

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara dengan beragam kebudayaan daerah yang seiring dengan kemajuan teknologi saat ini akan berpengaruh besar kepada nilai-nilai kebudayaan yang dianut masyarakat baik perkotaan maupun masyarakat pedesaan. Namun sebagai negara berkembang dan ingin maju maka jalan satu satunya adalah dengan modernisasi dan pembangunan khususnya di dalam bidang teknologi.

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia dilihat dari jenjang pendidikan penggunaan *handphone* yang tersambung ke jaringan internet terbesar ada pada usia tingkatan remaja atau anak usia SMA/ sederajat dengan presentase mencapai 64,7%, Pasca Sarjana 0,4%, Sarjana (S1) 16,9%, SMP 9,7%, SD 1,2%, Akademi (D1, D2, D3, D4) 6,8%. (Kominfo.go.id, diakses pada 27 Juli 2017/15:58).

Menurut Nesy Aryani Fajrin dalam skripsinya yang berjudul Pengaruh *Handphone* Terhadap Pola Pikir Remaja di Era Globalisasi menyebutkan :

“Kemajuan teknologi seperti televisi, *handphone*, laptop, bahkan internet bukan hanya melanda masyarakat yang hidup di perkotaan tapi juga melanda ke masyarakat yang hidup di pedesaan. Sebagian besar masyarakat Indonesia memeluk agama islam namun masih belum begitu mengerti tentang ajaran dan syari’at islam, masyarakat membutuhkan motivasi atau dorongan dari para pemuka agama agar mereka tidak terpengaruh oleh kemajuan teknologi.

Dunia informasi saat ini seakan tidak bisa terlepas dari teknologi, komunikasi masyarakat akan teknologi menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih. Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaiannya kini dengan teknologi segalanya menjadi sangat dekat dan tanpa jarak.

Kemajuan teknologi ibarat pisau bermata dua, di satu sisi ada manfaat yang dapat mempermudah dan memberikan kenyamanan dalam kehidupan sehari-hari. Namun di sisi lain, jika tidak di waspadai kemajuan teknologi akan membawa pada berbagai masalah. Contohnya, pada salah satu fasilitas canggih yang akan dibahas yaitu mengenai telepon genggam atau yang lebih dikenal dengan sebutan *handphone*”.

Menurut Thomas J dan Misty E mengemukakan “*Handphone* merupakan telepon yang menyediakan fungsi asisten personal serta fasilitas *internet connecting* yang bisa menghubungkan pengguna dengan dunia maya seperti melalui media sosial dan lain-lain. Yang melalui media sosial ini, manusia bisa berinteraksi dengan banyak orang sekaligus”.

Jadi pada intinya, *Handphone* merupakan perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana (*portable/mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (*nirkabel wireless*).

*Handphone* dapat menimbulkan beberapa dampak negatif, salah satunya yaitu dengan lunturnya kebudayaan asli Indonesia karena dengan kecanggihan *handphone* saat ini masyarakat dapat dengan mudah mengakses atau melihat budaya-budaya asing melalui *handphone* mereka. Salah satu budaya yang mulai tergusur oleh budaya asing adalah budaya sunda.

Menurut Annisa Fitriyani mahasiswi Program Magister Pendidikan Sosiologi, Pasca Sarjana UPI menerangkan : “Budaya Sunda memiliki nilai-nilai yang dijunjung tinggi oleh masyarakat Sunda yang tercermin dalam pameo *silih asih* (saling mengasihi), *silih asah* (saling memperbaiki diri), dan *silih asuh* (saling melindungi). Perkembangan globalisasi budaya yang sangat pesat melalui sarana media massa dan teknologi di dalam menampilkan budaya-budaya asing kepada masyarakat mengakibatkan banyak masyarakat Sunda yang lebih memilih mengadopsi budaya-budaya asing”.

