 57 kelas 11 IPA 2 berusia 17 tahun yang juga menggunakan *smartphone*.

“Biasanya sih gue gunain smartphone itu untuk sms, telepon. Selain itu gue gunain buat buka BBM atau WhatsApp untuk chatting sama temen-temen. Kan kalau sms itu terkena biaya per sms, karena jejaring sosial lebih murah ya gw pake itu terus juga ga rumit dan lebih mudah. Gue juga bisa gunain buat komunikasi sama pacar. Sebelumnya gue memang gak pakai Blackberry ini, tapi pacar mengeluh kalau gue itu susah dihubungin, di sms kadang-kadang gak dibales karena gak punya pulsa. Ya mengeluhnya, bisa dengan dia menelepon sambil marah-marah atau gak besok di sekolah dia ngambek. Intinya gue males aja kalau berantem sama dia, apalagi menghadapi dia kalau dia ngambek. Kan kalau dia gak marah atau ngambek gue senang dan pada akhirnya gue pakai Blackberry ini biar gue bisa berhubungan sama dia. Ya bisa juga kalau gue lagi kangen sama dia gue bisa langsung BBM dia. Kalau dulu kalau gue gak ada pulsa, ya mau SMS pasti gak bisa.”(Hasil wawancara 15 Januari 2014 di SMAN 57)

Berdasarkan dari hasil wawancara singkat diatas, dapat dikatakan bahwa GA menggunakan *smartphone* untuk kebutuhan afiliasi seperti SMS, Telepon, *Chatting* dengan teman dan pacar. GA juga menggunakan *smartphone* karena GA tidak ingin bertengkar dengan pacarnya yang selalu mengeluh kepada GA kalau GA sulit untuk dihubungi.

Kemudian, penulis melakukan wawancara kepada subyek BS. BS merupakan siswi kelas 11 IPS 1 berusia 17 tahun yang juga menggunakan *smartphone*.

“Ya gue sih biasanya gue gunain buat mainan Path, WhatsApp, Twitter dan games. Gue sih lebih sering make smartphone ini buat main game. Soalnya menghibur dan seneng aja. Kalau gak main, ya pokoknya gak enak. Sering download game terus gue mainin kalau gak ada kerjaan. Ya gamenya kaya candy crush, trus subway surf, minion. Intinya gamenya selain bagus dan lucu, terus juga kompetitif. Soalnya kayak game candy crush ada level yang dilalui, gue ama temen gue biasanya balapan siapa yang paling jauh-jauhan. Kadang-kadang main sambil teriak kalau gagal lolos di level yang mau dilalui, bisa juga ketawa dan bercanda-canda kalau liatin temen main ternyata gagal.” (Hasil wawancara 15 Januari 2014 di SMAN 57)

Bila dilihat dari hasil wawancara diatas subyek BS menggunakan *smartphone* untuk memenuhi kebutuhan permainan seperti aktivitas siswa bermain games dengan temannya, sehingga menurut BS dengan bermain game dengan menggunakan *Smarphone* membuat BS senang dan terhibur.

Peneliti juga kemudian melakukan wawancara dengan subyek MB yang merupakan siswi kelas XI IPA berusia 17 tahun yang menggunakan *smartphone*.

Smartphone bagian dari hidup gue, kalau gak ada gue bakal mati, Gue bisa chattingan sama bule-bule kesukaan gue. Smartphone juga penting buat gue, dengan ada smartphone proses contek-mencontek menjadi lancer bikin gue gampang ngerjain soal dan ulangan juga mudah untuk meraih nilai yang bagus. Kita buat grup di media sosial WA, di dalam grup itu tidak cuma

ada teman sekelas gue, juga ada teman gue di kelas lain. Jadi kalau kelas lain udah ujian MTK dan gue sudah dikasitau soalnya, juga kalau gue belum ujian Biologi, dikasitahu sama temen gue dari kelas lain yang udah ujian Biologi. (Hasil wawancara, 16 Maret 2015 di SMAN 57)

Bila dilihat dari hasil wawancara diatas subtek MB menggunakan *smartphone* untuk kebutuhan afiliasi seperti aktivitas dia mencari relasi yang dia suka melalui hubungan pertemanan dengan orang yang MB suka. Kemudian juga MB menggunakan *smartphone* untuk memenuhi kebutuhan berprestasinya seperti menggunakan *smartphone* untuk kegiatan sekolahnya, namun dengan cara yang tidak baik dengan berbagi contekan terkait dengan ujian yang akan dilaksanakan.

Bila dikaitkan dari hasil wawancara dan data yang tertera sebelumnya pada dasarnya setiap orang memiliki kebutuhan yang berbeda-beda termasuk juga kebutuhan yang dimiliki siswa-siswi SMA Negeri 57. Ada siswa yang menggunakan *smartphone* dikarenakan memiliki kebutuhan untuk berkomunikasi dan menjalani hubungan baik dengan temannya (afiliasi), ada juga siswa yang memiliki kebutuhan untuk bermain game (playmirth) dan tidak menutup kemungkinan terdapat kebutuhan lainnya termasuk juga kebutuhan untuk meraih prestasi yang baik di sekolah (achievement) dan juga kebutuhan eksibisi (recognition).

Berdasarkan uraian di atas bisa disimpulkan bahwa remaja memiliki kebutuhan yang berbeda-beda. Maka dari itu, penulis ingin melakukan penelitian mengenai profil kebutuhan pada remaja pengguna *smartphone* di SMA Negeri 57 Jakarta.

B. Identifikasi Masalah

Smartphone pada umumnya digunakan bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam hal komunikasi dan akses internet. Namun pada kenyataannya di SMAN 57 tidak hanya untuk komunikasi dan akses, tetapi juga digunakan untuk menjalin pertemanan, mencari materi tugas sekolah, bermain *game*, *selfie* dan juga untuk tujuan yang tidak baik yaitu berbagi contekan. Hal ini terkait dengan kecanggihan teknologi yang bisa membantu memudahkan segala aktivitas, aktivitas baik atau buruk.

Penggunaan *smartphone* oleh remaja tentunya dilandasi oleh kebutuhan yang berbeda-beda. Bila dikaitkan dengan penggunaan *smartphone* di SMAN 57 Jakarta terdapat siswa yang menggunakan *smartphone* untuk kebutuhan berprestasi, seperti membantu mengerjakan tugas di sekolah. Ada juga siswa yang menggunakan *smartphone* untuk kebutuhan Eksibisi seperti foto *selfie* dengan teman agar bisa diperhatikan atau diakui oleh teman. Selain itu, penggunaan *smartphone* juga digunakan untuk kebutuhan afiliasi (mencari teman) dan juga siswa menggunakan *smartphone* untuk kebutuhan *playmirth* atau kesenangan seperti bermain *game* di *smartphone*.

Berdasarkan penjelasan diatas terkait dengan penggunaan *smartphone*, maka peneliti ingin melihat gambaran profil kebutuhan berprestasi, eksibisi, afiliasi dan permainan remaja pengguna *smartphone* di SMAN 57 Jakarta

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Melihat gambaran kebutuhan berprestasi, esibisi, afiliasi dan permainan pada remaja pengguna *smartphone* di siswa SMA Negeri 57 Jakarta
2. Melihat gambaran *needs* yang dominan dari empat kebutuhan pada remaja pengguna *smartphone* di SMA Negeri 57 Jakarta berdasarkan data penunjang.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari diadakannya penelitian ini adalah :

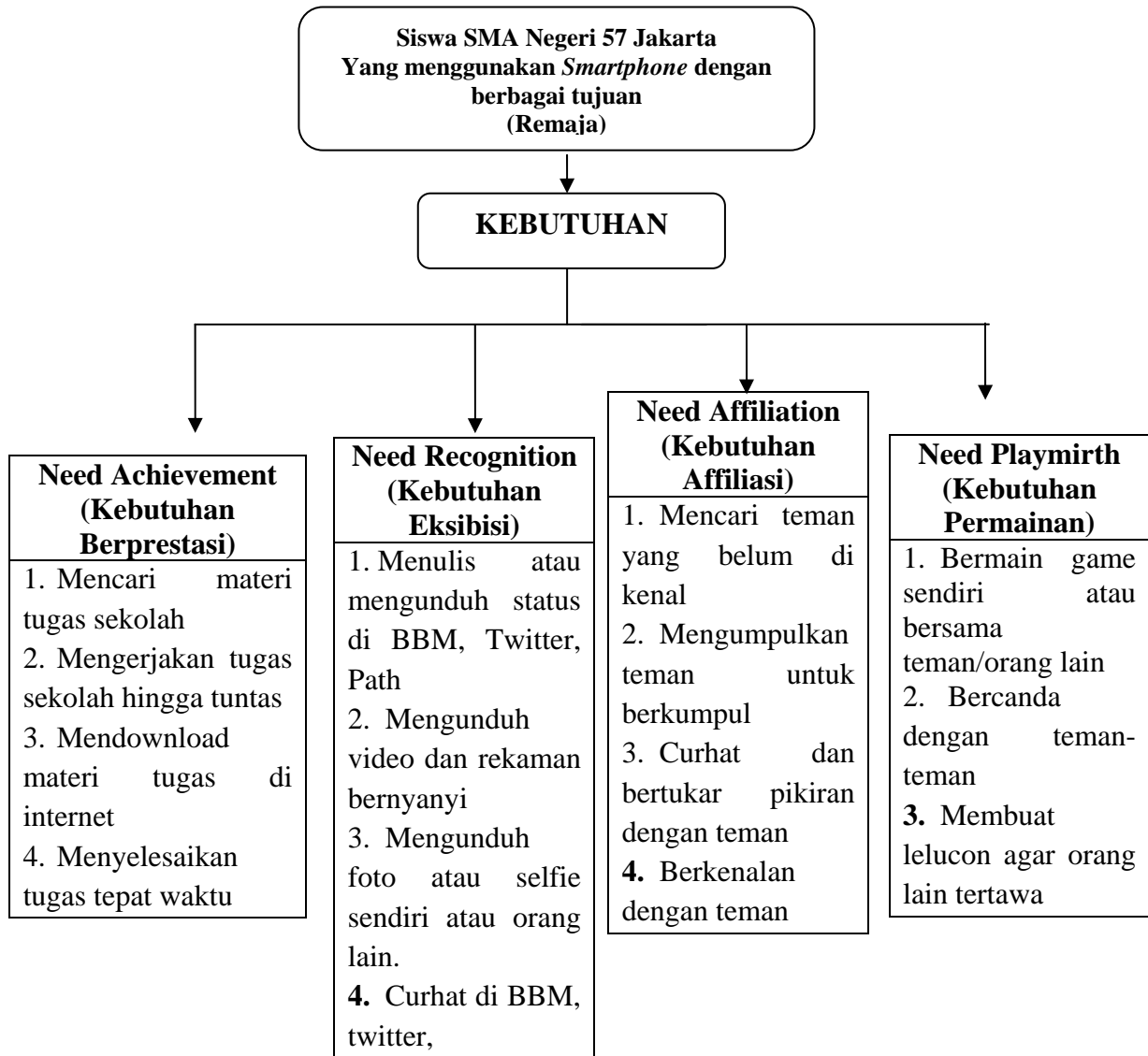
1. Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam bidang Psikologi umumnya dan Psikologi Kepribadian pada khususnya.
 - b. Menjadi referensi dalam penelitian selanjutnya terkait dengan profil kebutuhan remaja menggunakan *smartphone*
2. Praktis
 - a. Penelitian ini memberikan gambaran kepada remaja siswa SMA Negeri 57 Jakarta mengenai kebutuhan berprestasi, esibisi, afiliasi dan permainan.

- b. Penelitian ini memberikan masukan kepada para guru SMA Negeri 57 Jakarta agar bisa mengarahkan kebutuhan siswa untuk meraih prestasi yang baik di sekolah..
- c. Memberikan pengawasan kepada orangtua yang memiliki anak remaja di SMA Negeri 57 dalam penggunaan *smartphone*.

E. Kerangka Berpikir

Salah satu kebutuhan yang muncul pada remaja SMA adalah kebutuhan berprestasi. Siswa SMA 57 yang memiliki kebutuhan berprestasiakan menggunakan *smartphone* untuk mencari materi bahkan untuk berbagi contekan. Kebutuhan yang muncul selanjutnya adalah kebutuhan afiliasi. Siswa yang memiliki kebutuhan afiliasi akan menggunakan *smartphone* untuk menjalin hubungan pertemanan. Tidak hanya itu saja, terdapat juga kebutuhan eksibisi. siswa yang menggunakan *smartphone* untuk kebutuhan eksibisi seperti mencari perhatian dan pengakuan dengan mengunduh foto *selfie* dan menulis status di *BBM, twitter, path* dan sebagainya. Kebutuhan terakhir adalah kebutuhan permainan. Terdapat siswa yang menggunakannya untuk bermain permainan (*game*) dan bercanda gurau dengan teman untuk mendapatkan kesenangan.

Berdasarkan uraian di atas, Profil Kebutuhan (*Need*) Siswa Roemaja 57 Jakarta, adalah sebagai berikut.



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berpikir Profil Kebutuhan