

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

1. Kajian Teori

A. Handphone

a. Pengertian *Handphone*

Handphone merupakan alat telekomunikasi elektronik dua arah yang bisa dibawa kemana-mana dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan pesan berupa suara. Pengertian tersebut merupakan **pengertian *handphone*** secara umum. Dalam keseharian kini manusia hampir tidak bisa lepas dari *handphone*. Apalagi dengan semakin berkembangnya *handphone* sehingga memiliki berbagai fungsi sekaligus. Bukan hanya sebagai alat komunikasi saja namun telah berkembang menjadi alat dengan fungsi lainnya seperti sebagai media hiburan, media bisnis, dan sebagainya. Kini kita mengenal istilah *smartphone* atau ponsel pintar. Sebutan untuk *handphone* yang bisa digunakan untuk melakukan banyak hal. Sebelum *handphone* memiliki fungsi seperti sekarang ini, *handphone* telah mengalami perjalanan yang panjang sejak awal kemunculannya.

Handphone pertama memiliki berat hingga 2 Kg dan untuk memproduksinya dibutuhkan biaya setara dengan Rp 90 juta. Berat dan biaya tersebut tentu sangat jauh berbeda dari sekarang ini. Namun bukan itu saja tantangannya. Justru tantangan tersebarnya adalah mengadaptasi infrastruktur terkait jaringannya. Martin Cooper bukan satu-satunya tokoh yang berperan. Ada juga tokoh lainnya yang berperan dalam mengembangkan teknologi *handphone* atau telepon genggam. Tokoh yang juga berjasa dalam perkembangan *handphone* adalah Amos Joel Jr. Tokoh ini fokus pada sisi *switching*. *Switching* untuk ponsel menyambung dari tempat satu ke tempat lainnya sehingga pengguna *handphone* bisa bergerak dari satu sel ke sel lain tanpa putus pembicaraannya. Selanjutnya *handphone* terus berkembang baik dari ukurannya yang

semakin kecil dan ringan maupun dari fitur-fiturnya yang semakin lengkap.

Perkembangan pesat beberapa teknologi komunikasi *handphone* memiliki fasilitas pendukung lainnya seperti Internet berhasil memengaruhi masyarakat dunia. Sekarang *handphone* dengan fitur internet tidak hanya sekadar teknologi untuk berbagi data via e-mail, ftp, dan lain-lain. Namun, internet juga menawarkan berbagai situs yang menyediakan berbagai hal seperti jejaring sosial yang sangat populer pada masyarakat sekarang ini. Jejaring social ini memungkinkan setiap masyarakat untuk berkomunikasi dengan orang lain di daerah lain atau di negara lain.

b. Pengertian *Handphone* Menurut Para Ahli

Menurut Thomas J dan Misty E : “*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. Jenis-jenis *Handphone*

1) *Handphone* bisnis

Handphone jenis ini ditujukan untuk anda yang menginginkan perangkat bisnis dalam genggamannya, biasanya *handphone* yang telah memiliki kemampuan ini tergolong *handphone* pintar (*smartphone*). Beragai aplikasi bisnis terdapat dalam *handphone* ini dan dapat membuat pekerjaan kantor anda dapat dilihat dan dikerjakan dalam sebuah *handphone*.

2) *Handphone* hiburan

Handphone jenis ini merupakan *handphone* berjenis multimedia, dimana semua aktivitas yang berhubungan dengan musik, seni, foto, sosial dan lainnya dapat anda atasi dengan sebuah ponsel. Banyak *handphone* jenis ini yang memiliki

variannya tersendiri, seperti *handphone* musik, *handphone* kamera, dan *handphone* jejaring sosial.

3) *Handphone fashion*

Handphone jenis ini lebih banyak mengandalkan tampilannya, dan dapat membuat pemiliknya sangat puas meskipun dengan fitur yang terkesan sederhana. Tetapi dibalik itu semua, sebuah *handphone fashion* dapat berharga berkali-kali lipat dari harga *handphone* tercanggih. Dewasa ini dapat ditemukan *handphone* yang berharga lebih mahal dari harga sebuah kendaraan, bahkan lebih mahal dari harga sebuah rumah.

4) *Handphone standar*

Handphone jenis ini diperuntukan untuk anda yang menginginkan *handphone* yang simpel, fitur yang disematkan dalam *handphone* ini merupakan fitur inti, tanpa teknologi baru yang disematkan.

d. Fungsi *Handphone*

1) Komunikasi

Smartphone atau *handphone* adalah suatu bentuk pengembangan terbaru dari teknologi telepon nirkabel. Dengan *smartphone* seseorang dapat melakukan komunikasi seperti biasa pada umumnya, yaitu seperti untuk telepon suara, mengirim pesan sms, pesan mms, dan layanan data. *Handphone* dapat membantu manusia dalam berkomunikasi jarak jauh tanpa harus bertatap muka secara langsung.

2) Mencari informasi/ilmu pengetahuan

Dengan menggunakan *handphone/smartphone*, kini manusia bisa mencari ilmu atau mencari informasi melalui *handphone*. Dimana orang-orang tidak perlu repot untuk mencari buku atau mencari informasi dengan susah. Dengan adanya *handphone* atau *smartphone* pengguna dapat mencari informasi dan ilmu pengetahuan dimana saja dan kapan saja dengan bantuan *handphone* yang terhubung dengan jaringan internet.

3) Sebagai sarana hiburan

Smartphone/handphone dapat menayangkan berbagai format multimedia yang ada. Media *streaming online* pun juga dapat dengan mudah dijalankan di *smartphone* yang canggih tanpa banyak kendala. Ditambah lagi dengan adanya berbagai aplikasi hiburan gratisan yang dapat diunduh secara gratis maupun berbayar menambah lengkap sarana hiburan yang ada pada *smartphone*.

4) Penyimpan data

Kapasitas memori *handphone* yang besar bisa berfungsi sebagai media penyimpanan data file. Seperti halnya *usb flashdisk, usb external drive* dan *multimedia card, handphone* yang canggih pun dapat dipergunakan untuk meletakkan berbagai file sesuai dengan kapasitas yang ada pada *handphone*. *Handphone* yang diberi kartu memory tambahan akan mampu menampung data lebih besar.

e. Dampak Penggunaan *Handphone*

Dampak positif penggunaan *handphone* adalah sebagai berikut :

- 1) *Handphone* dapat digunakan sebagai media komunikasi. *Handphone* dapat digunakan untuk menghubungi keluarga, kerabat, atau teman yang berjarak jauh dari kita. Dengan begitu, kita tidak perlu bersusah-payah mengirim surat yang akan membutuhkan waktu yang lama untuk sampai ke tujuannya.
- 2) *Handphone* dapat digunakan sebagai media informasi. Dengan adanya internet, *handphone* akan bisa mengakses berbagai hal, yang dapat memberikan kita informasi penting atau berharga. Informasi tersebut juga dapat meningkatkan pengetahuan kita.
- 3) *Handphone* dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Sekarang, tugas-tugas yang diberikan pada siswa sangatlah banyak, khususnya di jenjang SMP dan SMA. Ponsel dapat membantu siswa mengerjakan tugas-tugas tersebut dengan

bantuan internet yang sudah tersedia di *Handphone*. Jadi, siswa dengan mudah dapat belajar melalui internet dengan *hndphone*.

