

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

---

**FENOMENOLOGI PENGGUNA *SMARTPHONE* DI  
KALANGAN REMAJA USIA 13-15 TAHUN DI DESA MUARA  
BAHAN KECAMATAN SINGINGI HILIR KABUPATEN  
KUANTAN SINGINGI**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)  
Pada Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Islam Riau**



**NUR ANISA MULIASARI**

**NPM : 159110145  
KOSENTRASI : HUMAS  
PROGRAM STUDI : ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
PEKANBARU  
2019**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa kami ucapkan kehadiran Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Fenomenologi Pengguna *Smartphone* di Kalangan Remaja Usia 13-15 Tahun di Desa Muara Bahan Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuansing”.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak sekali hambatan dan tantangan yang penulis hadapi agar terselesaikan tepat waktu, namun dengan tekad dan semangat yang ada dalam diri penulis serta berkat bantuan dan dukungan dari pihak-pihak lain, akhirnya hambatan dan tantangan tersebut dapat terselesaikan dan penulis ingin mengucapkan terimakasih yang tulus kepada semua pihak yang memberikan dukungan dan bantuannya kepada penulis dalam menyelesaikan ini, khususnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis yang tiada henti memberi kasih sayang, dan selalu memberikan perhatian, doa, dan memberikan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Abdul Aziz, S.Sos., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau. Sekaligus pembimbing yang selalu sabar, memberikan saran, motivasi, dan meluangkan waktunya serta memberikan bimbingan dalam membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Muhd. AR. Imam Riauan, M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
4. Seluruh dosen dan staff Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.

5. Terima Kasih untuk sahabat dan teman-teman seperjuangan Fakultas Ilmu Komunikasi angkatan 2015 yang telah banyak memberi support dalam penyusunan skripsi ini.
6. Dan segenap pihak yang telah membantu dan mendukung penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan bantuan yang telah diberikan.

Hanya Allah yang dapat membalas atas segala kebaikan yang telah diberikan kepada penulis. Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari segala kekurangan baik isi maupun penyajian, oleh karena itu tak lupa kritik dan sarannya kepada penulis diterima dengan senang hati. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi mahasiswa Ilmu komunikasi Universitas Islam Riau.

Pekanbaru, 22 Oktober 2019

Penulis

Nur Anisa Muliastari

## DAFTAR ISI

Judul (Cover)	
Persetujuan Tim Pembimbing	
Persetujuan Tim Penguji Skripsi	
Berita Acara Komprehensif	
Lembar Pengesahan	
Lembar Pernyataan	
Halaman Persembahan.....	ii
Halaman Motto .....	iii
Kata Pengantar .....	iv
Daftar Isi .....	vi
Daftar Tabel .....	viii
Abstrak.....	ix
<i>Abstract</i> .....	x

### BAB I: PENDAHULUAN

A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Fokus Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	8
1. Tujuan .....	8
2. Manfaat Penelitian .....	8

### BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Literatur .....	9
a. Teknologi Komunikasi <i>Smartphone</i> .....	9
1. Komunikasi .....	9
2. <i>Smartphone</i> .....	10
3. Fasilitas Pada <i>Smartphone</i> .....	15
4. Dampak Penggunaan <i>Smartphone</i> .....	16
b. Fenomenologi .....	17
c. Motif.....	21
d. Konstruksi Makna .....	22
e. Remaja .....	26
1. Definisi Remaja .....	26
2. Tugas-Tugas Perkembangan Masa Remaja .....	27
B. Defenisi Operasional .....	28

1. <i>Smartphone</i> .....	28
2. Fenomenologi.....	29
3. Motif .....	29
4. Konsruksi Makna .....	30
5. Remaja.....	30
C. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	31

### **BAB III: METODE PENELITIAN**

A. Pendekatan Penelitian .....	35
B. Subjek dan Objek Penelitian .....	35
1. Subjek Penelitian .....	35
2. Objek Penelitian .....	36
C. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	37
D. Sumber Data .....	38
E. Teknik Pengumpulan Data .....	39
F. Teknik Pemeriksaan dan Keabsahan Data .....	41
G. Teknik Analisis Data .....	42

### **BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Lokasi Penelitian .....	45
B. Hasil Penelitian .....	49
C. Pembahasan Penelitian .....	68
a. Motif.....	68
b. Makna.....	70

### **BAB V: PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	73
B. Saran.....	74

### **Daftar Pustaka**

### **Lampiran**

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	31
Tabel 3.1 Jadwal Waktu Penelitian.....	37



## ABSTRAK

### FENOMENOLOGI PENGGUNA *SMARTPHONE* DI KALANGAN REMAJA USIA 13-15 TAHUN DI DESA MUARA BAHAN KECAMATAN SINGINGI HILIR KABUPATEN KUANTAN SINGINGI

Nur Anisa Muliarsi

159110145

Penggunaan *smartphone* semakin berkembang dan kini banyak digunakan oleh masyarakat sebagai alat komunikasi, terutama di kalangan remaja, terutama remaja berusia 13-15 tahun. Hal ini dapat menyebabkan perubahan sikap dan perilaku di antara para remaja ini. *Smartphone* sangat diminati saat ini karena perkembangan zaman yang semakin canggih dan kelebihan dari *smartphone* yang memiliki fitur-fitur dan banyak aplikasi di dalamnya sehingga *smartphone* menjadi daya tarik utama. Tujuan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berupaya mengamati, memahami, melihat, berdasarkan pengalaman informan melalui *smartphone* sebagai sebuah fenomena. Pendekatan fenomenologi ini mencoba menemukan pemahaman yang diserap secara sadar, bagaimana remaja membangun makna dan motif. Hasil penelitian menunjukkan pengguna *smartphone* di kalangan remaja berusia 13-15 tahun dipengaruhi oleh dua motif, yaitu motif masa lalu yang disebabkan karena ikut-ikutan teman atau rekan sebaya mereka yang sudah banyak menggunakan *smartphone*. Kemudian dari motif masa depan adalah agar tidak ketinggalan zaman, supaya tidak gagap teknologi, untuk mengikuti arus globalisasi dan informasi, untuk mengakses internet, untuk menjalin silaturahmi, digunakan sebagai alat atau sarana pembelajaran dan untuk hiburan. Makna *smartphone* bagi mereka antara lain benda yang menarik modelnya dan memiliki fungsi yang menyerupai komputer yang berguna dalam penggunaannya karena memberikan kemudahan dalam berkomunikasi, alat yang bermanfaat dan sebagai penunjang gaya hidup, menjadi kebutuhan sehari-hari, keberadaannya yang penting, dan sebagai media hiburan.

**Kata kunci :** Remaja, *Smartphone*, Fenomenologi, Motif, Makna.

## ABSTRACT

### **PHENOMENOLOGY OF SMARTPHONE USERS IN ADOLESCENTS AGED 13-15 YEARS IN MUARA BAHAN SUB-DISTRICT SINGINGI HILIR KUANTAN SINGINGI DISTRICT**

**Nur Anisa Muliarsi**

**159110145**

*The use of smartphone is growing and is now widely used by the community as a communication tool, especially among teenagers, especially teenagers aged 13-15 years. This can cause changes in attitude and behavior among these teenagers. Smartphone are very popular nowadays because of the development of increasingly sophisticated times and the advantages of smartphone that have features and many applications in them so that smartphone are the main attraction. The purpose of this study uses a qualitative approach that seeks to observe, understand, see, based on the experience of informants via smartphone as a phenomenon. This phenomenological approach tries to find an understanding that is consciously absorbed, how adolescents build meaning and motives. The result showed smartphone users among adolescents aged 13-15 years were influenced by two motives, namely the motives of the past caused by the bandwagon of their peers or peers who had used a lot of smartphone. Then the motive for the future is not to be out of date, so as not to stutter technology, to follow the flow of globalization and information, to access the internet, to establish friendship, to be used as a tool or a means of learning and for entertainment. The meaning of a smartphone for them, among other things, is a cool model and has a function that resembles a computer that is useful in its use because it provides convenience in communication, a useful tool and as a lifestyle support, a daily necessity, an important existence, and as a media of entertainment.*

**Keyword :** *Teenagers, Smartphone, Phenomenology, Motives, Meaning.*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kecanggihan dan kemajuan teknologi dalam bidang telekomunikasi pada saat ini berkembang pesat dan mengalami perubahan teknologi sangat cepat. Salah satu teknologi yang terlihat dan banyak digunakan masyarakat adalah *handphone* yang digunakan sebagai alat untuk melakukan komunikasi. Kebutuhan akan menggunakan *handphone* seakan menjadi kebutuhan dasar bagi masyarakat.

Muncul serta berkembangnya *handphone* di Indonesia telah membentuk aktivitas komunikasi tersendiri. Dengan kata lain revolusi *handphone* memasuki tahap baru. *Handphone* tidak hanya bisa digunakan untuk menerima dan menelepon, tetapi juga mengirim SMS (*Short Message Service*), mengirim dan menerima gambar, mengirim dan menerima *ringtone*. Namun perkembangan *handphone* pada sekarang ini sudah semakin meningkat, mulai dari fasilitas yang disediakan dan bentuknya. (Nurudin, 2016:188).

Perubahan teknologi yang sangat cepat menjadikan *handphone* berubah menjadi *smartphone*. Peralihan menuju *smartphone* sendiri banyak memberikan kelebihan daripada *handphone* yaitu dengan tersedianya fitur-fitur serta aplikasi yang terhubung menggunakan jaringan internet. Perkembangan teknologi *smartphone* menunjukkan perkembangan jaringan internet yang sangat cepat

dimulai dari jaringan 2G 3G bahkan sekarang sudah diterapkan 4G LTE (*Long Term Evolution*) yang mampu memberikan kecepatan dalam mentransfer data, sehingga dengan kecepatan akses yang tinggi memberikan kemudahan kepada pengguna *smartphone* dalam mengakses internet.

Pertemuan tatap muka secara berhadapan dapat dilaksanakan dalam jarak yang sangat jauh. Penggunaan *smartphone* menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan saat ini yang memerlukan mobilitas tinggi. Fasilitas-fasilitas yang ada didalamnya pun tidak hanya sebatas SMS (*Short Messages Service*) seperti pada zaman tahun 2000-an. *Smartphone* yang sekarang dilengkapi dengan beberapa aplikasi yang dapat memanjakan penggunanya, yang dimana tidak harus pergi ke warnet (warung internet), tetapi dengan sekali klik langsung bisa mendapatkan informasi yang dicari.

Berkembangnya teknologi yang disebabkan oleh meningkatnya kebutuhan akan arus informasi membuat *smartphone* menjadi salah satu dari teknologi komunikasi yang membantu manusia atau remaja untuk mendapatkan informasi secara cepat. Di samping untuk membantu mencari informasi *smartphone* juga berfungsi untuk menyebarkan informasi sehingga dengan seiring berkembangnya kemajuan teknologi komunikasi berkembang juga pada penggunaan *smartphone*.

Hal ini menjadikan *smartphone* sebagai salah satu perkembangan komunikasi paling aktual dan canggih di Indonesia terlihat juga terdapat kualitas dari berbagai merk ponsel seperti, Samsung, Sony Xperia, Huawei, Oppo, Iphone,

Asus, Xiaomi, Vivo, Lenovo, Acer, LG, Honor, dan masih banyak lainnya. Masing-masing tidak berhenti bersaing mencari mangsa pasar melalui produk terbaru yang mereka keluarkan dalam kurun waktu yang sangat singkat. *Smartphone* pada masa kini menjadi kebutuhan yang umum bagi masyarakat. Mulai dari anak-anak hingga orang tua kini mampu mengoperasikan *smartphone* dengan mudah. Mulai dari *smartphone* yang biasa sampai *smartphone* tercanggih.

Penggunaan *smartphone* sekarang bukan hanya sebagai alat komunikasi semata, tetapi mendorong terbentuknya interaksi yang berbeda dengan interaksi secara langsung. Interaksi yang terbentuk dipercepat prosesnya melalui pesan teks, suara maupun gambar. Respon anak remaja terhadap kecanggihan teknologi *smartphone* cukup tinggi, walaupun dalam penggunaannya belum optimal dan tidak terlalu dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga menimbulkan dinamika *smartphone* yang telah bergeser fungsinya awalnya merupakan - kebutuhan sekunder sudah menjadi kebutuhan primer untuk menjalin komunikasi dengan cepat mudah serta efisien.

Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Pada masa ini remaja sudah tidak anak-anak lagi, namun belum dapat dikatakan dewasa karena masih dalam tahapan peralihan menuju dewasa yang mana pada masa ini mereka sedang berada diposisi untuk mengenal hal atau sesuatu yang baru. Penggunaan *smartphone* ini banyak berkembang di kalangan remaja terutama pada remaja awal yaitu usia 13-15 tahun yang mana mereka masih duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP), dengan adanya hal ini akan

menimbulkan perubahan pada sikap dan perilaku remaja itu sendiri dimana remaja lebih nyaman dan asyik untuk berkomunikasi dengan teman yang berada dalam satu *smartphone* daripada teman di sebelahnya.

Kondisi yang demikian itu menempatkan masa remaja sebagai suatu periode yang unik, dan selalu menarik untuk dipantau, karena merupakan masa transisi atau peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Pada usia remaja terdapat tugas-tugas perkembangan yang harus dipenuhi oleh remaja. Salah satu tugas perkembangan awal yang harus dilalui remaja adalah yang berhubungan dengan perkembangan sosial. Perkembangan sosial bertujuan untuk memperoleh kemampuan yang sesuai dengan tuntutan sosial agar mampu berinteraksi dan menyesuaikan diri pada norma-norma sosial masyarakat dan kemampuan penyesuaian diri terhadap lingkungan sekitarnya.

Kemudahan berkomunikasi menggunakan *smartphone* ini menjadikan manusia khususnya remaja kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya tanpa disadari sebenarnya *smartphone* telah melekat pada manusia khususnya remaja saat ini, dimana remaja merupakan masa yang sedang mengalami masa-masa peralihan dari segi emosional, sosial dan fisik, kematangan mental biologi dan psikologi menuju dewasa atau masa usia belasan tahun yang menunjukkan tingkah laku yang susah diatur, mudah terangsang perasaannya dan lain sebagainya.

Remaja sebagian besar mampu mengatasi transisi ini dengan baik, namun beberapa remaja bisa mengalami penurunan pada kondisi psikis, fisiologis, dan sosial sehingga menimbulkan permasalahan bagi remaja seperti munculnya

perilaku anti sosial pada remaja, konflik dengan orang tua, penyalahgunaan narkoba, merokok, minum-minuman beralkohol dan seks bebas. Fagan (2006) dalam (Muflih, dkk 2017 : 13) <sup>1</sup>

Menurut pengamatan penulis, fenomena penggunaan *smartphone* pada usia remaja sudah banyak dijumpai di desanya yaitu Desa Muara Bahan, Kecamatan Singingi Hilir, seakan-akan mereka mempunyai dunianya sendiri. Desa Muara bahan merupakan desa yang masih sangat terasa rasa toleransi dan kekeluargaannya, kekompakkan, rasa saling menghormati dan menghargai masih terjalin sangat baik. Namun, tak jarang terlihat sekarang remaja yang acuh dengan lingkungan disekitarnya.

Sekarang ini Remaja sering terlihat sibuk dengan *smartphone*, sampai mengabaikan orang disekitarnya. Kehadiran *smartphone* menjadikan pengguna jarang bersosialisasi dengan orang-orang disekitarnya. Kemudahan bersosialisasi dalam menggunakan *smartphone* justru membuat terlihat anti sosial di kehidupan nyata karena tidak berbicara dan bertatap muka secara langsung. Sekelompok remaja yang sedang berkumpul bersama dalam satu tempat, namun frekuensi mereka berbicara lebih rendah dibanding dengan menggunakan *smartphone* nya masing-masing Hal ini dapat menyebabkan masalah pada interaksi sosial.

Tak jarang individu atau remaja yang lebih memilih memainkan atau menggunakan *smartphone* nya meskipun ia berada ditengah-tengah suatu kegiatan atau sosialisasi dengan orang-orang disekitarnya. Tujuan dari orang tua

---

<sup>1</sup> Muflih, dkk. "Penggunaan Smartphone dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta". Idea Nursing Journal Vol. VIII No. 1. 2017. Hal 13

sebenarnya sangat baik, agar anak yang dari desa tidak gaptek atau gagap teknologi. Seharusnya orang tua tahu kapan memberikan *smartphone* untuk anak mereka dan mereka rata-rata menggunakan *smartphone* tiap harinya kecuali disekolah.

Keasyikan mereka dalam bermain *smartphone* menjadikan mereka seperti mempunyai dunia nya sendiri karena secara tidak sadar mereka terjebak dalam perkembangan dan kecanggihan teknologi *smartphone*. Karena saat berkumpul dengan teman sebaya, mereka malah asyik bermain *Games, Facebook, WhatsApps, Instagram, dan Youtube*.

Bahkan ada yang asyik dirumah seharian atau di dalam kamar dengan *smartphone* yang dimiliki sehingga jarang untuk keluar rumah, sampai pada saat makan, belajar, dan tidur mereka tidak pernah lepas dari *smartphone*. Akan tetapi tak jarang juga remaja yang memanfaatkan *smartphone* ini sebagai media sarana belajar karena *smartphone* dapat digunakan untuk internetan atau *browsing*.

Kemudian tanpa disadari remaja menjadi kecanduan dengan *smartphone* mereka sehingga mereka kehilangan kemampuan untuk berinteraksi sosial. Selain itu, dengan adanya *smartphone* akhlak mereka sebagai seorang muslim terhadap sesama bahkan dengan yang lebih tua lama kelamaan akan luntur, ketika orang tua mereka tidak memantau penggunaan *smartphone* yang mereka gunakan.

Berdasarkan permasalahan fenomena dan kondisi yang terjadi peneliti sangat termotivasi untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Fenomenologi Pengguna *Smartphone* di Kalangan Remaja Usia 13-15**

## Tahun di Desa Muara Bahan Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi.”

### B. Identifikasi Masalah

1. Kebiasaan menggunakan *smartphone* menjadikan remaja tersita waktu dalam belajar.
2. Menggunakan *smartphone* dengan intensitas yang tidak teratur akan memberikan dampak negatif terhadap remaja.
3. *Smartphone* menimbulkan kecanduan bagi remaja karena tersedia berbagai fitur yang menarik.
4. *Smartphone* menjadi kebutuhan sehari-hari bagi remaja.
5. Motif dan makna bagi remaja dalam menggunakan *smartphone*

### C. Fokus Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka yang menjadi fokus penelitian ini adalah motif dan konstruksi makna dalam penggunaan *smartphone* di kalangan remaja usia 13-15 tahun di Desa Muara Bahan Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuansing.

### D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang menjadi pokok penelitian ini adalah:

1. Apakah motif dari penggunaan *smartphone* di kalangan remaja usia 13-15 tahun di Desa Muara Bahan Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuansing ?

2. Bagaimana konstruksi makna pada penggunaan *smartphone* di kalangan remaja usia 13-15 tahun di Desa Muara Bahan Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuansing ?

### **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### 1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui motif dari penggunaan *smartphone* di kalangan remaja usia 13-15 tahun di Desa Muara Bahan Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuansing.
- b. Untuk mengetahui konstruksi makna pada penggunaan *smartphone* di kalangan remaja usia 13-15 tahun di Desa Muara Bahan Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuansing.

#### 2. Manfaat Penelitian

##### a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian dan ilmu pengetahuan bagi peneliti dan juga bisa menjadi salah satu sumber pedoman didalam perkembangan penelitian kajian ilmu komunikasi khususnya yang berkaitan dengan fenomenologi pengguna *smartphone* di kalangan remaja.

##### b. Manfaat Praktis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi pemahaman di kalangan remaja dalam penggunaan *smartphone*.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Literatur

##### a. Teknologi Komunikasi *Smartphone*

###### 1. Komunikasi

Teknologi komunikasi dapat diartikan sebagai suatu peralatan keras (*hardware*) pada sebuah struktur organisasi yang memiliki kandungan nilai-nilai sosial yang dapat memungkinkan setiap orang untuk mengumpulkan, memproses, hingga saling bertukar informasi satu dengan yang lain. Teknologi ini berkembang sangat cepat seiring dengan perkembangan teknologi elektronik, sistem transmisi dan modulasi, hingga informasi dapat disebarkan dengan cepat dan tepat. Disamping itu teknologi komunikasi memiliki fungsi yaitu dapat membantu dan mempermudah dalam mentransfer data dari satu perangkat ke perangkat yang lain baik dalam jarak yang dekat maupun jauh dan juga dapat berperan untuk mengatur/memanajemen suatu sistem agar dapat dikelola dengan baik.<sup>3</sup>

Teknologi komunikasi adalah alat yang dapat membantu untuk memproses dan mengirim data dari satu perangkat ke perangkat lainnya. Teknologi komunikasi merupakan alat yang juga untuk menambah kemampuan seseorang dalam berkomunikasi antar sesama. Komunikasi sangat berkaitan dengan perkembangan teknologi. Karena teknologi berperan sebagai teknis yang digunakan untuk memproses dan menyampaikan informasi. Teknologi informasi

---

<sup>3</sup><https://teknologi.id/insight/pengertian-teknologi-komunikasi-dan-fungsinya/> diakses pada 16 maret 2019 pukul 22:37)

sendiri adalah hasil dari pemanfaatan teknologi yang membantu manusia dalam membuat, menyimpan atau menyebarkan suatu informasi. Bentuk-bentuk teknologi komunikasi mencakup telepon, radio, dan televisi. (Kadir & Triwahyuni 2003 : 5).

Menurut Gouzali Saydam (2005 : 25), teknologi komunikasi pada hakikatnya adalah penyaluran informasi dari satu tempat ke tempat lain melalui perangkat telekomunikasi (kawat, radio atau perangkat elektromagnetik lainnya). Informasi tersebut dapat berbentuk suara (telepon), tulisan dan gambar (telegraf), data (komputer), dan sebagainya.

Menurut McLuhan dalam Morissan, dkk (2010 : 31), teknologi komunikasi menjadi penyebab utama perubahan budaya. Kehidupan keluarga, lingkungan kerja, sekolah, pertemanan, kegiatan keagamaan, politik, dan sebagainya semua terpengaruh teknologi komunikasi. Interaksi manusia dengan manusia telah digantikan menjadi interaksi manusia dan sering kali tidak kita sadari teknologi dapat mengurangi interaksi seseorang secara langsung dengan orang-orang terdekat yang ada di sekitar (misalnya orang tua dan anak dirumah masing-masing sibuk dengan *smartphone* nya).

## 2. *Smartphone*

*Smartphone* adalah sebuah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon *fixed line* sehingga konvensional namun dapat dibawa kemana-mana ( *portable* ) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel ( *nirkabel wireless* ).

*Smartphone* (Ponsel Pintar) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti ponsel cerdas. Bagi beberapa orang, ponsel pintar merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak serta sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, ponsel pintar hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*) atau terdapat papan ketik (baik sebagaimana jadi maupun terhubung keluar) dan penyambung VGA (*Video Graphics Array*).

Menurut Istiyanto (dalam Fazrian 2014 : 7) menyatakan bahwa *smartphone* (ponsel pintar) merupakan salah satu wujud realisasi *ubiquitous computing* (*ubicomp*) dimana teknologi tersebut memungkinkan proses komputasi dapat terintegrasi dengan berbagai aktifitas keseharian manusia dengan jangkauannya yang bebas atau tidak dibatasi dalam suatu wilayah atau suatu *scope area*. Sejalan dengan pernyataan diatas bahwa *smartphone* adalah benda atau telepon genggam yang memiliki kemampuan tingkat tinggi, dengan fungsinya yang hampir menyerupai komputer yang bagi sebagian orang telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Dan bagi yang lainnya, *smartphone* hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih dan menjadi daya tarik.

Menurut David Wood, *smartphone* dapat dibedakan dengan telepon genggam biasa dengan dua cara fundamental : bagaimana mereka dibuat dan apa yang bisa mereka lakukan. *Smartphone* berdasarkan fungsinya dapat diklasifikasikan menjadi lebih dari lima fungsi utama, yang pertama adalah *smartphone* sebagai pembantu tugas kantor sehari-hari, kedua *smartphone* adalah perangkat untuk *viewer*, *editing*, pembuat file atau dokumen dalam format Word, TXT, dan PDF (*Portable Document Format*), ketiga *smartphone* berfungsi sebagai media untuk melakukan Push *E-mail* secara cepat, yang keempat *smartphone* ialah berfungsi sebagai perangkat teknologi hiburan, selain itu *smartphone* juga berfungsi sebagai perangkat untuk mengakses internet dengan jaringan 3G, 4G, HSDPA (*High Speed Downlink Packet Access*), plus Wi-Fi dan yang kelima *smartphone* ialah saat ini lebih banyak berfungsi sebagai pengganti PC (*Personal Computer*) desktop atau komputer.

*Smartphone* dari segi manfaatnya terbagi atas menjadi dua yaitu *Hardware* dan *Software*. Dari segi *Hardware smartphone* yaitu perangkat yang mempunyai manfaat sebagai penunjang kerja *smartphone* itu sendiri ketika digunakan untuk berbagai macam kebutuhan oleh penggunanya. Sedangkan dari segi *software smartphone* merupakan alat atau perangkat alat teknologi modern yang sudah diketahui dapat menjalankan *software* dengan baik dan manfaat utama dari kemampuan menjalankan *software* ini adalah tersedianya layanan akses data. Layanan ini yang dapat dimanfaatkan oleh setiap *smartphone* untuk memungkinkan pengguna nya terhubung dengan konektivitas internet setiap saat dimanapun mereka berada.

Pada *smartphone* layanan akses data bermanfaat untuk keperluan *browsing, e-mail, chatting*, hingga *posting*. Contoh lainnya dari segi manfaat banyaknya aplikasi yang tersedia pada sebuah *smartphone*. *Smartphone* adalah perangkat yang bukan hanya sekedar digunakan untuk melakukan atau mengirim sms (*short message service*), menerima dan menjawab panggilan saja, munculnya pusat aplikasi pada setiap *smartphone* kini dapat dimanfaatkan sebagai pendukung dalam kegiatan berbisnis, sebagai media pendukung sarana belajar dan juga sebagai sarana hiburan atau *games*.

Dengan kata lain, ponsel cerdas merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon. Permintaan akan alat canggih yang mudah dibawa ke mana-mana membuat kemajuan besar dalam memori, kamera, layar dan sistem operasi.<sup>4</sup>

Kadir dan Triwahyuni (2003 : 56), *Smartphone* merupakan bentuk yang dianggap paling fenomenal dan juga unik. Dalam pemakaiannya *smartphone*, besarnya tagihan bergatung pada lama waktu percakapan serta jarak atau zona jangkauan (SLJJ) percakapan yang telah dilakukan dalam percakapan. Terdapat hal penting dalam biaya yang dikeluarkan bagi pelanggan *smartphone*, yaitu biaya *airtime*, biaya bulanan dan biaya pulsa atau pemakaian.

Dalam perkembangan awal, kita hanya mengenal adanya *handphone* dan PDA (*Personal Digital Assistant. Handphone*) pada umumnya digunakan untuk melakukan komunikasi seperti telepon sedangkan PDA digunakan sebagai asisten pribadi dan *organizer*. Dengan PDA kita bisa menyimpan data *contact, to do list*

---

<sup>4</sup>[http://ilmuti.org/wp-content/uploads/2018/03/tesartriansyah\\_sejarah-Smartphone.pdf](http://ilmuti.org/wp-content/uploads/2018/03/tesartriansyah_sejarah-Smartphone.pdf)(diakses pada 30 maret 2019 pukul 22:13).

sampai sinkronisasi antara komputer dan PDA. Perangkatnya sama dengan sebuah PC namun dalam ukuran kecil. PDA dapat bekerja layaknya sebuah komputer mini yang dilengkapi dengan *operating system* (OS). *Smartphone* memiliki ciri-ciri dasar sebagai berikut Utomo (2012) dalam Saddam (2018 : 21) :

- a) Sistem Operasi. Ini merupakan ciri yang paling utama dari sebuah *smartphone*. Ponsel bisa disebut *smartphone* apabila didalamnya sudah ditenamkan sebuah sistem operasi. Contoh dari sistem operasi *Android*, *Symbian*, *Windows Mobile*, dll.
- b) Perangkat Keras. Setiap *smartphone* harus memiliki dukungan perangkat keras yang mumpuni untuk dapat menjalankan sistem operasi yang telah ditenamkan di dalamnya. Perangkatnya sama dengan sebuah PC (*Personal Computer*) hanya saja dalam ukuran yang kecil.
- c) Pengolah Pesan. Satu lagi hal yang didapat dalam *smartphone* yaitu mengolah pesan yang lebih dari ponsel biasanya. *Smartphone* memiliki keunggulan dalam mengolah pesan yaitu berupa pesan elektronik (*e-mail*).
- d) Mengakses *Internet/Website*. Kemampuan lain yang dimiliki oleh sebuah *smartphone* adalah bisa digunakan mengakses internet dan konten yang disajikan di browsernya, sudah hampir mendekati seperti layaknya kita mengakses *website* lewat komputer.
- e) Aplikasi. Hal yang membuat menyenangkan adalah *smartphone* dapat dijejali berbagai aplikasi asalkan aplikasi tersebut sesuai dengan sistem operasi yang ada. Biasanya untuk memasang mendapatkan aplikasi para produsen *smartphone* telah menyediakan tempat khusus untuk berbelanja aplikasi.

- f) *Keyboard QWERTY*. Ini adalah yang membuat tampilan *smartphone* terlihat begitu berbeda, dia memiliki *keyboard qwerty*. Walau saat ini sudah banyak ponsel biasa yang mengusung *keyboard* semacam ini. Namun *keyboard qwerty* pertama kali diadopsi oleh *smartphone*.
- g) *Office*. Kelebihan lainnya adalah aplikasi pengolah data-data *office*. Setiap *smartphone* memiliki kemampuan semacam ini yang dapat diperoleh dengan menginstal aplikasi *office*. Aplikasi seperti ini dapat diinstal sendiri ataupun bawaan dari pabrikan.

### 3. Fasilitas pada *Smartphone*

*Smartphone* sangat bervariasi tergantung pada modelnya, yang seiring dengan perkembangan teknologi mempunyai fungsi-fungsi antara lain, Fiati (2005) dalam Muchlis dan Nurainiah (2018 : 28) :

- a) Penyimpanan informasi
- b) Pembuat daftar pekerjaan atau perencanaan kerja
- c) *Reminder* (pengingat waktu) atau *appointment*
- d) Alat perhitungan (kalkulator)
- e) Pengiriman atau penerimaan e-mail
- f) Permainan (*games*)
- g) Integrasi ke peralatan lain seperti MP3
- h) *Chatting* dan *Browsing* internet
- i) Video

Mengenai fitur-fitur lain dalam *smartphone* yang saat ini sedang gencarnya ditonjolkan adalah kamera yang menjadi andalan setiap merek *smartphone*. Selain kamera produsen *smartphone* mulai memasukkan berbagai fitur menarik yang membuat fungsi *smartphone* lebih banyak dan menarik seperti, *Face Unlock* merupakan suatu fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuka *smartphone* dengan cepat menggunakan wajah pengguna.

*Fingerprint Scanner* yaitu menggunakan sidik jari untuk membuka layar kunci. *IR Blaster (Infra-red blaster)* merupakan fitur yang dapat dimanfaatkan untuk mengontrol perangkat elektronik seperti *TV* dan *AC*. *Fast Charging* merupakan fitur yang membuat *smartphone* dengan kapasitas besar dapat melakukan pengisian baterai dengan waktu yang singkat. *Slot Micro SD* fitur yang harus ada dalam *smartphone* digunakan untuk penyimpanan tambahan seperti kartu memori.<sup>5</sup>

#### 4. Dampak Penggunaan *Smartphone*

Menurut Badwilan (2004 : 40), penggunaan *smartphone* dan membawa dampak-dampak tertentu. Dampak-dampak tersebut dibagi pada aspek psikologis, dan sosial, yaitu :

##### a. Aspek Psikologis

Banyaknya pesan melalui SMS yang berisi ajakan-ajakan bersifat rasisme dapat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang. Contohnya yang marak

<sup>5</sup><https://www.idntimes.com/tech/trend/hasan-al-mujtaba/fitur-wajib-ada-smartphone-masa-kini-c1c2/full> (diakses pada 30 maret 2019 pukul 21:53)

ditemukan adalah pesan yang berisi pemboikotan barang produksi Amerika. Selain itu juga terdapat peredaran pesan teks, gambar, maupun video yang bersifat pornografi. Mudahnya akses keluar masuk pesan tersebut melalui *smartphone* membawa dampak negatif, terutama untuk generasi muda sekarang.

b. Aspek Sosial

Salah satu hal yang sering terjadi adalah tindakan seseorang yang membiarkan *smartphone* miliknya tetap dalam keadaan hidup atau aktif sehingga mengeluarkan bunyi yang nyaring. Hal ini jelas mengganggu konsentrasi serta mengejutkan orang-orang disekitarnya. Seperti ketika sedang rapat bisnis, di rumah sakit, sedang di tempat-tempat ibadah, dan lain-lain. Selain itu pengguna *smartphone* sebagai media komunikasi tidak langsung dapat menurunkan kualitas dan kuantitas dari komunikasi secara langsung (tatap muka). Sering terjadi kesalahpahaman dalam pemaknaan pesan melalui komunikasi secara tidak langsung.

b. Fenomenologi

Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani *phainomai* yang berarti “menampak”. Fenomena tiada lain adalah fakta yang disadari. Jadi suatu subjek itu ada dalam relasi dengan kesadaran. Fenomena bukanlah dirinya seperti tampak secara kasat mata, melainkan justru ada didepan kesadaran, dan disajikan dengan kesadaran pula. Berkaitan dengan hal itu maka fenomenologi merefleksikan

pengalaman langsung manusia sejauh pengalaman itu secara intensif berhubungan dengan suatu objek.

Menurut The Oxford English Dictionary, yang dimaksud dengan fenomenologi adalah *the science of phenomena as distinct from being (ontology), and division of any science which describe and classifies its phenomena*. Maka, fenomenologi merupakan ilmu mengenai fenomena yang dibedakan dari sesuatu yang sudah menjadi atau disiplin ilmu yang menjelaskan dan mengklasifikasikan fenomena atau studi tentang fenomena. Dengan kata lain, fenomenologi mempelajari fenomena yang tampak di depan kita dan bagaimana penampakkannya. (Kuswarno, 2009 : 1).

Tujuan fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, pikiran, dan tindakan, seperti bagaimana fenomenologi tersebut dinilai atau diterima secara estetis. Fenomenologi mencoba mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksi makna dan konsep-konsep penting dalam kerangka intersubjektivitas (Kuswarno, 2009 : 2).

Menurut Husserl, dengan fenomenologi kita dapat mempelajari bentuk-bentuk pengalaman dari sudut pandang orang yang mengalaminya secara langsung, seolah-olah kita mengalaminya sendiri. Fenomenologi tidak saja mengklasifikasikan setiap tindakan secara sadar yang dilakukan, namun juga meliputi prediksi terhadap tindakan dimasa yang akan datang, dilihat dari aspek-aspek yang terkait dengan nya. Semua itu bersumber dari bagaimana seseorang memaknai objek dalam pengalamannya. Maka dari itu tidak salah apabila

fenomenologi diartikan sebagai studi tentang makna yang mana makna itu lebih luas dari sekedar bahasa yang mewakilinya (Kuswarno, 2009 : 10).

Fenomenologi mempelajari struktur pengalaman dan kesadaran. Secara harfiah, fenomenologi adalah studi yang mempelajari fenomena, seperti penampakan, segala hal yang muncul dalam penampakan kita, cara kita mengalami sesuatu dan makna yang kita miliki dalam pengalaman kita. Pada kenyataannya fokus perhatian fenomenologi lebih luas dari sekedar fenomena, yaitu pengalaman sadar dari sudut pandang orang pertama (yang mengalaminya secara langsung).

Pada dasarnya fenomenologi mempelajari struktur tipe-tipe kesadaran yang terentang dari presepsi, gagasan, memori, imajinasi, emosi, hasrat, kemauan sampai tindakan baik itu tindakan sosial maupun dalam bentuk bahasa. Struktur bentuk-bentuk kesadaran inilah yang dinamakan oleh Husserl dengan kesengajaan yang terhubung langsung dengan sesuatu. Struktur kesadaran dalam pengalaman ini yang pada akhirnya membuat makna dan menentukan isi dari pengalaman (*content of experience*).

Pendekatan fenomenologi merupakan tradisi penelitian kualitatif yang berakar pada filosofi dan psikologi, dan berfokus pada *internal* dan pengalaman sadar seseorang. Pendekatan fenomenologi untuk mempelajari kepribadian dipusatkan pada pengalaman individual-pandangannya pribadi terhadap dunia. Pendekatan fenomenologi menggunakan pola pikir subjektivisme yang tidak hanya memandang masalah dari suatu gejala tampak, akan tetapi berusaha menggali makna di balik setiap gejala itu (Kuswarno, 2009 : 7)

Dalam pemikiran Schutz adalah bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Dimana, tindakan sosial merupakan tindakan yang berorientasi pada perilaku orang atau orang lain pada masa lalu, sekarang dan akan datang. Proses penafsiran dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang *implisit*. Dengan kata lain, mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna, dan kesadaran manusia mengkonstruksi makna di luar arus utama pengalaman melalui proses “tipikasi”. Hubungan antara makna pun diorganisasikan melalui proses ini, atau bisa di sebut “*stock of knowledge*”. (Kuswarno, 2009 : 18).

Dalam tinjauan fenomenologimelihat adanya motif menurut Schutz, dalam pembentukan makna mengelompokkan motif menjadi dua, yaitu:

1. *In-order-to-motive (Um-zuMotiv)*

Motif yang merujuk pada tindakan di masa yang akan datang. Dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan yang telah ditetapkan.

2. *Because motives (Weil Motiv)*

Tindakan yang merujuk pada masa lalu. Dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki alasan dari masa lalu ketika ia melakukannya.

### c. Motif

Motif menunjuk hubungan sistematis antara respon atau suatu himpunan respon dengan keadaan dorongan (Ahmadi, 2002 : 191). Motif – motif manusia dapat mengerti dan memahami dan mengerti terlebih dahulu apa dan bagaimanakah motif dan tingkah lakunya. Hal itu dikarenakan motif tidak selalu seperti yang tampak, bahkan terkadang motif berlawanan dengan perilaku yang tampak (Ahmadi, 2002 : 196-197).

Motif adalah hasrat, dorongan, keinginan, serta tenaga penggerak lainnya yang berasal dari dalam diri manusia untuk melakukan sesuatu. Semua tingkah laku yang terjadi pada manusia itu pada dasarnya memiliki motif. Yang mana motif-motif yang terjadi memiliki tujuan dan arah pada tingkah laku manusia dan motif muncul karena adanya kebutuhan. Kebutuhan dapat dipandang sebagai kekurangan akan suatu hal dan akan menuntut untuk segera adanya pemenuhan supaya segera mendapatkan keseimbangan. Situasi kekurangan ini berfungsi sebagai suatu kekuatan atau dorongan alasan, yang menyebabkan seseorang bertindak untuk memenuhi kebutuhan. (Ahmadi, dalam Laila 2015 : 4)

Ada beberapa pendapat mengenai pengertian motif. Motif, atau dalam bahasa Inggris “*motive*” berasal dari kata *movere* dan *motion*, yang berarti gerakan atau sesuatu yang bergerak. Dalam psikologis hubungan motif erat hubungannya dengan “gerak”, yaitu gerakan yang dilakukan oleh manusia atau disebut juga perbuatan atau perilaku (Sarwono, 2009 : 137).

Menurut Gufon dkk, (2012 : 83) motif adalah dorongan yang sudah terikat pada suatu tujuan. Motif menunjuk hubungan sistematis antara suatu

respon dengan keadaan dorongan tertentu. Motif yang ada pada diri seseorang akan mewujudkan suatu perilaku yang diarahkan pada tujuan mencapai sasaran kepuasan.

Sementara menurut Sherif dalam Sobur (2003 : 267) motif adalah sebagai suatu istilah generik yang meliputi semua faktor internal yang mengarah pada berbagai jenis perilaku yang bertujuan, semua pengaruh internal, seperti kebutuhan (*needs*) yang berasal dari fungsi-fungsi organisme, dorongan dan keinginan, aspirasi dan selera sosial, yang bersumber dari fungsi-fungsi tersebut.

#### **d. Konstruksi Makna**

Menurut Juliastuti (2000) dalam Afif (2018 : 12) Konstruksi makna juga dapat diartikan sebagai proses dengan mana orang mengorganisasi dunia dalam perbedaan signifikan. Proses ini kemudian dijalankan melalui konstruksi kode-kode sosial, budaya, dan sejarah yang spesifik. Konsep yang digunakan dalam proses sosial pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia. Konstruksi makna adalah produksi makna melalui bahasa, konsep konstruksi makna bisa berubah-ubah. Akan selalu ada pemaknaan baru dan pandangan baru dalam konsep representasi yang sudah pernah ada. Karena makna sendiri juga tidak pernah tetap, ia selalu berada dalam proses negoisasi yang disesuaikan dengan situasi yang baru. Ia adalah hasil praktek penandaan, praktek yang membuat sesuatu hal bermakna sesuatu.

Makna yang berhubungan dengan komunikasi pada hakikatnya adalah fenomena sosial. Makna sebagai konsep sosial yang mencakup lebih dari sekedar

penafsiran atau hanya pemahaman seorang individu saja. Menurut Spradley makna merupakan menyampaikan pengalaman sebagian sebagian besar manusia disemua masyarakat karena terdapat banyak komponen makna yang membangkitkan suatu kata atau kalimat.

Konstruksi makna juga dapat dipahami sebagai sebuah proses ketika seseorang mengatur dan menginterpretasikan kesan-kesan mereka untuk memberikan arti bagi lingkungan atau objek disekitar mereka. Selain itu juga kontruksi makna dapat diartikan sebagai proses dengan mana orang mengorganisasikan dunia dalam perbedaan yang signifikan. Proses ini kemudian dijalankan melalui konstruksi kode-kode sosial, budaya, serta sejarah yang spesifik yang kemudian membuat sesuatu hal yang bermakna sesuatu (Abadi, 2013 dalam Laila 2015 : 6) .

Sebagai manusia, tidak hanya mampu membuat sebuah peristiwa, tapi juga kegunaan dan makna peristiwa itu bagi kita. Kita bisa menciptakan sebuah konteks berencana dan berpartisipasi di dalamnya, secara sukarela mengarahkan tindakan kita selama kegiatan berlangsung. Semua bisa dilakukan karena kapasitas manusia untuk menciptakan dan menanamkan makna pada orang, benda, dan keadaan yang mengelilinginya. (Jonhson, 1951 dalam Mulyana, 2010 : 282).

Menurut West and Turner (2009 : 93) mengatakan bahwa memahami pesan adalah tujuan dari semua proses pemaknaan. Ungkapan diatas jelas mengatakan bahwa sebuah makna berawal dari sebuah pesan yang dimaknai dan kemudian diinterpretasikan oleh siapa yang memaknainya dan makna juga tercipta

karena karena adanya interaksi, tanpa adanya interaksi sebuah pesan tidak akan bisa dimaknai. Selanjutnya terdapat tiga jenis tipe makna menurut tipologi Brodbeck dalam (Sobur 2009 : 262) yakni :

- 1) Makna *inferensial*, yakni makna satu kata (lambang) adalah objek, pikiran gagasan, konsep yang dirujuk oleh kata tersebut.
- 2) Makna *significance*, yakni suatu istilah sejauh hubungan dengan konsep-konsep yang lain.
- 3) Makna *Intersional*, yakni makna yang dimaksud oleh seorang pemakai lambang.

Kutipan tipologi tersebut menjelaskan bahwa setiap makna menjelaskan dan memaknai sesuatu sesuai dengan pembagiannya masing-masing yang ia maknai. Menurut Blumer (1969) dalam West dan Turner (2009 : 99) mengatakan bahwa ada tiga asumsi mengenai makna, yaitu sebagai berikut :

- a. Manusia bertindak terhadap manusia lainnya berdasarkan makna yang diberikan orang lain pada mereka.
- b. Makna diciptakan dalam interaksi antar manusia.
- c. Makna dimodifikasi melalui proses interpretif.

Ketiga asumsi tersebut memberi penjelasan kepada kita bahwa sebuah makna akan ada jika terjadi sebuah interaksi yang akan di interpretasi oleh setiap individu yang memaknai sebuah pesan dengan terjadinya modifikasi dalam pemaknaan tersebut. Disini jelas kita ketahui bahwa makna adalah sebuah “produk sosial” yang terjadi karena adanya interaksi antar manusia.

Wendel Johnson menjelaskan pandangan lain mengenai konsep makna dalam model proses makna yang menawarkan sejumlah model implikasi bagi komunikasi antar manusia (Mulyana, 2010 : 282), antara lain :

- a. Makna ada dalam diri manusia. Segala sesuatu yang ada dalam diri manusia merupakan makna. Terkadang manusia menggunakan kata-kata tersebut tidak cukup sempurna untuk menyampaikan makna.
- b. Makna berubah. Makna dari kata-kata dapat saja berubah sesuai dengan dimensi emosional.
- c. Makna membjtuahkan acuan segala sesuatu yang memiliki makna pasti memilik acuan mengapa kata tersebut memiliki makna.
- d. Penyingkatan yang berlebihan akan mengungkapkkan makna. Poin ini berhubungan dengan makna membutuhkan acuan. Makna tidak bisa dibagikan lawan bicara apabila tidak mengaitkannya dengan sesuatu yang spesifik.
- e. Makna tidak terbatas jumlahnya. Pada suatu saat tertentu, jumlah kata dalam suatu bahasa mungkin saja terbatas, namun makna yang dimunculkan tidak terbatas jumlahnya. Komunikasi akan gagal apabila sebuah kata diartikan secara berbeda oleh dua orang yang saling berkomunikasi.
- f. Makna hanya dikomunikasikan sebagian. Makna yang diperoleh dari sebuah kejadian bersifat multiaspek dan sangat kompleks, namun dari semuanya, hanya beberapa saja yang benar-benar dapat dijelaskan. Banyak

dari makna yang tetap tinggal di pikiran kita tanpa bisa diutarakan melalui lisan.

## e. Remaja

### 1. Definisi Remaja

Remaja, yang dalam bahasa aslinya disebut *adolescence*, berasal dari bahasa Latin *adolescere*, yang artinya “tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan”. Perkembangan lebih lanjut, istilah *adolescence* sesungguhnya memiliki arti yang luas, mencakup kematangan mental emosional, sosial dan fisik. (Ali dan Asrori 2015 : 9)

Pandangan ini didukung oleh Piaget (Hurlock, 1991) dalam Ali dan Asrori (2015 : 9) yang mengatakan bahwa secara psikologis, remaja adalah suatu usia di mana individu menjadi terintegrasi ke dalam masyarakat dewasa, di mana anak tidak merasa bahwa dirinya berada di bawah tingkat orang yang lebih tua melainkan merasa sama, atau paling tidak sejajar.

Menurut Papalia dan Olds dalam (Jahja, 2011 : 220), masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluhan tahun.

Masa remaja merupakan masa yang sangat menentukan karena pada masa ini seseorang banyak perubahan baik secara fisik maupun psikologis. Fase remaja menurut Konopo (dalam Jahja 2011 : 240), yaitu :

a) Masa Remaja Awal (12-15 tahun)

Masa remaja awal ditandai dengan peningkatan yang cepat dari pertumbuhan dan pematangan fisik, sehingga sebagian besar energi intelektual dan emosional pada masa remaja awal ini ditargetkan pada penilaian kembali dan restrukturisasi dari jati diri. Selain itu penerimaan kelompok sebaya sangatlah penting. Dapat berjalan bersama dan tidak dipandang beda adalah motif yang mendominasi banyak perilaku sosial remaja awal ini.

b) Masa Remaja Pertengahan (15-18 tahun)

Masa remaja pertengahan ditandai dengan hampir lengkapnya pertumbuhan pubertas, timbulnya keterampilan-keterampilan berpikir yang baru, peningkatan pengalaman terhadap datangnya masa dewasa dan keinginan untuk memapankan jarak emosional dan psikologi dengan orang tua.

c) Masa Remaja Akhir (18-22 tahun)

Masa remaja akhir ditandai dengan persiapan untuk peran sebagai seorang dewasa, termasuk klarifikasi dari tujuan pekerjaan dan internalisasi suatu sistem nilai pribadi.

## 2. Tugas-Tugas Perkembangan Masa Remaja

Salah satu dalam rentang kehidupan individu ialah masa (fase) remaja. Masa ini merupakan segmen kehidupan yang penting dalam siklus perkembangan individu, dan merupakan masa transisi yang dapat diarahkan kepada

perkembangan masa dewasa yang sehat. William Kay (dalam Jahja 2011 : 238) tugas-tugas perkembangan remaja itu sebagai berikut :

- a) Menerima fisiknya sendiri berikut keragaman kualitasnya.
- b) Mencapai kemandirian emosional dari orang tua atau figur-figur yang mempunyai otoritas.
- c) Mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal dan belajar bergaul dengan teman sebaya atau orang lain, baik secara individual ataupun kelompok.
- d) Menemukan manusia model yang dijadikan identitasnya.
- e) Menerima dirinya sendiri dan memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya sendiri.
- f) Memperkuat *self-control* (kemampuan mengendalikan diri) atas dasar skala nilai, prinsip-prinsip, atau falsafah hidup.
- g) Mampu meninggalkan reaksi dan penyesuaian diri (sikap/perilaku) kekanak-kanakan.

## **B. Definisi Operasional**

Dibawah ini peneliti akan membahas tentang definisi operasional dari penelitian :

### *1. Smartphone*

*Smartphone* adalah bentuk dari kemajuan teknologi yang canggih berupa sebuah telepon genggam yang di lengkapi dengan perangkat lunak OS (Sistem Operasi) dan memiliki fitur – fitur yang menarik dengan di dukung perangkat

tambahan lainnya seperti aplikasi yang sekiranya dibutuhkan oleh pengguna. Penggunaan *smartphone* memang memberikan banyak kemudahan bagi mereka yang menggunakannya salah satunya adalah kemudahan berkomunikasi.

*Smartphone* di dukung dengan perkembangan jaringan 2G, 3G bahkan sekarang sudah berkembang menjadi 4G LTE (*Long Term Evolution*) yang mendukung dan memberikan kenyamanan dalam berinternet.

## 2. Fenomenologi

Fenomenologi menjelaskan fenomena perilaku manusia yang dialami dalam kesadaran. Dalam penelitian fenomenologi harus berupaya untuk menjelaskan makna dan pengalaman hidup sejumlah orang tentang suatu konsep atau gejala. Fenomenologi menjadikan pengalaman sebenarnya atau data utama dalam memahami realitas. Apa yang dapat diketahui seseorang adalah apa yang dialaminya.

Berdasarkan pemikiran Schutz, pengguna yang menggunakan *smartphone* sebagai faktor, mungkin memiliki salah satu dari dua faktor yang berorientasi ke masa depan (*in order to motive*), yaitu apa yang diharapkan oleh pengguna dari penggunaan *smartphone* tersebut, dan berorientasi pada masa lalu (*because motive*), yaitu alasan di masa lalu yang membuat para pengguna memilih menggunakan *smartphone*. Motif – motif tersebut akan diajukan dengan disertai alasan tertentu melalui pembenaran (*justification*).

### 3. Motif

Motif adalah dorongan yang sudah terikat pada suatu tujuan. Motif menunjuk hubungan sistematis antara suatu respon dengan keadaan dorongan tertentu. Motif yang ada pada diri seseorang akan mewujudkan suatu perilaku yang diarahkan pada tujuan mencapai sasaran kepuasan.

### 4. Konstruksi Makna

Konstruksi makna adalah produksi makna melalui bahasa, konsep konstruksi makna bisa berubah-ubah. Akan selalu ada pemaknaan baru dan pandangan baru dan pandangan baru dalam konsep representasi atau gagasan yang sudah pernah ada.

### 5. Remaja

Remaja merupakan masa peralihan dari anak – anak menuju dewasa. Remaja juga masa saat terjadinya perubahan – perubahan yang cepat, termasuk perubahan fundamental dalam aspek fisik, kognitif, emosi, sosial dan pencapaian.

Pada usia remaja terdapat tugas-tugas perkembangan yang harus dipenuhi oleh remaja, salah satunya yaitu perkembangan yang berhubungan dengan perkembangan sosial, dalam kondisi ini remaja dihadapkan untuk mampu berinteraksi dan dapat menyesuaikan diri pada norma – norma sosial yang diterapkan dilingkungan sekitarnya.

### C. Penelitian Terdahulu yang Relevan

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Terdahulu**

NO	Nama Penulis	Judul	Pembahasan
1	Laila Yunita (2015) Universitas Riau	Konstruksi Makna Penggunaan <i>Smartphone</i> Android Sebagai Media Komunikasi Di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Riau	Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motif secara fenomenologi, menggunakan teori Alfred Schutz yaitu ( <i>because motives</i> ) dan ( <i>in order to motives</i> ), terdapat 2 motif pertama masa lalu ( <i>because motives</i> ) yaitu berupa motif terdiri dari rasa ketidakpuasan mereka terhadap ponsel mereka yang lama, motif mereka karena terpengaruh oleh teman, ketertarikan mereka terhadap tampilan Android tersebut serta kebutuhan akan media komunikasi untuk menunjang kegiatan sehari-hari mereka. sementara ( <i>in order to motives</i> ) yaitu motif masa yang akan datang tersebut terdiri dari keinginan mereka untuk memperlancar komunikasi mereka, mempermudah komunikasi dan juga sebagai sarana untuk menunjukkan eksistensi diri mereka.
2	Lutfi Parmuarip (2013) Politeknik Negeri Bandung	Alasan Penggunaan <i>Smartphone</i> Di Kalangan Mahasiswa Politeknik Negeri Bandung.	Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motif mahasiswa dalam penggunaan <i>smartphone</i> adalah untuk media sosial dan pemanfaatan multimediana sebagai sarana mencari informasi, belajar, ataupun sekedar menjadikan <i>smartphone</i> sebagai hiburan. Dan tidak ada unsur bahwa menggunakan <i>smartphone</i> hanya untuk bergaya atau

			meningkatkan gengsi penggunaannya dalam kehidupan sosial mereka.
3	Aucky Putra (2014) Universitas Brawijaya Malang	Peran <i>Smartphone</i> Dalam Interaksi Sosial Anak Muda ( Studi deskripsi Kualitatif Peran <i>Smartphone</i> Dalam Kelompok Persahabatan Anak Muda)	Penelitian ini menggunakan metode penelitiandeskriptif kualitatif. Tujuanpenelitian ini adalah untuk menggali pada kelompok persahabatan anak muda yang tidak terganggu oleh keberadaan <i>smartphone</i> . Dengan menggunakan teori <i>Uses And Gratification</i> . Hasil penelitiannya adalah bahwa dari sisi penggunaan kelompok persahabatan anak muda ini menggunakan <i>smartphone</i> dengan sangat beragam seperti menjadi sarana komunikasi dengan individu yang lain baik dari kelompok persahabatan itu sendiri maupun dari luar, <i>smartphone</i> juga digunakan untuk mengakses media sosial seperti Twitter, Path, Email, Game online, Internet, aplikasi lainnya. Kelompok persahabatan ini beranggapan adanya <i>smartphone</i> ini menjadi dampak positif dalam hal interaksi sosial yang mereka lakukan. Mereka juga sedikit menghilangkan anggapan banyak orang terhadap adanya <i>smartphone</i> yang mengatakan bahwa <i>smartphone</i> mempunyai kesan mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat.

Perbandingan antara penelitian terdahulu dan peneliti terdapat persamaan dan perbedaan yaitu sebagai berikut:

1. Laila Yunita 2015. Program Studi Ilmu Komunikasi Konsentrasi Hubungan Masyarakat Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau.

Persamaan penelitian Laila dengan peneliti yaitu sama – sama meneliti motif pada penggunaan *smartphone* menggunakan teori yang sama yaitu Alfred Schutz teori fenomenologi dan menggunakan metode yang sama dengan peneliti

yaitu metode kualitatif. Sementara perbedaan penelitian Laila dengan peneliti yaitu subjek penelitian, Laila meneliti pada kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Riau sedangkan peneliti meneliti pada Remaja Usia 13-15 tahun di Desa Muara Bahan Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuansing.

2. Lutfi Parmuarif. 2013. Jurusan Teknik Komputer dan Informatika Politeknik Negeri Bandung.

Persamaan penelitian Lutfi dengan peneliti adalah sama-sama meneliti motif penggunaan *smartphone*. Sementara perbedaan penelitian Lutfi dengan peneliti terdapat pada metode penelitian. Lutfi menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan peneliti menggunakan metode kualitatif. Pada subjek penelitian Lutfi meneliti pada kalangan mahasiswa Politeknik Negeri Bandung sedangkan peneliti meneliti pada Remaja Usia 13-15 tahun di Desa Muara Bahan Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuansing.

3. Aucky Putra. 2014. Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Brawijaya Malang.

Persamaan penelitian Aucky dengan peneliti yaitu sama – sama meneliti pada penggunaan *smartphone* dan menggunakan metode yang sama dengan peneliti yaitu metode deskriptif kualitatif. Sementara perbedaan penelitian Aucky dengan peneliti adalah subjek penelitian, Aucky meneliti pada kelompok persahabatan dalam interaksi sosial anak muda usia remaja akhir, sedangkan peneliti meneliti pada Remaja Usia 13-15 tahun di Desa Muara Bahan Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuansing. Teori yang digunakan oleh Aucky yaitu *teori uses and*

*gratification* sedangkan peneliti menggunakan teori dari Alfred Schutz atau fenomenologi.



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Denzin dan Lincoln (1987) dalam Moeloeng, (2014 : 5), penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan metode yang ada. Jenis penelitian ini menggunakan teori fenomenologi yaitu berusaha mengungkapkan suatu masalah yang terjadi kemudian menganalisa informasi data yang didapat.

Penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan. Penelitian fenomenologi berorientasi untuk memahami, menggali dan menafsirkan arti dari peristiwa-peristiwa, fenomena dan hubungan dengan orang yang biasa dalam situasi tertentu berdasarkan gejala-gejala sosial yang alamiah (*nature*), digunakan sebagai sumber data, pendekatan ini berdasarkan kenyataan lapangan (*empiris*). (Iskandar, 2008 : 204).

#### B. Subjek dan Objek Penelitian

##### 1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah informan yang memahami informasi objek penelitian sebagai pelaku maupun orang lain yang memahami objek penelitian tersebut (Bungin, 2011 : 78).

Pemilihan informan menggunakan teknik purposive, yaitu pengambilan atau pemilihan informan dengan menggunakan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan ciri-ciri spesifik yang dimilikinya dari peneliti (Nasution, 2004 : 98). Adapun kriteria informan dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a). Remaja Usia 13-15 tahun di Rt. 05 Rw. 02.
- b). Informan yang memiliki *smartphone*.
- c). Sudah menggunakan *smartphone* lebih dari satu tahun.

Subjek dalam penelitian ini berjumlah 7 orang yaitu yang terdiri 2 orang remaja berusia 13 tahun, 3 orang remaja berusia 14 tahun dan 2 orang remaja berusia 15 tahun.

## **2. Objek penelitian**

Objek penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan. Arikunto (2010: 29) mengemukakan pengertian objek penelitian sebagai variabel penelitian, yaitu sesuatu yang merupakan inti dari problematika penelitian. Sesuai dengan tujuan penelitian ini, maka yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah fenomena pengguna *smartphone* di kalangan remaja usia 13-15 tahun di Desa Muara Bahan Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuansing.

## **A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Menurut Moleong (2008:125) menyatakan bahwa dalam penentuan lokasi penelitian, ditempuh dengan jalan mempertimbangkan teori substantive dan menjajaki lapangan untuk mencari kesesuaian dengan kenyataan yang ada dilapangan, sementara itu keterbatasan geografis dan praktis, seperti waktu, biaya dan tenaga juga perlu dijadikan pertimbangan dalam menentukan lokasi penelitian. Dalam penelitian ini peneliti akan melakukan penelitian yang berlokasi di Desa Muara Bahan Rt. 05 Rw. 02 Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuansing.

## 2. Waktu Penelitian

Waktu dalam penelitian ini adalah :

**Tabel 3.1**

**Rencana Waktu Penelitian**

No	JENIS KEGIATAN	BULAN DAN MINGGU KE																								K E T					
		Feb		Mar				April				Mei				Juni			Sept			Okt		Nov							
		3	4	1	2	3	4	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1	3	4	3	4	1	2	3		4				
1	Penyusunan Proposal dan Bimbingan	x		x	x	X			x	X		X	x																		
2	Seminar Proposal														x																
3	Revisi																		x												
4	Riset Lapangan																				x										
5	Konsultasi Bimbingan Skripsi																				x	x									
6	Ujian Komprehensif																									x					
7	Revisi																									x					
8	Pengesahan Skripsi																												x		
9	Penggandaan Serta Penyerahan Skripsi																													x	

## D. Sumber Data

### 1. Data Primer

Data Primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber pertama atau tangan pertama dilapangan (Kriyantono, 2006 : 41). Data primer juga data yang langsung diperoleh dari sumbernya kemudian diolah sendiri oleh peneliti

untuk dimanfaatkan. Adapun sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi mengenai “Fenomenologi Pengguna *Smartphone* di Kalangan Remaja Usia 13-15 Tahun di Desa Muara Bahan Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuansing.”

## 2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari pihak kedua atau sumber sekunder (Kriyantono, 2006 : 42). Data sekunder memberikan penjelasan atau pelengkap yang berbentuk laporan, catatan, dan dokumen serta melalui website serta buku referensi pustaka.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Ada tiga cara yang peneliti lakukan dalam pengumpulan data untuk menunjang penelitian ini, yaitu:

### 1. Observasi

Observasi adalah suatu kegiatan mengamati secara langsung suatu objek untuk melihat dengan dekat kegiatan yang dilakukan objek tersebut (Kriyantono, 2006 : 108). Penelitian ini akan melakukan secara langsung dengan remaja yang mempunyai dan menggunakan *smartphone*. Observasi dilakukan disetiap informan yang berjumlah 7 orang yaitu yang terdiri 2 orang remaja berusia 13 tahun, 3 orang remaja berusia 14 tahun dan 2 orang remaja berusia 15 tahun.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan antara periset dengan seseorang yang berharap mendapatkan informasi penting, seseorang tersebut diasumsikan mempunyai informasi penting tentang suatu objek (Kriyantono, 2006 : 98).

Dalam penelitian ini, peneliti akan menemui langsung informan yang telah dipilih serta peneliti akan melakukan wawancara ini bersifat santai dan mendalam serta menggunakan alat pendukung wawancara berupa perekam suara dan catatan wawancara dengan tujuan hasil jawaban dari informan dapat disimpan dengan jelas dan rinci.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah instrumen pengumpulan data yang sering digunakan dalam berbagai metode pengumpulan data yang bertujuan untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk melengkapi data-data penelitian (Kriyantono, 2006 : 118).

Menurut Sugiono (2007 : 82) dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang berbentuk tulisan, gambar atau karya monumental dari seseorang.

Metode ini digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data remaja yang mempunyai *smartphone* dan hasil wawancara berupa rekaman.

## F. Teknik Pemeriksaan dan Keabsahan Data

Teknik pemeriksaan keabsahan data yang dilakukan dalam penelitian bertujuan agar hasil dari suatu penelitian dapat dipertanggungjawabkan dari segala segi. Teknik pemeriksa keabsahan data yang relevan dalam penelitian yaitu triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain.

Dalam memeriksa keabsahan data peneliti menggunakan Triangulasi sebagai teknik pemeriksaan keabsahan data. Triangulasi sebagai salah satu teknik pemeriksaan data secara sederhana dapat disimpulkan sebagai upaya mengecek data dalam suatu penelitian, dimana peneliti tidak hanya menggunakan satu sumber data, satu metode pengumpulan data atau hanya menggunakan pemahaman pribadi peneliti saja, tanpa melakukan pengecekan kembali dengan penelitian lain (Gunawan, 2016 : 222).

Analisis Triangulasi yaitu menganalisis jawaban subjek dengan meneliti kebenarannya dengan meneliti kebenarannya dengan data empiris atau sumber data lainnya yang tersedia. (Kriyantono, 2010 : 72).

Ada tiga macam analisis triangulasi yang dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Triangulasi Sumber, menggali kebenaran informasi melalui sumber memperoleh data. Dalam triangulasi dengan sumber yang terpenting adalah mengetahui adanya alasan-alasan terjadinya perbedaan-perbedaan tersebut.

2. Triangulasi teori, berdasarkan anggapan bahwa fakta tertentu tidak dapat diperiksa derajat kepercayaan dengan satu atau lebih teori. Triangulasi teoritik adalah memanfaatkan dua teori atau lebih untuk diadu dan dipadu agar hasilnya lebih komprehensif.
3. Triangulasi metode, usaha mengecek keabsahan data, atau mengecek keabsahan temuan peneliti. Triangulasi metode dapat dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data dan untuk mendapatkan data yang sama.

Dalam penelitian ini untuk menguji validitas data akan menggunakan triangulasi sumber yaitu membandingkan hasil data penelitian yang diperoleh dari narasumber satu kemudian dibandingkan dengan hasil data penelitian dari narasumber yang lainnya.

#### **G. Teknik Analisis Data**

Menurut Moleong, (2000 : 13) analisis data adalah suatu proses dalam mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.

Sesuai dengan pendekatan penelitian yang digunakan yaitu deskriptif, maka dalam menganalisis data yang akan dilakukan menggunakan non statistik sesuai dengan penelitian deskriptif yang bersifat kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan mengungkap fakta, keadaan, fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif bersifat terbuka (*open-ended*), induktif, dikatakan terbuka bagi perubahan, perbaikan dan penyempurnaan berdasarkan data yang masuk. Tujuan analisis data pada dasarnya menyederhanakan seluruh data yang terkumpul menyajikannya dalam suatu susunan yang sistematis, kemudian mengolah dan menafsirkan atau memakainya. Menurut Miles Huberman (1994), teknis analisis data dilakukan melalui empat tahap yaitu :

1. Pengumpulan data

Data yang dikelompokkan selanjutnya disusun dalam bentuk narasi-narasi, sehingga berbentuk rangkaian informasi yang bermakna sesuai dengan masalah penelitian.

2. Reduksi data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan, perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan *transformasi* data yang muncul dari catatan – catatan lapangan. Dengan begitu data yang di reduksi akan memberikan gambaran yang lebih luas.

3. Penyajian data

Setelah direduksi, langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Penyajian data yang dimaknai oleh Miles dan Huberman sebagai sekumpulan informasi yang tersusun yang kemungkinan memberikan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan mencermati pengambilan data ini, peneliti akan lebih mudah memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan. Data disajikan dengan mengelompokkan sesuai dengan sub bab masing-masing.

#### 4. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan tergantung besarnya kumpulan-kumpulan catatan dilapangan, dan metode pencarian ulang yang digunakan, kecakapan peneliti dan tuntutan sponsor. Pembuktian kembali atau *verifikasi* dapat dilakukan untuk mencari pembenaran dan persetujuan, sehingga validitasnya dapat tercapai. Patlima, (2005) dalam (Halimah, 2018 : 39-40).



## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 1. Lokasi Penelitian

Muara Bahan merupakan nama salah satu desa yang terletak di Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi Provinsi Riau. Desa Muara Bahan adalah desa Eks Transmigrasi dan juga desa pemekaran, Desa Muara Bahan berdiri pada tahun 1984 awal mulanya bernama SKP-D III EX Transmigrasi dan pada tahun 1987 diganti menjadi Desa Muara Bahan.

Desa Muara Bahan merupakan desa kolonialis yang datang dari beberapa daerah Jawa dan terdiri dari beberapa daerah lainnya. