

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era modern ini diidentikkan dengan era masyarakat digital. Setiap aktivitas manusia akan digerakkan melalui serangkaian teknologi digital. Teknologi ini dioperasikan dengan menekan beberapa digit (angka) yang disusun dengan berbagai urutan. Relasi yang terbangun di antara individu adalah relasi pertukaran digital, setiap manusia hanya melakukan serangkaian transaksi atau interaksi melalui simbol-simbol digital. Interaksi antar manusia digerakkan dengan teknologi serba digital: *computer*, internet, telepon, *smartphone* atau bisa disebut dengan *gadget*. (Martono, 2012)

Teknologi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan sebagai metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis ilmu pengetahuan terapan; atau keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005) Teknologi dapat juga dimaknai sebagai “pengetahuan mengenai bagaimana membuat sesuatu (*know-how of making things*) atau “bagaimana melakukan sesuatu” (*know-how of doing things*), dalam arti kemampuan untuk mengerjakan sesuatu dengan hasil nilai yang tinggi, baik nilai manfaat maupun nilai jualnya. (Rizqi & Pradana, 2019)

Teknologi dapat mempermudah manusia dalam segala hal, seluruh manusia memang layak mengacungkan jempol dan berterima kasih pada teknologi, hingga akhirnya manusia mampu menguasai alam semesta dengan teknologi, hingga

akhirnya manusia mampu menjelajahi luar angkasa berkat jasa baik teknologi. Dan teknologi juga adakalanya akan menguasai manusia, dan adakalanya pula manusia akan dikuasai teknologi, manusia akan dibelenggu oleh kehadiran teknologi. (Akbari, 2019)

Hidup di jaman yang serba canggih ini dapat membuat seseorang berubah mengenai gaya hidup dan cara berperilaku. Semakin berkembangnya teknologi, semakin membuat banyaknya muncul masalah masalah baru bagi pergaulan dan perilaku masyarakat dan semenjak teknologi menjadi penting sekarang membuat sifat sifat manusia yang seharusnya menjadi makhluk sosial berubah menjadi individual dikarenakan keasyikanya dalam memanfaatkan teknologi terutama gawai mereka. (Akbari, 2019)

Gawai adalah alat komunikasi yang berukuran kecil sehingga dapat di genggam oleh tangan (Tartila, 2020). Gawai pada mulanya diciptakan untuk mempermudah komunikasi, namun seiring perkembangan zaman memiliki tambahan fitur yang memudahkan kehidupan namun juga memiliki dampak negatif termasuk yang terjadi di Indonesia Admar, dkk, dalam (Al Ayouby, 2017). Efek pancaran radiasi diyakini dapat mempengaruhi kesehatan seperti penurunan fungsi penglihatan dan pendengaran serta perubahan pola tidur yang cenderung terganggu. Gawai juga menyebabkan gangguan sosial seperti gangguan interaksi sosial dengan lingkungan dan berkurangnya kegiatan fisik akibat kecanduan gawai (Tarigan, 2018). Perilaku tersebut tidak lepas dari fase peralihan dari masa remaja (Darnoto, 2016). Kesibukan remaja diisi dengan gawai karena tidak ingin disebut sebagai orang gagap teknologi sehingga membawa gawai kemanapun pergi (Mawitjere, dkk, 2017).

Meskipun terdapat banyak dampak positif dari penggunaan gawai, namun juga tidak bisa diabaikan dampak negatifnya. Radiasi dari gawai dapat memiliki potensi merusak jaringan syaraf otak remaja jika penggunaannya sering berlebihan. Selain itu, penggunaan gawai juga dapat mengganggu perkembangan remaja, aspek psikologis mereka, serta prestasi di sekolah. Remaja yang terlalu sering menggunakan gawai cenderung menjadi lebih terpaku pada dunia virtual mereka dan kurang peduli terhadap interaksi dengan teman-teman atau orang lain di sekitarnya. Sikap ini berdampak pada perilaku individualis yang dapat mempengaruhi hubungan sosial mereka (Fitriana, dkk, 2021).