- 4) *Handphone* dapat digunakan sebagai media hiburan. Di ponsel, terdapat berbagai aplikasi yang bersifat menghibur. Saat kita sedang bosan, kita dapat memainkan aplikasi tersebut.
- 5) Dunia kerja dan bisnis. *Handphone* juga dapat digunakan untuk menjalin/melakukan hubungan kerja dan bisnis. *Handphone* dapat digunakan sebagai media hubung antar klien. Selain itu, kita juga dapat melakukan proses jual-beli melalui internet yang tersedia di *handphone*.

Dampak negatif penggunaan *handphone* sebagai berikut :

- 1) *Handphone* dapat merubah kepribadian seseorang. Hal ini dapat disebabkan karena seseorang terlalu sering memainkan ponselnya, sehingga ia melupakan bahwa ada hal lain yang harus dia kerjakan. Seseorang juga bisa menjadi sombong karena ponsel yang dimilikinya, lebih bagus/mahal.
- 2) *Handphone* dapat mempengaruhi kesehatan. Jika kita terlalu lama memainkan *Handphone*, maka kesehatan mata kita akan terganggu. Selain itu, *handphone* juga memancarkan radiasi, yang sangat berbahaya bagi tubuh manusia. Jika radiasi menumpuk, maka akan terbentuk kanker.
- 3) Anak-anak di bawah umur dapat membuka situs pornografi. Kasus ini sudah tidak jarang lagi terjadi. Melalui internet, anak-anak dapat mengakses apa saja, bahkan situs yang tidak layak untuk umur mereka.
- 4) Ponsel membuat orang menjadi malas. Orang yang terlalu mementingkan ponsel, pasti akan menjadi malas dalam banyak hal, khususnya untuk remaja. Malas belajar, membuat tugas, membantu orang tua, bahkan malas untuk beribadah.

- 5) Dampak kultural. Banyak orang berlomba-lomba untuk membeli ponsel yang sangat mahal harganya, sehingga mereka merasa bahwa derajat mereka lebih tinggi daripada orang lain.
- 6) Dampak penggunaan *handphone* lainnya adalah dimana masyarakat Indonesia khususnya dapat mengkonsumsi budaya-budaya asing melalui *handphone* mereka dengan mudah dan dapat menjadi ancaman bagi kebudayaan asli Indonesia yang secara perlahan akan tergeser oleh budaya asing yang diakibatkan oleh kurangnya kesadaran masyarakat Indonesia terhadap budaya-budaya asli Indonesia.

B. Budaya Lokal

a. Pengertian budaya

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu buddhayah, yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut culture, yang berasal dari kata Latin Colere, yaitu mengolah atau mengerjakan. Bisa diartikan juga sebagai mengolah tanah atau bertani. Kata *culture* juga kadang diterjemahkan sebagai "kultur" dalam bahasa Indonesia.

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari.

Budaya adalah suatu pola hidup menyeluruh. budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan

perilaku komunikatif. Unsur-unsur sosio-budaya ini tersebar dan meliputi banyak kegiatan sosial manusia.

b. Pengertian budaya menurut para ahli

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, budaya berarti sebuah pemikiran, adat istiadat atau akal budi. Secara tata bahasa, arti dari kebudayaan diturunkan dari kata budaya dimana cenderung menunjuk kepada cara berfikir manusia.

Kebudayaan sangat erat hubungannya dengan masyarakat. Melville J. Herskovits dan Bronislaw Malinowski mengemukakan “bahwa segala sesuatu yang terdapat dalam masyarakat ditentukan oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri. Istilah untuk pendapat itu adalah *Cultural Determinism*”.

Menurut Edward Burnett Tylor mengemukakan “kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat”.

Menurut Soelaiman Soemardi dan Selo Soemardjan (dalam Soekanto 2007) menerangkan bahwa : “kebudayaan merupakan buah atau hasil karya cipta & rasa masyarakat. Suatu kebudayaan memang mempunyai hubungan yang amat erat dengan perkembangan yang ada di masyarakat”.

Roucek dan Warren (dalam Sukidin, 2005) mengatakan :

“Bahwa kebudayaan bukan saja merupakan seni dalam hidup, tetapi juga benda-benda yang terdapat di sekeliling manusia yang dibuat manusia. Dengan demikian ia mendefinisikan kebudayaan sebagai cara hidup yang dikembangkan oleh sebuah masyarakat guna memenuhi keperluan dasarnya untuk dapat bertahan hidup, meneruskan keturunan dan mengatur pengalaman sosialnya. Hal-hal tersebut adalah pengumpulan bahan-bahan kebendaan, pola organisasi sosial, cara tingkah laku yang dipelajari, ilmu pengetahuan, kepercayaan dan kegiatan lain yang berkembang dalam pergaulan manusia”.

Lehman, Himstreet, dan Batty (1992:19-20) mendefinisikan “budaya sebagai kumpulan beberapa pengalaman hidup yang ada pada sekelompok masyarakat tertentu. Pengalaman hidup yang

dimaksud bisa berupa kepercayaan, perilaku, dan gaya hidup suatu masyarakat”.

Selanjutnya pendapat yang dikemukakan oleh Mitchel (2000:8) “Budaya merupakan seperangkat nilai-nilai inti, kepercayaan, standar, pengetahuan, moral hukum, dan perilaku yang disampaikan oleh individu – individu dan masyarakat, yang menentukan bagaimana seseorang bertindak, berperasaan, dan memandang dirinya serta orang lain”.

E.B. Taylor (1994:3-56) : Kebudayaan merupakan keseluruhan kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hokum, adapt istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat oleh seseorang sebagai anggota masyarakat”.

Dari berbagai definisi tersebut, dapat diperoleh pengertian mengenai kebudayaan adalah sesuatu yang akan memengaruhi tingkat pengetahuan dan meliputi sistem ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia, sehingga dalam kehidupan sehari-hari, kebudayaan itu bersifat abstrak. Sedangkan perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan bendabenda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, dan lain-lain, yang kesemuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat.

c. Fungsi kebudayaan

Fungsi kebudayaan yaitu untuk mengatur manusia agar dapat mengerti bagaimana seharusnya bertindak dan berbuat untuk menentukan sikap kalau akan berbehubungan dengan orang lain didalam menjalankan hidupnya. Kebudayaan berfungsi sebagai:

- 1) Suatu hubungan pedoman antar manusia atau kelompok, contohnya: norma. Normama adalah kebiasaan yang dijadikan dasar bagi hubungan antara orang-orang tersebut sehingga tingkah laku masing-masing bisa diatur. Norma sifatnya tidak

tertulis dan berasal dari masyarakat. Mekanisme apabila dilanggar, sanksinya berupa hukuman dari masyarakat.

- 2) Wadah untuk menyalurkan perasaan-perasaan dan kehidupan lainnya, contoh: kesenian.
- 3) Melindungi diri kepada alam. Hasil karya masyarakat melahirkan teknologi atau kebudayaan kebendaan yang mempunyai kegunaan utama di dalam melindungi masyarakat terhadap lingkungan alamnya.
- 4) Pembimbing kehidupan manusia.
- 5) Pembeda antar manusia dan binatang.