Permasalahan ini sesuai atau berkaitan dengan hasil penelitian terdahulu yang disusun oleh Ina Astari Utaminingsih (2006) dari Institut Pertanian Bogor Progran Studi Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Ponsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial remaja”. Ina Astari (2006, hlm. 9) menerangkan bahwa : “Bahwa seiring arus globalisasi dengan tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat membuat peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting. Teknologi komunikasi dalam bentuk ponsel merupakan fenomena yang paling unik dan menarik dalam penggunaannya. Tetapi dari sekian kelebihan

yang telah ditawarkan dari sebuah ponsel juga terdapat berbagai dampak negatif bermunculan. Penggunaan ponsel terbesar merupakan kelompok remaja perkotaan terutama di pulau Jawa”.

Contoh yang sangat berpengaruh dalam penggunaan *handphone* adalah siswa dapat dengan mudah terpengaruhi oleh budaya-budaya dari luar yang cenderung negatif, mulai dari cara berpakaian, pergaulan, sopan santun, dan berkurangnya rasa malu di kalangan peserta didik. Saat ini remaja khususnya peserta didik SMA atau sederajat lebih tertarik mengikuti trend atau gaya hidup yang ditularkan oleh budaya asing yang mereka lihat atau mereka akses melalui *handphone* mereka dibandingkan dengan mempelajari budayanya sendiri khususnya budaya sunda yang mereka anggap tidak terlalu menarik.

Dengan mengambil masalah dari fenomena di atas peneliti mengambil sebuah judul yang tujuannya membahas tentang lunturnya budaya lokal khususnya budaya sunda di kalangan remaja, dengan demikian penulis mengambil judul **“Pengaruh Penggunaan *Handphone* Terhadap Kesadaran Budaya Lokal di Kalangan Peserta Didik Sekolah Menengah Atas (Study Deskriptif SMK Negeri 2 Pangandaran)”**.

## 2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang atau dari fenomena yang di angkat oleh peneliti dapat dikatakan terdapat beberapa masalah yang menjadi perhatian peneliti yaitu :

- a. Kesadaran di kalangan remaja terhadap budaya asli Indonesia sebagai negara yang menganut adat ketimuran perlahan telah luntur dimana secara khusus pada peserta didik SMK Negeri 2 Pangandaran.
- b. Kurangnya pengetahuan terhadap budaya-budaya lokal Indonesia di kalangan peserta didik SMA/sederajat menjadi masalah utama lunturnya budaya lokal khususnya budaya sunda.
- c. Hadirnya teknologi *handphone* telah menimbulkan dampak buruk bagi remaja di usia sekolah dimana dalam masa-masa itu remaja mempunyai rasa ingin tahu dan mencoba sangat tinggi berkaitan dengan berbagai hal khususnya dalam penelitian ini menyangkut

penggunaan *handphone* yang mempengaruhi lunturnya budaya lokal khususnya budaya sunda.

### 3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, ada beberapa masalah yang dikaji dalam penelitian ini. Permasalahan tersebut selanjutnya dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut :

- a. Bagaimana pengaruh penggunaan *handphone* dengan kurangnya kesadaran berbudaya lokal peserta didik SMK Negeri 2 Pangandaran ?
- b. Apakah faktor-faktor yang mempengaruhi kurangnya kesadaran berbudaya lokal peserta didik SMK Negeri 2 Pangandaran ?
- c. Bagaimana upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah degradasi budaya yang telah terjadi ?
- d. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *handphone* terhadap kesadaran budaya lokal peserta didik SMK Negeri 2 Pangandaran ?

