**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Penelitian**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Dewasa ini produk teknologi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari dalam menjalankan aktivitas kehidupan. Terdapat beragam media komunikasi yang ada. Seperti media massa cetak, elektronik dan juga internet. Media massa cetak yang notabennya menggunakan kertas sebagai tempat penulisan dari kata-kata dan kalimat yang berisikan pesan dan informasi, media elektronik yang menggunakan media-media yang mengantarkan gelombang elektromagnetik supaya bisa menyampaikan data yang berisi pesan dan informasi, salah satunya adalah *handphone*. Terdapat juga media massa internet, dimana pertukaran data terjadi dan bisa di akses dimanapun dan kapanpun asalkan terdapat sinyal yang mendukung proses pertukaran data. Penggunaan *handphone*, dan internet sudah bukan menjadi hal yang aneh atau baru lagi untuk saat ini.

*Handphone* merupakan sebuah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar secara konvensional yang mudah dibawa dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon yang menggunakan kabel. *Handphone* telah menjadi peralatan komunikasi yang sangat penting dan mudah, baik perangkat kerasnya (*handware*) maupun perangkat lunaknya (*software*) berupa chip dan pulsa.

Cepatnya perkembangan teknologi komunikasi, telepon genggam (*handphone*) telah memiliki berbagai fungsi lain untuk menerima telepon atau sms (pesan singkat), *handphone* juga bisa berfungsi sebagai alat memotret, merekam segala aktivitas, sebagai sarana informasi, bahkan *handphone* tersebut bisa digunakan untuk menjelajahi dunia internet yang saat ini dikenal dengan *smartphone.*

 *Smartphone* yang kita kenal dengan telepon pintar, adalah perangkat yang canggih yang mempunyai *system* operasi secanggih computer yang dapat mendukung dan menunjang aktivitas manusia khususnya dibidang teknologi informasi dan komunikasi. *Smartphone* memunyai fitur yang sangat banyak dan lengkap, bukan hanya dilengkapi dengan kamera, radio, *games*, pemutar musik, pemutar video, dan dilengkapi dengan aplikasi-aplikasi yang berhubungan dengan internet. Banyak aplikasi yang menggunakan fitur internet yang bisa dijalankan di *smartphone*, seperti *browser, game online, email*, jejaring sosial, *youtube*, dan jenis lainnya yang dapat di jalankan di *smartphone*.

Pemunculan pertama kali *smartphone* cenderung ditunjukan untuk kaum menengah ke atas karena harga jualnya yang sangat tinggi. Namun sekarang sudah banyak pula beredar *smartphone* yang harga jualnya rendah, maka dari itu tidak hanya kaum menengah ke atas yang dapat menggunakan *smartphone,* kaum menengah ke bawah pun bisa menggunakannya.

 Generasi saat ini merupakan generasi milenials atau sering disebut dengan generasi Y adalah kelompok orang yang lahir setelah generasi X, yaitu orang-orang yang lahir pada kisaran tahun 1980-2000. Generasi milenial cukup spesial karena dianggap sangat berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya karena karakter dan kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Baik di bidang pendidikan, moral, budaya terutama hal-hal yang berkaitan dengan teknologi. Generasi milenial sangat mahir dalam teknologi karena lahir pada saat teknologi telah berkembang dengan pesat salah satunya TV sudah berwarna dan handphone dan internet sudah diperkenalkan.

*Smartphone* sangat dekat dengan kaum dewasa, remaja, bahkan sampai anak balita*.* Alasan para kaum dewasa dan remaja menggunakan *smartphone* karena memiliki berbagai fungsi selain untuk berkomunikasi juga untuk berbagi di sosial media, menghibur dengan *audio, video,* gambar, *game*, dan lain-lain. Sedangkan secara garis besar alasan anak balita makin banyak menggunakan *smartphone* pada zaman modern ini hanya untuk hiburan seperti menonton *youtube* dan bermain *game*.

Penggunaan *smartphone* telah menjadi satu kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan saat ini yang memiliki mobilitas yang tinggi yang di dukung oleh internet. Fitur-fitur yang ada di dalam *smartphone* mampu memberikan banyak kemudahan kepada pengguna. Selain itu *smartphone* saat ini dijadikan sebagai sarana untuk berbisnis dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang ada di dalam *smartphone.* Namun untuk kebanyakan kalangan remaja, *smartphone* digunakan sebagai sarana untuk berkomunikasi dengan teman sebayanya, untuk mengeluarkan ekspresi yang ada pada dirinya dengan berfoto, maupun untuk mencari data dan informasi yang dibutuhkan sebagai sarana untuk belajar.Dari banyaknya kelebihan yang telah ditawarkan oleh *smartphone,* namun terdapat juga pengaruh yang ditimbulkan oleh *smartphone* yaitu perubahan pola pikir, perubahan sikap dan karakter manusia.