Cara yang paling efektif yang dapat dilakukan oleh manusia dalam membangun hubungan dan kerja sama dengan manusia lain ialah dengan berkomunikasi (Feriyanto & Pakiding, 2022). Maka dari itu, sangat penting bagi setiap orang untuk memiliki keterampilan berkomunikasi tanpa dibatasi oleh umur, jabatan, maupun status sosial. Salah satu keterampilan berkomunikasi yang harus dimiliki ialah komunikasi interpersonal, karena komunikasi interpersonal adalah “jembatan” dalam menjalin hubungan sosial antar pribadi. Keterampilan komunikasi interpersonal harus dimiliki oleh remaja, karena remaja dalam perkembangannya memiliki tugas untuk memiliki perilaku tanggung jawab sosial yang akan sangat dibutuhkan untuk memasuki masa dewasa. Bahkan masa remaja sering disebut sebagai masa sosial dikarenakan selama masa remaja, hubungan sosial akan sangat nampak jelas dan sangat dominan (Feriyanto & Pakiding, 2022).

Menurut Astrid, seorang spesialis perlindungan anak di UNICEF Indonesia, Indonesia adalah salah satu negara dengan jumlah anak dan remaja pengguna internet terbanyak. Hal ini sungguh tak terelakkan, bahkan remaja saat ini sudah

akrab dengan sapaan “generasi tunduk.” Sapaan ini disematkan karena kecenderungan remaja yang dalam kegiatannya sehari-hari lebih banyak “tunduk” menghadap layar gawai. Oleh karena itu, pengaruh penggunaan gawai yang berlebihan terhadap komunikasi interpersonal remaja dengan teman sebaya penting untuk diteliti (Feriyanto & Pakiding, 2022).

Penggunaan gawai yang berlebihan dapat memengaruhi cara remaja berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya mereka. Remaja di Batupat Timur, misalnya, cenderung lebih memilih berinteraksi melalui gawai daripada bertatap muka langsung. Hal ini dapat mengurangi kualitas interaksi interpersonal mereka, yang pada gilirannya memengaruhi perkembangan sosial dan emosional mereka. Memahami bagaimana gawai memengaruhi komunikasi interpersonal remaja di Batupat Timur dapat memberikan wawasan penting untuk mengembangkan strategi yang lebih baik dalam mendukung perkembangan sosial remaja di era digital ini (Feriyanto & Pakiding, 2022).

Remaja adalah suatu usia di mana individu menjadi terintegrasi ke dalam masyarakat dewasa, suatu usia di mana seorang remaja tidak merasa bahwa dirinya berada di bawah orang yang lebih tua melainkan merasa sama atau sejajar (Ali & Astori, 2016). Menurut Piaget, secara psikologi masa remaja adalah usia di mana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia di mana remaja tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan dalam tingkatan yang sejajar (Metanfanuan, 2022). Pada usia inilah penggunaan gawai akan sangat berdampak bagi perilaku dan psikologi remaja.

Selain tempat untuk menikmati kopi, banyak remaja menggunakan warkop sebagai tempat untuk mengerjakan tugas kuliah, bermain game online dengan

menggunakan fasilitas wifi, rapat, atau berdiskusi. Selain itu aroma khas dari kopi akan membuat orang tenang sehingga banyak pengunjung yang berlama-lama di warkop untuk sekedar mengobrol santai. Warkop tak hanya menawarkan kopi yang khas dan nikmat, tetapi juga menawarkan desain interior yang cantik. Warkop yang menawarkan desain yang cantik sangat digandrungi oleh kaum milenial.

Tidak dapat dipungkiri juga bahwa saat ini para remaja lebih aktif bahkan bisa dikatakan sering mengakses gawainya dari pada memilih belajar dan juga berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, bahkan jika dilihat saat ini sudah banyak mengalami perubahan yang dulunya remaja-remaja desa itu hanya biasa berkumpul dan bermain bersama dan saling berinteraksi satu sama lain, tetapi saat ini sudah berubah banyak remaja yang sering berkumpul di warung kopi padahal zaman dahulu warung kopi selalu identik dengan orang-orang dewasa tetapi tidak untuk saat ini hampir dari anak dibawah umur hingga remaja tempat berkumpul mereka rata-rata yaitu warung kopi dan menggunakan fasilitas warung kopi tersebut yaitu wifi. Para remaja yang ada di warung kopi pun hanya fokus pada gawai mereka masing-masing tidak hanya itu warung kopi wifi merupakan salah satu daya tarik yang membuat remaja di Batuphat Timur ini lebih suka untuk pergi ataupun berkumpul dengan teman di warung kopi.