Karena di dalam penelitian ini terdapat beragam masalah sehingga penulis membatasi permasalahan yang akan diteliti sehingga pembahasan atau masalah yang diteliti tidak terlalu melebar dari konteks penelitian. Adapun batasan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

- a. Mengetahui pengaruh yang signifikan antara penggunaan *handphone* terhadap kesadaran berbudaya lokal peserta didik SMK Negeri 2 Pangandaran.
- b. Mengetahui pengaruh penggunaan *handphone* dengan kesadaran budaya lokal peserta didik SMK Negeri 2 Pangandaran.
- c. Mengetahui faktor-faktor lain selain penggunaan *handphone* yang mempengaruhi kurangnya kesadaran terhadap budaya lokal peserta didik SMK Negeri 2 Pangandaran.
- d. Mengetahui upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah lunturnya budaya asli dikalangan remaja atau peserta didik SMK Negeri 2 Pangandaran.

#### 4. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### a. Tujuan Umum

- 1) Penelitian bertujuan untuk menemukan pengaruh penggunaan *handphone* terhadap tingkat kesadaran berbudaya lokal di kalangan remaja (peserta didik SMK Negeri 2 Pangandaran).
- 2) Untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat mengurangi kesadaran berbudaya lokal di kalangan remaja (peserta didik SMK Negeri 2 Pangandaran) yang diakibatkan oleh penggunaan *handphone*.
- 3) Untuk mendefinisikan rendahnya kesadaran dari peserta didik terhadap budaya lokal, dimana peserta didik saat ini lebih entusias terhadap budaya-budaya dari luar.
- 4) Penelitian bertujuan untuk memperoleh informasi apakah ada upaya yang telah ditempuh dalam meningkatkan kesadaran terhadap budaya lokal khususnya budaya sunda di lingkungan SMK Negeri 2 Pangandaran.

##### b. Tujuan Khusus

- 1) Memperoleh informasi tentang penggunaan *handphone* terhadap kesadaran terhadap budaya lokal di kalangan peserta didik SMK Negeri 2 Pangandaran
- 2) Memperoleh informasi tentang pengaruh penggunaan *handphone* terhadap tingkat kesadaran budaya lokal pada diri peserta didik SMK Negeri 2 Pangandaran.
- 3) Memperoleh informasi tentang faktor-faktor apa saja yang paling berpengaruh terhadap rendahnya kesadaran siswa terhadap budaya lokal khususnya budaya sunda yang dapat ditimbulkan dari penggunaan *handphone*.
- 4) Memperoleh informasi tentang upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kesadaran berbudaya lokal di kalangan peserta didik SMK Negeri 2 Pangandaran.

## 5. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh *handphone* terhadap rendahnya kesadaran berbudaya lokal peserta didik SMK Negeri 2 Pangandaran.
- b. Dengan adanya penelitian ini dapat ditemukan upaya untuk meningkatkan kesadaran terhadap budaya lokal di SMK Negeri 2 Pangandaran.
- c. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan acuan atau dasar untuk membuat peraturan untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap budaya lokal khususnya di lingkungan kampus SMK Negeri 2 Pangandaran.
- d. Mengetahui sejauh mana proses pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan kesadaran peserta didik terhadap pentingnya menjunjung tinggi budaya-budaya asli yang ada di Indonesia sebagai bangsa yang menganut budaya ketimuran.

## 6. Definisi Operasional

Untuk menghindari salah pengertian atau salah tafsir tentang makna istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan makna beberapa definisi operasional sebagai berikut :

- a. Pengguna merupakan orang atau individu yang memakai sebuah sistem, alat elektronik dan jasa untuk membantu atau memudahkan kebutuhannya.
- b. *Handphone* merupakan telepon yang menyediakan fungsi asisten personal serta fasilitas *internet connecting* yang bisa menghubungkan pengguna dengan dunia maya seperti melalui media sosial dan lain-lain. Yang melalui media sosial ini, manusia bisa berinteraksi dengan banyak orang sekaligus.
- c. Kebudayaan merupakan buah atau hasil karya cipta & rasa manusia yang timbul atau berlaku secara turun temurun di lingkungan masyarakat itu sendiri. Suatu kebudayaan memang mempunyai hubungan yang amat erat dengan perkembangan yang ada di masyarakat. Dengan demikian

kebudayaan sangat mempengaruhi sistem atau kehidupan di lingkungan masyarakat itu sendiri.