Hasil karya "masyarakat" melahirkan teknologi atau "kebudayaan" kebendaan yang mempunyai kegunaan utama di dalam melindungi "masyarakat" terhadap lingkungan alamnya. Teknologi pada hakikatnya meliputi paling sedikit tujuh unsure kebudayaan, yaitu:

1) Sistem Religi

Kepercayaan manusia terhadap adanya Sang Maha Pencipta yang muncul karena kesadaran bahwa ada zat yang lebih dan Maha Kuasa.

2) Sistem Organisasi Kemasyarakatan

Sistem yang muncul karena kesadaran manusia bahwa meskipun diciptakan sebagai makhluk yang paling sempurna namun tetap memiliki kelemahan dan kelebihan masing – masing antar individu sehingga timbul rasa untuk berorganisasi dan bersatu.

3) Sistem Pengetahuan

Sistem yang terlahir karena setiap manusia memiliki akal dan pikiran yang berbeda sehingga memunculkan dan mendapatkan sesuatu yang berbeda pula, sehingga perlu disampaikan agar yang lain juga mengerti.

4) Sistem Mata Pencaharian Hidup dan Sistem – Sistem Ekonomi

Terlahir karena manusia memiliki hawa nafsu dan keinginan yang tidak terbatas dan selalu ingin lebih.

5) Sistem Teknologi dan Peralatan

Sistem yang timbul karena manusia mampu menciptakan barang – barang dan sesuatu yang baru agar dapat memenuhi kebutuhan hidup dan membedakan manusia dengan makhluk hidup yang lain

6) Bahasa

Sesuatu yang berawal dari hanya sebuah kode, tulisan hingga berubah sebagai lisan untuk mempermudah komunikasi antar sesama manusia. Bahkan sudah ada bahasa yang dijadikan bahasa universal seperti bahasa Inggris.

7) Kesenian

Setelah memenuhi kebutuhan fisik manusia juga memerlukan sesuatu yang dapat memenuhi kebutuhan psikis mereka sehingga lahirlah kesenian yang dapat memuaskan.

d. Definisi Budaya Lokal

[Budaya lokal](#) adalah nilai-nilai lokal hasil budi daya masyarakat suatu daerah yang terbentuk secara alami dan diperoleh melalui proses belajar dari waktu ke waktu. Budaya lokal dapat berupa hasil seni, tradisi, pola pikir, atau hukum adat.

Budaya Lokal merupakan sebuah kebudayaan yang muncul dalam suatu masyarakat yang telah padu dan memiliki satu kesamaan dalam pola pikir dan berkehidupan sosial sehingga mampu menumbuhkan suatu ciri tertentu biasanya berupa kegiatan maupun aktivitas yang dilestarikan dan diagungkan oleh masyarakat bersuku bangsa tersebut. Indonesia memiliki beragam jenis kebudayaan lokal yang lestari.

Pengertian budaya lokal dapat dirumuskan sebagai bentuk dari nilai-nilai lokal yang terwujud dari hasil pemikiran serta perilaku masyarakat tersebut yang terbentuk secara alami seiring dengan berjalannya waktu. Pada umumnya, ia dapat berwujud sebagai hasil seni, tradisi, hukum adat, ataupun pola pikir. Oleh karena luas wilayah indonesia yang begitu luas serta memiliki bentuk

masyarakat yang benar-benar bervariasi maka terdapat beragam khazanah kekayaan lokal yang tercantum sebagai kebudayaan lokal.

Budaya lokal memiliki hubungan yang erat dengan kebudayaan tradisional pada suatu tempat, dalam kebudayaan lokal tersebut banyak mengandung suatu pandangan maupun aturan agar masyarakat lebih memiliki pijakan dalam menenukan suatu tindakan seperti perilaku masyarakat sehari-hari. Pada umumnya etika dan nilai moral yang terkandung dalam budaya lokal diajarkan turun-temurun, diwariskan dari generasi ke generasi melalui sastra lisan (antara lain dalam bentuk pepatah dan peribahasa, folklore), dan manuskrip (Suyono Suyatno, 2013). Budaya lokal yang diajarkan secara turun-temurun tersebut merupakan kebudayaan yang patut dijaga, masing-masing wilayah memiliki kebudayaan sebagai ciri khasnya dan terdapat Budaya lokal yang terkandung di dalamnya.

e. Ciri Budaya Lokal

Ciri-ciri budaya lokal dapat dikenali dalam bentuk kelembagaan sosial yang dimiliki oleh suatu suku bangsa. Kelembagaan sosial merupakan ikatan sosial bersama di antara anggota masyarakat yang mengoordinasikan tindakan sosial bersama antara anggota masyarakat. Lembaga sosial memiliki orientasi perilaku sosial ke dalam yang sangat kuat. Hal itu ditunjukkan dengan orientasi untuk memenuhi kebutuhan anggota lembaga sosial tersebut. Dalam lembaga sosial, hubungan sosial di antara anggotanya sangat bersifat pribadi dan didasari oleh loyalitas yang tinggi terhadap pemimpin dan gengsi sosial yang dimiliki. Bentuk kelembagaan sosial tersebut dapat dijumpai dalam sistem gotong royong di Jawa dan di dalam sistem banjar atau ikatan adat di Bali. Gotong royong merupakan ikatan hubungan tolong-menolong di antara masyarakat desa. Di daerah pedesaan pola hubungan gotong royong dapat terwujud dalam banyak aspek kehidupan. Kerja bakti, bersih desa, dan panen bersama merupakan beberapa contoh dari aktivitas gotong royong

yang sampai sekarang masih dapat ditemukan di daerah pedesaan. Di dalam masyarakat Jawa, kebiasaan gotong royong terbagi dalam berbagai macam bentuk. Bentuk itu di antaranya berkaitan dengan upacara siklus hidup manusia, seperti perkawinan, kematian, dan panen yang dikemas dalam bentuk selamatan.

f. Budaya Lokal Menurut Para Ahli

Budaya Lokal adalah budaya asli dari suatu kelompok masyarakat tertentu yang juga menjadi ciri khas budaya sebuah kelompok masyarakat lokal. (menurut J.W. Ajawaila).

Sedangkan Menurut Hildred Geertz dalam bukunya *Aneka Budaya dan Komunitas di Indonesia*, di Indonesia saat ini terdapat lebih 300 dari suku bangsa yang berbicara dalam 250 bahasa yang berbeda dan memiliki karakteristik budaya lokal yang berbeda pula.

Menurut Mitchel Budaya lokal merupakan “seperangkat nilai-nilai inti, kepercayaan, standar, pengetahuan, moral hukum, dan perilaku yang disampaikan oleh individu – individu dan masyarakat yang hidup dan tumbuh dalam lingkungan masyarakat itu sendiri, yang menentukan bagaimana seseorang bertindak, berperasaan, dan memandang dirinya serta orang lain”.

C. Budaya Sunda

a. Definisi Budaya Sunda

Budaya Sunda adalah [budaya](#) yang tumbuh dan hidup dalam [masyarakat Sunda](#). Budaya Sunda dikenal dengan budaya yang sangat menjunjung tinggi sopan santun. Pada umumnya karakter masyarakat Sunda adalah periang, ramah-tamah (*soméah*, seperti dalam falsafah *someah hade ka semah*), murah senyum, lemah-lembut, dan sangat menghormati [orang tua](#). Itulah cermin budaya masyarakat Sunda.