Seperti halnya ketika sedang menggunakan gawai, mereka tidak memperdulikan interaksi sosial; remaja menarik diri dari lingkungan sekitar, mengacuhkan lawan bicara, atau tidak menatap lawan bicara pada saat diajak mengobrol. Remaja juga sering kali tidak dapat mengontrol ucapan atau pembicaraan mereka, terlebih saat bermain game online. Mereka mengeluarkan kata-kata yang seharusnya tidak terucap di depan umum dan di depan orang yang

lebih tua atau warga masyarakat. Hal tersebut memperlihatkan bahwa intensitas penggunaan gadget berpengaruh terhadap perubahan perilaku komunikasi remaja

Hal tersebut menjadi perhatian peneliti dalam penggunaan gawai di kalangan remaja khususnya di warkop Sadz Coffee yang termasuk dalam lingkungan komunikasi langsung antara para remaja pengguna gawai di Batuphat Timur. Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Praktik Komunikasi Kelompok Remaja Pengguna Gawai di Warkop Sadz Coffee Batuphat Timur Kota Lhokseumawe.”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas rumusan masalah penelitian yang berkaitan dengan Praktik Komunikasi Kelompok Remaja Pengguna Gawai di Warkop Sadz Coffee Batuphat Timur adalah:

1. Bagaimana Praktik Komunikasi Kelompok Remaja Pengguna Gawai di Warkop Sadz Coffee Batuphat Timur kota Lhokseumawe
2. Bagaimana Hambatan Komunikasi Kelompok Remaja Pengguna gawai di Warkop Sadz Coffee Batuphat Timur

1.3 Fokus Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, fokus penelitian yang berkaitan dengan Praktik Komunikasi Kelompok Remaja Pengguna Gawai di warkop Sadz Coffee Batuphat Timur kota Lhokseumawe:

1. Praktik Komunikasi Kelompok Remaja Pengguna Gawai di Warkop Sadz Coffee Batuphat Timur kota Lhokseumawe, meliputi Orientasi, Konflik, Timbulnya Sikap-Sikap Baru, Dukungan.

2. Hambatan Komunikasi Kelompok Remaja Pengguna Gawai di Warkop SadzCoffee Batuphat Timur kota Lhokseumawe, yaitu Hambatan Psikologis, Sosial dan Lingkungan

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas tujuan penelitian yang berkaitan dengan Praktik Komunikasi Kelompok Remaja Pengguna Gawai di Warkop Sadz Coffee Batuphat Timur adalah:

1. Untuk Menganalisis dan Mendeskripsikan Praktik Komunikasi Kelompok Remaja Pengguna Gawai di Warkop Sadz Coffee Batuphat Timur kota Lhokseumawe, meliputi Orientasi, Konflik, Timbulnya Sikap-Sikap Baru, Dukungan
2. Menganalisis dan Mendeskripsikan Hambatan Komunikasi Kelompok Remaja Pengguna Gawai di Warkop Sadz Coffee Batuphat Timur kota Lhokseumawe..

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini dapat dijadikan sumber pengetahuan, rujukan, serta acuan bagi semua pihak yang ingin mendalami dan menambah wawasan mengenai Praktik Komunikasi Kelompok Remaja Pengguna Gawai di Warkop Sadz Coffee Batuphat Timur.
 - b. Penelitian ini dapat memperkaya teori-teori komunikasi khususnya terkait Praktik Komunikasi Kelompok Remaja Pengguna Gawai.
2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini dapat bermanfaat memberikan sumbangan bagi pemecahan masalah yang berhubungan dengan Praktik Komunikasi Kelompok Remaja Pengguna Gawai di Warkop Sadz Coffee Batuphat Timur Kota Lhokseumawe. Penelitian ini diharapkan menjadi bahan kajian dan evaluasi terhadap pengetahuan yang telah didapat mengenai ilmu komunikasi.