- d. Remaja adalah proses dimana seseorang telah melewati usia anak-anak dan akan beranjak ke usia dewasa, dimana dalam usia ini akan terjadi perubahan secara fisik, emosi, akhlak, kecerdasan, dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi akan sesuatu hal.

Sedangkan menurut Y. Singgih D. Gunarso (1998 : 8) menjelaskan :

Bahwa masa remaja adalah permulaannya ditandai oleh perubahan-perubahan fisik yang mendahului kematangan seksual. Kurang lebih bersamaan dengan perubahan fisik ini, juga akan dimulai proses perkembangan psikis remaja pada waktu mereka melepaskan diri dari ikatan orang tuanya, kemudian terlihat perubahan-perubahan kepribadian yang terwujud dalam cara hidup untuk menyesuaikan diri dalam masyarakat.

## **7. Sistematika Skripsi**

### **a. Bab I Pendahuluan**

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

#### **1) Latar belakang masalah**

Pada bagian ini memaparkan konteks penelitian yang dilakukan. Di bagian ini peneliti memosisikan topik yang diteliti dalam konteks penelitian yang lebih luas dan mampu menyatakan adanya kesenjangan yang perlu di isi dengan melakukan pendalaman terhadap topik yang diteliti.

#### **2) Identifikasi masalah**

Identifikasi masalah merupakan titik tertentu yang memperlihatkan ditemukannya masalah penelitian ditinjau dari sisi keilmuan, bentuk (keterhubungan, dampak, sebab akibat, dan lainnya), serta banyaknya masalah yang dapat diidentifikasi oleh peneliti.

#### **3) Rumusan masalah**

Rumusan masalah merupakan pertanyaan umum tentang konsep atau fenomena spesifik yang diteliti. Rumusan masalah berbentuk

pertanyaan yang harus di jawab atau sebuah konsep yang harus di jawab melalui proses penelitian, rumusan masalah juga berfungsi sebagai acuan tentang hal-hal apa saja yang akan diteliti.

4) Tujuan penelitian

Rumusan tujuan penelitian memperlihatkan pernyataan hasil yang ingin dicapai peneliti setelah melakukan penelitian. Perumusan tujuan penelitian berkaitan langsung dengan pernyataan rumusan masalah.

5) Manfaat penelitian

Manfaat penelitian berfungsi untuk menegaskan kegunaan penelitian yang dapat diraih setelah penelitian berlangsung.

6) Definisi operasional

Definisi operasional berisi tentang pembatasan dari istilah-istilah yang diberlakukan dalam penelitian sehingga tercipta makna tunggal terhadap pemahaman permasalahan.

7) Sistematika skripsi

Sistematika skripsi menggambarkan kandungan setiap bab dalam penyusunan skripsi, serta hubungan antara satu bab dengan bab yang lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi.

b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Pada bab ini berisi deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang dijunjung oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian. Kajian teori dilanjutkan dengan perumusan kerangka pemikiran yang menjelaskan keterkaitan dari variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian.

Pada bagian ini peneliti menjelaskan hal yang telah dilakukan peneliti lain atau tentang teori yang dikemukakan oleh para ahli yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti.

c. Bab III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan.



Beberapa hal yang dibahas atau dimuat dalam bab ini antara lain sebagai berikut :

- 1) Metode Penelitian
- 2) Desain Penelitian
- 3) Subjek dan objek Penelitian
- 4) Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
- 5) Teknik Analisis Data
- 6) Prosedur Penelitian

d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni

- 1) Temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian.
- 2) Pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

e. Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian dan pembahasan.

- 1) Kesimpulan merupakan uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian. Oleh karena itu, pada bagian simpulan disajikan pemaknaan peneliti terhadap semua hasil dan temuan penelitian.
- 2) Saran merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecah masalah di lapangan atau *following up* dari hasil penelitian.