Kebudayaan Sunda memiliki ciri khas tertentu yang membedakannya dari kebudayaan–kebudayaan lain. Secara umum masyarakat Jawa Barat atau Tatar Sunda, dikenal sebagai masyarakat yang lembut, religius, dan sangat spiritual. Kecenderungan ini

tampak sebagaimana dalam pameo *silih asih, silih asah dan silih asuh*; saling mengasihi (mengutamakan sifat welas asih), saling menyempurnakan atau memperbaiki diri (melalui pendidikan dan berbagi ilmu), dan saling melindungi (saling menjaga keselamatan). Selain itu Sunda juga memiliki sejumlah nilai-nilai lain seperti kesopanan, rendah hati terhadap sesama, hormat kepada yang lebih tua, dan menyayangi kepada yang lebih kecil. Pada kebudayaan Sunda keseimbangan magis dipertahankan dengan cara melakukan upacara-upacara adat sedangkan keseimbangan sosial masyarakat Sunda melakukan gotong-royong untuk mempertahankannya.

b. Sejarah Singkat Kebudayaan Sunda

Sunda sebagai nama kerajaan kiranya baru muncul pada abad ke- 8 sebagai lanjutan atau penerus kerajaan Tarumanegara. Pusat kerajaannya berada disekitar Bogor, sekarang. Sejarah Sunda mengalami babak baru karena arah pesisir utara di Jayakarta (Batavia) masuk kekuasaan kompeni Belanda sejak (1610) dan dari arah pedalaman sebelah timur masuk kekuasaan Mataram (sejak 1625).

Menurut RW. Van Bemelan pada tahun 1949, "Sunda merupakan sebuah istilah yang dipakai untuk menamai dataran bagian barat laut wilayah India timur, sedangkan dataran bagian tenggara dinamai Sahul. Suku Sunda adalah kelompok etnis yang berasal dari bagian barat pulau Jawa, Indoneesia. Yaitu berasal dan bertempat tinggal di Jawa Barat. Daerah yang juga sering disebut dengan Tanah Pasundan atau Tatar Sunda".

Pada tahun 1998, suku Sunda berjumlah kurang lebih 33 juta jiwa, kebanyakan dari mereka hidup di Jawa Barat dan sekitar 1 juta jiwa hidup di provinsi lain. Dari antara mereka, penduduk kota mencapai 34,51%, suatu jumlah yang cukup berarti yang bisa dijangkau dengan berbagai media. Kendatipun demikian, suku Sunda ialah salah satu kelompok orang yang paling kurang dikenal di

dunia. Nama mereka sering dianggap sebagai orang Sudan di Afrika dan salah dieja dalam ensiklopedia. Beberapa koreksi ejaan dalam komputer juga mengubahnya menjadi Sudanese (dalam bahasa Inggris). Pada abad ke-20, sejarah mereka sudah terjalin melalui bangkitnya nasionalisme Indonesia yang akhirnya menjadi Indonesia modern.

Kata Sunda artinya Bagus/ Baik/ Putih/ Bersih/ Cemerlang, segala sesuatu yang mengandung unsur kebaikan, orang Sunda diyakini mempunyai etos/ watak/ karakter Kasundaan sebagai jalan menuju keutamaan hidup. Watak / karakter Sunda yang dimaksud ialah cageur (sehat), bageur (baik), bener (benar), singer (terampil), dan pinter (pandai/ cerdas) yang sudah ada sejak zaman Salaka Nagara tahun 150 sampai ke Sumedang Larang Abad ke- 17, sudah membawa kemakmuran dan kesejahteraan lebih dari 1000 tahun.

c. Pengaruh teknologi *handphone* terhadap budaya sunda

Kemajuan teknologi khususnya teknologi *handphone* membawa pengaruh terhadap kebudayaan khususnya budaya lokal (budaya susnda), selain membawa dampak positif dengan bisa nya setiap masyarakat indonesia belajar budaya lokal khususnya budaya sunda melalui *handphonenya*, namun yang terjadi saat ini justru kemajuan teknologi khususnya teknologi *handphone* kebanyakan masyarakat malah lebih ingin tahu tentang budaya asing sehingga secara tidak disadari akan berdampak negatif terhadap budaya lokal khususnya budaya sunda.

Dengan demikian kemajuan teknologi khususnya teknologi *handphone* menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi luntuknya budaya lokal khususnya budaya sunda di kalangan remaja. Karena sebagian besar remaja lebih tertarik mengakses atau mencari tahu tentang budaya asing daripada budaya lokal atau budaya sunda.

D. Remaja

a. Definisi dan rentangan usia remaja

Istilah *Adolescence* atau remaja berasal dari kata latin *adolescere* yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa”. Istilah ini mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik (Hurlock, 1980). Apabila digolongkan sebagai anak-anak maka golongan remaja sudah melewati masa tersebut, tetapi bila digolongkan dengan orang dewasa juga masih belum sesuai. Oleh karena itu banyak istilah golongan remaja ini dirasakan tumpang tindih pengertiannya. Istilah lain yang sering digunakan adalah menurut Rumini dan Sundari H.S (2004), dimana masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek atau fungsi untuk memasuki masa dewasa.

Remaja adalah suatu tingkat umur, dimana anak bukan anak kecil lagi, akan tetapi belum dipandang dewasa. Jadi remaja adalah peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa. Usia remaja berkisar antara tiga belas sampai dua puluh tahun. Dalam usia tersebut terdapat dua fase perkembangan yang unik yaitu masa pra pubertas dan masa pubertas.

Hurlock (1980) juga menambahkan definisi masa remaja dengan menggunakan ciri-ciri tertentu yang dapat membedakannya dengan periode sebelum dan sesudahnya, yaitu :

”Masa remaja sebagai periode yang penting, masa remaja sebagai periode peralihan, masa remaja sebagai periode perubahan, masa remaja sebagai usia yang bermasalah, masa remaja sebagai masa mencari identitas, masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan, masa remaja sebagai masa yang tidak realistis, dan yang terakhir yaitu masa remaja sebagai ambang masa dewasa”.

Menurut Mappiare dalam bukunya Psikologi Remaja (1982), dapat disimpulkan :

“Bahwa secara teoritis dan empiris dari segi psikologis, rentangan usia remaja berada dalam usia 12 tahun sampai 21 tahun bagi wanita, dan 13 sampai 22 tahun bagi pria. Jika dibagi atas remaja awal dan remaja akhir, maka remaja awal

berada dalam dalam usia 12/13 tahun sampai 17/18 tahun, dan remaja akhir dalam rentangan usia 17/18 tahun sampai 21/22 tahun”.

- b. Tahapan Masa remaja
 - 1) Masa remaja awal (10-12 Tahun)
 - a) Tampak dan memang merasa lebih dekat dengan teman sebaya
 - b) Tampak dan merasa ingin bebas
 - c) Tampak dan memang lebih banyak memperhatikan keadaan tubuhnya dan mulai berfikir khayal (abstrak)
 - 2) Masa remaja pertengahan (13-15 Tahun)
 - a) Tampak dan merasa ingin mencari identitas diri
 - b) Mulai tertarik kepada lawan jenis
 - c) Mampu berfikir abstrak (berkhayal) makin berkembang berkhayal mengenai hal-hal yang berkaitan dengan seksualitas
 - 3) Masa remaja akhir (16-19 Tahun)
 - a) Menampakan pengungkapan kebebasan diri
 - b) Dalam mencari teman sebaya lebih selektif
 - c) Memiliki citra (gambaran, keadaan, peranan) terhadap dirinya
 - d) Dapat mewujudkan perasaan cinta
 - e) Memiliki kemampuan berfikir khayal atau abstrak
- c. Ciri-ciri Remaja
 - 1) Usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa.
 - 2) Usia dimana anak tidak merasa dibawah tingkat orang –orang yang lebih tua melainkan berada pada tingkatan yang sama, sekurang –kurangnya masalah hak.
 - 3) Integrasi dalam masyarakat dewasa mempunyai banyalah aspek afektif.
 - 4) Kurang lebih berhubungan dengan masa puber.

- 5) Transformasi intelektual yang khas dari cara berpikir remaja ini memungkinkan untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa.
- 6) Peningkatan emosional yang terjadi secara cepat pada masa remaja awal. Peningkatan emosional ini merupakan hasil dari perubahan fisik terutama terutama hormon yang terjadi pada masa remaja. Dari segi kondisi sosial, peningkatan emosional ini merupakan tanda awal remaja berada dalam kondisi baru yang berbeda dari masa sebelumnya. Pada masa ini banyak tuntutan dan tekanan yang ditujukan pada masa remaja. Misalnya, mereka diharapkan tidak lagi bertingka-laku seperti anak – anak, mereka juga harus lebih mandiri dan bertanggung jawab. Kemandirian dan tanggung jawab ini akan terbentuk seiring berjalannya waktu dan akan nampak kelas pada remaja akhir yang duduk di awal masa kuliah.
- 7) Perubahan yang cepat secara fisik yang juga disertai kematangan seksual. Terkadang perubahan ini membuat remaja merasa tidak yakin akan diri dan kemampuan mereka sendiri. Perubahan fisik yang terjadi secara cepat, baik perubahan internal seperti sistem sirkulasi, perencanaan dan sistem respirasi maupun perubahan eksternal seperti tinggi badan, berat badan, dan proporsi tubuh sangat berpengaruh terhadap konsep diri remaja.
- 8) Perubahan dalam hal yang menarik bagi dirinya dan hubungan dengan orang lain. Selama masa remaja banyak hal – hal yang menarik bagi dirinya di bawa dari masa kanak-kanak digantikan dengan hal menarik yang baru dan lebih matang. Hal itu juga dikarenakan adanya tanggung jawab yang lebih besar di masa remaja, maka remaja diharapkan remaja untuk dapat mengarahkan keterkaitan mereka pada hal yang lebih penting. Perubahan juga terjadi dalam hubungan dengan orang lain. Remaja tidak lagi berhubungan hanya dengan

individu dari jenis kelamin yang sama, tetapi dengan lawan jenis, dan dengan orang dewasa.

- 9) Perubahan nilai, dimana apa yang mereka anggap penting pada masa kanak – kanak menjadi kurang penting karena sudah mendekati dewasa.
 - 10) Kebanyakan remaja bersikap ambivalen dalam menghadapi perubahan yang terjadi. Di satu sisi mereka menginginkan kebebasan, tetapi di sisilain mereka takut akan tanggung jawab yang menyertai kebebasan tersebut, serta meragukan kemampuan mereka sendiri untuk memikul tanggung jawab tersebut.
- d. Aspek-aspek Perkembangan Remaja

Semua individu khususnya remaja akan mengalami perkembangan baik fisik maupun psikis yang meliputi aspek-aspek intelektual, sosial, emosi, bahasa, moral dan agama.

1) Perkembangan fisik

Dalam perkembangan remaja, perubahan yang tampak jelas adalah perubahan fisik. Tubuh berkembang pesat sehingga mencapai bentuk tubuh orang dewasa yang disertai dengan berkembangnya kapasitas reproduktif. Dalam perkembangan seksualitas remaja, ditandai dengan ciri-ciri seks primer dan ciri-ciri seks sekunder.

a) Ciri-ciri Seks Primer

Pada masa remaja primer ditandai dengan sangat cepatnya pertumbuhan testis yaitu pada tahun pertama dan kedua. Kemudian tumbuh secara lebih lambat, dan mencapai ukuran matangnya pada usia 20 tahun. Lalu penis lui bertambah panjang, pembuluh mani dan kelenjar prostate semakin membesar. Matangnya organ-organ seks tersebut memungkinkan remaja pria (sekitar 14-15 tahun) mengalami “mimpi basah”. Pada remaja wanita, kematangan orga-organ seksnya ditandai dengan tumbuhnya rahim vagina dan

ovarium secara cepat pada masa sekitar 11-15 tahun untuk pertama kalinya mengalami “menarche” (menstruasi pertama). Menstruasi awal sering disertai dengan sakit kepala, sakit punggung dan kadang-kadang kejang serta merasa lelah, depresi dan mudah tersinggung.

b) Ciri-ciri Seks Sekunder

Pada remaja ditandai dengan tumbuhnya rambut pubik/bulu kopak disekitar kemaluan dan ketiak, terjadi perubahan suara, tumbuh kumis dan tumbuh gondok laki / jakun. Sedangkan pada wanita ditandai dengan tumbuh rambut pubik/ bulu kapok disekitar kemaluan dan ketiak, bertambah besar buah dada dan bertambah besarnya pinggul.

2) Perkembangan Psikis

a) Aspek Intelektual

Perkembangan intelektual (kognitif) pada remaja bermula pada umur 11 atau 12 tahun. Remaja tidak lagi terikat pada realitas fisik yang konkrit, remaja mulai mampu berhadapan dengan aspek-aspek yang hipotesis dan abstrak dari realitas. Bagaimana dunia ini tersusun tidak lagi dilihat sebagai satu-satunya alternatif yang mungkin terjadi, misalnya aturan-aturan dari orang tua, status remaja dalam kelompok sebayanya dan aturan-aturan yang diberlakukan padanya tidak lagi dipandang sebagai hal-hal yang mungkin berubah. Kemampuan-kemampuan berpikir yang baru ini memungkinkan individu untuk berpikir secara abstrak, hipotesis dan kontrafaktual, yang nantinya akan memberikan peluang pada individu untuk mengimajinasikan kemungkinan lain untuk segala hal.

b) Aspek Sosial

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial atau proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral

dan tradisi. Meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama. Aspek ini meliputi kepercayaan akan diri sendiri, berpandangan objektif, keberanian menghadapi orang lain, dan lain-lain. Perkembangan sosial pada masa remaja berkembang kemampuan untuk memahami orang lain sebagai individu yang unik. Baik menyangkut sifat-sifat pribadi, minat, nilai-nilai atau perasaan sehingga mendorong remaja untuk bersosialisasi lebih akrab dengan lingkungan sebaya atau lingkungan masyarakat baik melalui persahabatan atau percintaan. Pada masa ini berkembang sikap cenderung menyerah atau mengikuti opini, pendapat, nilai, kebiasaan, kegemaran, keinginan orang lain. Ada lingkungan sosial remaja (teman sebaya) yang menampilkan sikap dan perilaku yang dapat dipertanggung jawabkan misalnya: taat beribadah, berbudi pekerti luhur, dan lain-lain. Tapi ada juga beberapa remaja yang terpengaruh perilaku tidak bertanggung jawab teman sebayanya, seperti : mencuri, free sex, narkotik, miras, dan lain-lain. Remaja diharapkan memiliki penyesuaian sosial yang tepat dalam arti kemampuan untuk mereaksi secara tepat terhadap realitas sosial, situasi dan relasi baik di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

c) Aspek Emosi (Afektif)

Perkembangan aspek emosi berjalan konstan, kecuali pada masa remaja awal (13-14 tahun) dan remaja tengah (15-16 tahun) pada masa remaja awal ditandai oleh rasa optimisme dan keceriaan dalam hidupnya, diselingi rasa bingung menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi dalam dirinya. Pada masa remaja tengah rasa senang datang silih berganti dengan rasa duka, kegembiraan berganti dengan kesedihan, rasa akrab bertukar dengan kerenggangan dan permusuhan. Gejolak ini berakhir pada masa remaja akhir

(18– 21 tahun). Pada masa remaja tengah anak terombang-ambing dalam sikap mendua (ambivalensi) maka pada masa remaja akhir anak telah memiliki pendirian, sikap yang relatif mapan. Mencapai kematangan emosional merupakan tugas yang sulit bagi remaja.