Di kalangan remaja khususnya dari tingkat SMP *smartphone* dan internet sudah bukan hal yang asing lagi, bahkan sudah menjadi keperluan sehari-hari. Kemajuan teknologi sangat berpengaruh bagi anak remaja. Masa remaja merupakan masa dimana seorang anak mencari jati dirinya dan selalu ingin tahu hal-hal yang baru dan unik. Usia remaja merupakan usia yang paling rawan terhadap pengaruh-pengaruh dari luar. Seringkali remaja di definisikan sebagai periode transisi antara masa kanak-kanak ke masa dewasa atau masa usia belasan tahun. Oleh karena itu peran orang tua sangatlah penting untuk menerapkan cara yang sesuai bagi setiap anak remaja agar menjadi seseorang yang berkarakter dan mempunyai pemikiran yang positif.

Pengguna *smartphone* dimudahkan dalam kegiatan berkomunikasi maupun kegiatan lainnya dengan fitur-fitur yang ditawarkan oleh *smartphone.* Namun dengan *smartphone* pula membuat penggunanya cenderung ketergantungan pada *smartphone.* Remaja saat ini sudah termasuk kedalam generasi milenial, dimana karakter remaja generasi milenial saat ini anak remaja tidak bisa terlepas dari *smartphone* dan media sosial miliknya*.*

Seiring dengan kecanggihan yang dimiliki oleh *smartphone* yang didukung dengan aplikasi-aplikasi kamera yang memiliki filter kecantikan membuat keinginan seseorang untuk menyalurkan aktivitas dan penampilan fisiknya melalui fotografi yang berhungan dengan kecenderungan narsis yang dimiliki oleh individu tersebut yang kemudian mengunggahnya ke media sosial dapat membuat individu menilai dirinya sendiri atau dinilai oleh orang lain. Dengan demikian, dalam hal ini sangat memuaskan batin jika kebanggaan akan kehebatan dirinya, bangga dengan wajah dan bangga dengan fotonya sendiri dapat dilihat oleh individu lain dan memikat individu lain untuk memberikan komentar positif.

Anak remaja cenderung untuk memperlihatkan sisi terbaiknya untuk mendapatkan pengakuan dan pujian dari individu lain hal tersebut akan menciptakan dorongan dari dalam dirinya untuk berbuat dan mencapai sesuatu yang diinginkan agar dapat memenuhi kebutuhannya. Perilaku tersebut mengarah pada perilaku narsis dimana perilaku yang dilakukan oleh dirinya agar dapat diperhatikan oleh individu lain, tentunya permasalahannya adalah apakah smartphone mempengaruhi perilaku *narsis* di kalangan remaja tersebut. Karena remaja sudah mulai memiliki minat-minat tertentu seperti minat berpenampilan untuk terlihat semenarik mungkin untuk mendapatkan pengakuan serta pengaguman. Cakupan narsisme lebih luas, tidak hanya dipandang dari segi penampilan, gaya hidup, dan finansial, tetapi juga kekuasaan, prestasi dan fisik.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menetapkan judul skripsi sebagai berikut: **“PENGARUH SMARTPHONE TERHADAP PERILAKU *NARSIS* REMAJA”**

* 1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan tersebut, maka rumusan masalah yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini adalah sejauh mana pengaruh *smartphone* terhadap perilaku narsis remaja di SMP Negeri 2 Soreang ?

* 1. **Tujuan dan Kegunaan Penelitian**
		1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang dikemukakan tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh *smartphone* terhadap perilaku narsis remaja di SMP Negeri 2 Soreang.

* + 1. **Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan suatu ilmu. Berkaitan dengan judul penelitian, maka penelitian ini menjadi kegunaan teoritis dan kegunaan praktis, yang secara umum mampu memberikan manfaat bagi pengembangan Ilmu Komunikasi.

* + - 1. **Kegunaan Teoretis**
1. Dengan penelitian ini diharapkan hasilnya dapat menambah pengetahuan yang mudah untuk dipahami, dapat membantu memberikan referensi bagi penelitian lainnya yang akan meneliti sebuah fenomena yang serupa atau seputar masalah yang sama. Juga menambah pengetahuan yang ilmiah mengenai masalah yang diangkat dengan metode yang digunakan peneliti, yaitu studi deskriptif kuantitatif.
2. Sebagai acuan atau referensi bagi pihak-pihak lain yang memerlukan informasi ilmiah seputar masalah pengaruh *smartphone* terhadap perilaku narsis remaja.
	* + 1. **Kegunaan Praktis**
3. Penelitian ini merupakan bagian dari proses belajar, sehingga dengan sendirinya dapat menambah wawasan dan pengetahuan penulis tentang pengaruh *smartphone* terhadap perilaku narsis remaja.
4. Sebagai pembelajaran antara teori-teori beserta literatur-literatur yang diperoleh penulis dengan situasi dan kondisi yang sesungguhnya terjadi dalam prakteknya di lapangan.