Proses pencapaiannya sangat dipengaruhi oleh kondisi sosio-emosional lingkungannya, terutama lingkungan-lingkungan keluarga dan teman sebaya. Apabila lingkungan tersebut kondusif maka akan cenderung dapat mencapai kematangan emosional yang baik, seperti adolesensi emosi (cinta, kasih, simpati, senang menolong orang lain, hormat dan menghargai orang lain, ramah) mengendalikan emosi (tidak mudah tersinggung, tidak agresif, optimis dan dapat menghadapi situasi frustrasi secara wajar). Tapi sebaliknya, jika seorang remaja kurang perhatian dan kasih sayang dari orang tua atau pengakuan dari teman sebaya, maka cenderung mengalami perasaan tertekan atau ketidaknyamanan emosional, sehingga remaja bisa berealisasi agresif (melawan, keras kepala, bertengkar, berkelahi, senang mengganggu) dan melarikan diri dari kenyataan (melamun, pendiam, senang menyendiri, meminum miras dan narkoba).

d) Aspek Bahasa

Perkembangan bahasa adalah meningkatnya kemampuan penguasaan alat berkomunikasi baik alat komunikasi lisan, tulisan, maupun menggunakan tanda-tanda dan isyarat. Bahasa remaja adalah bahasa yang telah berkembang, baik di lingkungan keluarga, masyarakat dan khususnya lingkungan teman sebaya sedikit banyak lebih membentuk pola perkembangan bahasa remaja. Pola bahasa remaja lebih diwarnai pola bahasa pergaulan yang berkembang di dalam kelompok sebaya.

Pada umumnya remaja akhir lebih memantapkan diri pada bahasa asing tertentu, menggemari literatur yang mengandung nilai-nilai filosofis, etnis dan religius.

Penggunaan bahasa oleh remaja lebih sempurna serta perbendaharaan kata lebih banyak. Kemampuan menggunakan bahasa ilmiah mulai tumbuh dan mampu diajak berdialog seperti ilmuwan.

e) Aspek Moral

Perkembangan moral pada remaja menurut teori Kohlberg menempati tingkat III: pasca konvensional stadium 5, merupakan tahap orientasi terhadap perjanjian antara remaja dengan lingkungan sosial. Ada hubungan timbal balik antara dirinya dengan lingkungan sosial dan masyarakat. Pada tahap ini remaja lebih mengenal tentang nilai-nilai moral, kejujuran, keadilan kesopanan dan kedisiplinan. Oleh karena itu moral remaja harus sesuai dengan tuntutan norma-norma sosial. Selain itu peranan orang tua sangat penting. Dalam membantu moral remaja, orang tua harus konsisten dalam mendidik anaknya, bersikap terbuka serta dialogis, tidak otoriter atau memaksakan kehendak.

f) Aspek Agama

Pemahaman remaja dalam beragama sudah semakin matang, kemampuan berfikir abstrak memungkinkan remaja untuk dapat mentransformasikan keyakinan beragama serta mengapresiasi kualitas keabstrakan Tuhan

2. Hasil-hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan atau yang berkaitan dengan judul yang di ambil oleh peneliti adalah sebagai berikut :

- a. Judul : Pengaruh penggunaan *Handphone* terhadap pola pikir remaja di era globalisasi.

Penyusun : Nesy Aryani Fajrin

Tempat Penelitian : Des Dukuh Kilung Kelurahan Kranggan, Kecamatan Galur, Kabupaten Kulon Progo.

Dalam penelitiannya, Nesy Aryani Fajrin mengatan bahwa :

Pengaruh pola pemikiran remaja Pedukuhan II Dukuh Kilung penggunaan *handphone* memiliki dampak negatif yang sangat besar dalam kehidupan pendidikan, sosial, maupun keagamaan. Karena mereka menjadi malas untuk bersosialisasi dengan teman dan lingkungan sekitar, malas belajar, dan bahkan malas beribadah yang merupakan kewajiban mereka sebagai umat Islam”.

Dengan fasilitas yang dimiliki oleh *handphone* di jaman yang serba canggih dan modern sehingga remaja dapat melakukan semua kebutuhannya tanpa harus pergi kemana-mana. Masa remaja adalah dimana mereka mencari sesuatu yang dianggap bernilai, pantas di junjung tinggi dan di puja serta menjadikan tren/model sebagai identitasnya dan gaya hidup baru sehingga tidak ada bedanya antara remaja kota dan remaja desa. Remaja akan berfikir jika memiliki *handphone* kebutuhannya akan terpenuhi seperti mengerjakan pekerjaan rumah (PR) dengan mudah karena dapat mencari jawaban di layanan *handphone* yang dimiliki *handphone* dan dapat menghilangkan rasa bosan dengan bermain game, mendengarkan lagu, atau mengirim pesan dengan sosial media kepada temannya.

Kemajuan teknologi juga sangat berpengaruh bagi remaja karena mereka selalu ingin tahu berbagai hal-hal yang baru dan unik. Kondisi mereka merupakan usia yang sangat rawan terhadap pengaruh dari luar. Seringkali remaja di definisikan sebagai periode transisi antara masa anak-anak menuju masa dewasa atau seorang yang menuju tingkah laku tertentu seperti susah tidur, perubahan tingkah laku, mulai tertarik dengan lawan jenis, dan sebagainya.

Penggunaan teknologi banyak berdampak negatif bagi remaja misalnya *handphone* sekarang ini tidak hanya untuk kalangan dewasa saja namun remaja dan anak-anak sudah bisa mengoperasikan *handphone*. Sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan sehari-hari yang memerlukan mobilitas tinggi. Namun, penggunaan *handphone* sekarang ini tidak hanya sebagai alat komunikasi saja, melainkan sebagai gaya hidup dan hiburan jika mereka sudah merasa bosan dengan kondisi di sekitarnya.

Perubahan pola pemikirn yaitu merupakan salah satu bagian dari perubahan sosial yang memandang cara hidup yang telah diterima, disebabkan baik oleh perubahan kondisi geografis, kebudayaan mterial, komposisi penduduk, ideologi ataupun karena terjadinya penemuan baru dalam masyarakat dan dalam pola-pola kehidupan masyarakat disebabkan oleh faktor *intern* dan *ekstern*. Maka ada asumsi-asumsi masyarakat yang sedang berkembang harus mengejar bentuk masyarakat industrial karena pada abad ke-20 duni sedang mengalami perubahan-perubahan sosial yang sangat cepat, perubahan yang terjadi di suatu tempat akan mengakibatkan perubahan di tempat-tempat lainnya. Dengan demikian sadarnya warga masyarakat terjadinya perubahan akan mengungkapkan sebab-sebab, akibat dari perubahan sosial.

Perubahan ini secara perlahan akan menghapus pola kehidupan masyarakat khususnya remaja yang pada awalnya punya rasa simpati, saling menghormati, satu sama laindan memiliki jiwa sosial yang tinggi berubah menjadi masyarakat yang individual dan acuh tak acuh. Sehingga menimbulkan berbagai konflik karena perbedaan ideologi dan rasa ingin berkuasa karena masyarakat yang bersifat dinamik. Perubahan sosial terjadi karena kondisi-kondisi primer, misalnya ekonomi, teknologi, geografi, atau biologi. Kondisi inilah yang menyebabkan terjadinya perubahan pada aspek-aspek kehidupan sosial yang lainnya yang akan memungkinkan terjadinya perubahan sosial.

- b. Judul : Pengaruh Penggunaan Ponsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja.
 Penyusun : Ina Astari utaminingsih
 Tempat penelitian : SMUN 68, Salemba Jakarta Pusat, DKI Jakarta.
 Dalam penelitiannya Ina Astari Utaminingsih mengungkapkan :

“Bahwa penggunaan ponsel tidak mempengaruhi interaksi remaja secara tatap muka. Hal tersebut berlawanan dengan teori yang dikemukakan oleh Budyatna (2005), yaitu dengan munculnya penggunaan ponsel dapat mempengaruhi suatu proses yang bersifat transaksional dalam interaksi tatap muka. Penggunaan ponsel remaja (laki-laki maupun perempuan) memang cenderung tinggi. Tetapi dalam hal interaksi tatap muka antara remaja dengan lingkungan sosialnya tetap saja cenderung kurang. Dapat

disimpulkan bahwa interaksi remaja tersebut tidak hanya disebabkan oleh tingkat penggunaan ponsel yang tinggi. Banyak terdapat faktor-faktor lainnya dalam karakteristik remaja, seperti semakin tingginya beban akademik, mulai mengkonsumsi media-media massa atau teknologi dengan tinggi serta cenderung lepas dengan lingkungan sosial keluarganya. Dengan begitu terlihat bahwa memang kelompok usia remaja cenderung kurang interaksinya secara tatap muka dengan lingkungannya”.

Jumlah sampel secara keseluruhan sebanyak 48 orang. Penelitian ini dapat dikatakan sebagai penelitian atau studi pendahuluan, sehingga tidak dimaksudkan untuk menggeneralisasikan secara meluas dan membutuhkan penelitian-penelitian berikutnya untuk mengkaji lebih lanjut. Penelitian ini merupakan jenis deskriptif korelasional dengan metode penelitian survey. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Data primer diperoleh dari responden melalui pengisian kuisioner dan hasil wawancara, sedangkan data sekunder diperoleh melalui dokumentasi kampus SMUN 68. Dalam hal pengolahan data, untuk data kuantitatif diuji melalui Chi-Square dan korelasi Spearman yang dilakukan dengan menggunakan program SPSS for windows versi 12.0. Untuk data hasil wawancara (kualitatif) digunakan sebagai ilustrasi untuk melengkapi hasil statistik tersebut.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan ponsel tidak mempengaruhi interaksi remaja secara tatap muka. Hal tersebut berlawanan dengan teori yang dikemukakan oleh Budyatna (2005), yaitu dengan munculnya penggunaan ponsel dapat mempengaruhi suatu proses yang bersifat transaksional dalam interaksi tatap muka. Penggunaan ponsel remaja (laki-laki maupun perempuan) memang cenderung tinggi. Tetapi dalam hal interaksi tatap muka antara remaja dengan lingkungan sosialnya tetap saja cenderung kurang. Dapat disimpulkan bahwa interaksi remaja tersebut tidak hanya disebabkan oleh tingkat penggunaan ponsel yang tinggi. Banyak terdapat faktor-faktor lainnya dalam karakteristik remaja, seperti semakin tingginya beban akademik, mulai mengkonsumsi media-media massa atau teknologi dengan tinggi serta cenderung lepas dengan lingkungan sosial keluarganya. Dengan begitu terlihat bahwa memang

kelompok usia remaja cenderung kurang interaksinya secara tatap muka dengan lingkungan sosialnya.

Dari kedua penelitian terdahulu di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang pertama yang disusun oleh Nesy Ariyani Fajrin meneliti tentang pengaruh *handphone* terhadap pola pikir, kemudian penelitian yang disusun oleh Ina Astari Utaminingsih lebih mencari tahu tentang pengaruh *handphone* terhadap interaksi sosial. Jadi di dalam penelitian ini peneliti lebih menekankan pada pengaruh *handphone* terhadap budaya lokal di kalangan remaja.

3. Kerangka Pemikiran

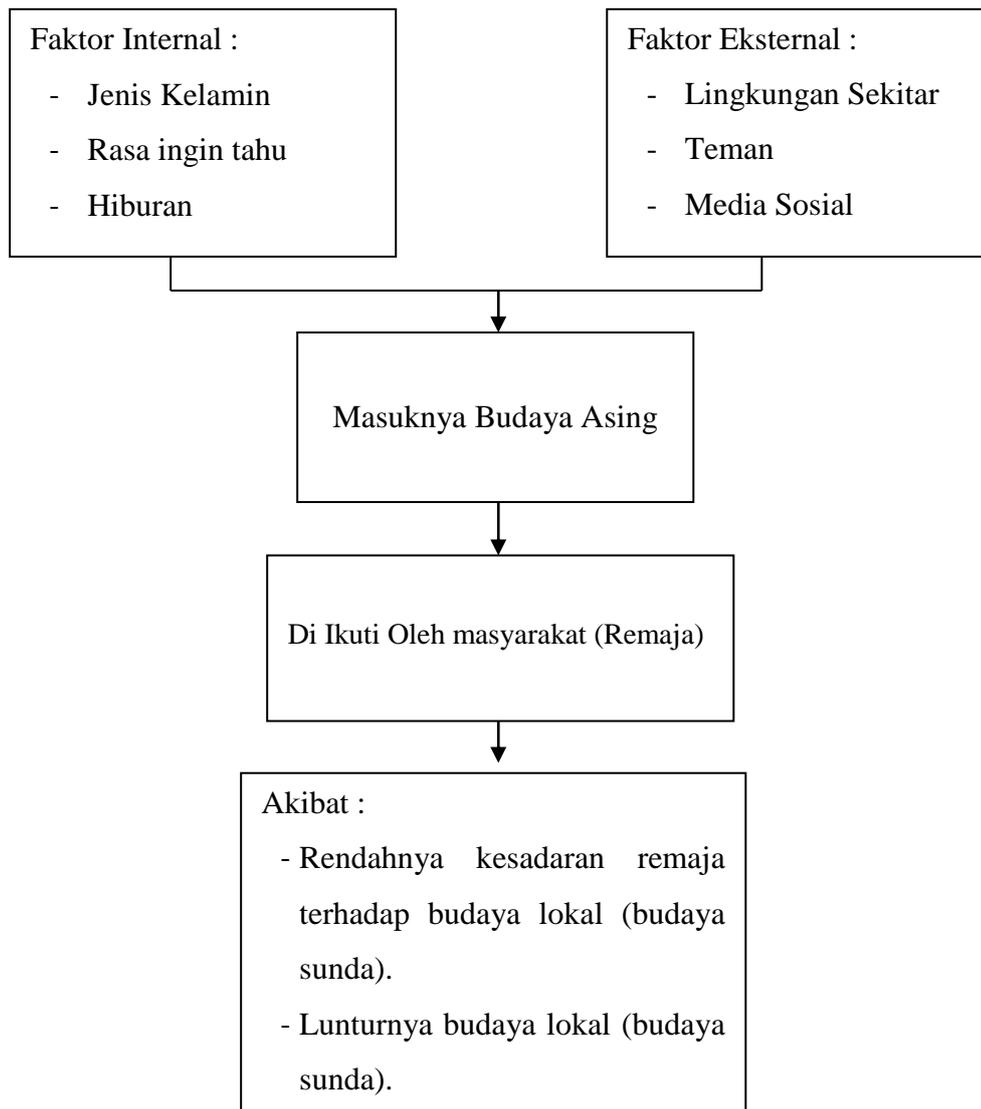
Penggunaan *handphone* adalah untuk memudahkan manusia dalam berinteraksi. Menurut Thomas J dan Misty E : “*handphone* merupakan telepon yang menyediakan fungsi asisten personal serta fasilitas *internet connecting* yang bisa menghubungkan pengguna dengan dunia maya seperti melalui media sosial dan lain-lain.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

Sedangkan menurut Ina Astari Utaminingsih (2006) “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”.

Handphone merupakan salah satu perkembangan teknologi komunikasi paling aktual di Indonesia selama lebih dari lima tahun terakhir. *Handphone* disamping memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, juga dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpan berbagai macam data, sarana musik atau hiburan, bahkan sebagai alat dokumentasi. Dalam hal ini pengguna *handphone* terbesar merupakan kelompok remaja perkotaan, terutama pada pulau Jawa. Respon kelompok remaja terhadap keberadaan ponsel cukup tinggi, walaupun belum tentu penggunaan ponsel tersebut dimanfaatkan seluruhnya secara optimal

dalam kehidupan sehari-hari mereka. Tingkat penggunaan *handphone* pada remaja diduga dapat dipengaruhi oleh beberapa karakteristik, antara lain karakteristik yang berkaitan dengan diri individu (internal) maupun yang berkaitan dengan lingkungannya (eksternal). Karakteristik internal mencakup jenis kelamin, status ekonomi keluarga, tujuan penggunaan *handphone* serta aktivitas-aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh remaja tersebut. Karakteristik eksternal mencakup pengaruh dari teman-teman dekat remaja serta terpapar media (media exposure) massa.

Dengan tingginya penggunaan *handphone* tersebut di kalangan remaja sudah sangat jelas akan meningkatkan potensi berkurangnya kesadaran remaja terhadap budaya lokal yang ada di Indonesia khususnya budaya sunda. Karena semakin banyak pengguna *handphone* semakin tinggi pula tingkat masuknya budaya asing ke Indonesia yang kemudian akan ditiru oleh kalangan remaja khususnya di usia SMA.



Keterangan : → Mempengaruhi.

Tabel 2.1. Kerangka Pemikiran

4. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

Penggunaan *handphone* mempunyai pengaruh yang besar bagi kurangnya kesadaran berbudaya lokal di kalangan remaja khususnya remaja di usia SMA. Berbagai dampak positif dapat bermunculan dengan adanya penggunaan *handphone*. Namun, bukan hanya dampak positif saja yang dapat timbul, melainkan dampak buruk atau dampak negatif juga akan banyak timbul dengan kemajuan teknologi khususnya dengan semakin canggihnya *handphone* atau ponsel. Salah satu permasalahan yang dapat timbul adalah semakin atau perlahan lunturnya budaya atau kebudayaan lokal atau budaya asli Indonesia, dimana

dengan kecanggihan *handphone* saat ini dapat mempermudah budaya dari luar masuk ke Indonesia serta dapat dengan mudah di akses oleh masyarakat Indonesia pada umumnya dan oleh remaja atau pelajar pada khususnya.

Oleh karena itu antara penggunaan *handphone* dengan lunturnya atau rendahnya kesadaran berbudaya lokal di kalangan remaja atau pelajar sangat sangat berhubungan. Karena dengan adanya *handphone* remaja atau kalangan remaja dapat dengan mudah melihat atau mengakses melalui *handphone* nya masing-masing dengan mudah yang mana dengan secara perlahan budaya apa yang dilihat dari *handphone* nya itu akan ditiru dan kemudian secara tidak langsung akan mengurangi kesadaran remaja tersebut terhadap budaya lokal (budaya sunda) atau budaya asli Indonesia.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian atau selaras dengan hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelumnya oleh Nesy Aryani Fajrin, dalam penelitian ini beliau mengambil judul Pengaruh penggunaan *Handphone* terhadap pola pikir remaja di era globalisasi. Dalam penelitiannya Nesy Aryani Fajrin menjelaskan bahwa :

” Pengaruh pola pemikiran remaja Pedukuhan II Dukuh Kilung penggunaan *handphone* memiliki dampak negatif yang sangat besar dalam kehidupan pendidikan, sosial, maupun keagamaan. Karena mereka menjadi malas untuk bersosialisasi dengan teman dan lingkungan sekitar, malas belajar, dan bahkan malas beribadah yang merupakan kewajiban mereka sebagai umat Islam”.

Dengan fasilitas yang dimiliki oleh *handphone* di jaman yang serba canggih dan modern sehingga remaja dapat melakukan semua kebutuhannya tanpa harus pergi kemana-mana. Masa remaja adalah dimana mereka mencari sesuatu yang dianggap bernilai, pantas di junjung tinggi dan di puja serta menjadikan tren/model sebagai identitasnya dan gaya hidup baru sehingga tidak ada bedanya antara remaja kota dan remaja desa. Remaja akan berfikir jika memiliki *handphone* kebutuhannya akan terpenuhi seperti mengerjakan pekerjaan rumah (PR) dengan mudah karena dapat mencari jawaban di layanan *handphone* yang dimiliki *handphone* dan dapat menghilangkan rasa bosan dengan bermain game, mendengarkan lagu, atau mengirim pesan dengan sosial media kepada temannya.

Dari pengaruh *handphone* tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan penggunaan *handphone* dapat mengurangi kesadaran remaja usia SMA untuk

berbudaya lokal (budaya sunda) karena budaya dari luar dapat dengan mudah di lihat dan bahkan dilakukan oleh kalangan remaja usia sekolah menengah atas.

Berdasarkan dari asumsi di atas maka dapat disusun hipotesis penelitian sebagai berikut :

- a. Diduga remaja memiliki tingkat penggunaan *handphone* yang cenderung tinggi.
- b. Diduga penggunaan *handphone* oleh remaja dapat mempengaruhi tingkat kesadaran remaja khususnya remaja usia SMA terhadap budaya lokal secara khusus budaya sunda.
- c. Diduga karakteristik internal mempengaruhi penggunaan *handphone* pada remaja.
- d. Diduga karakteristik eksternal mempengaruhi penggunaan *handphone* pada remaja.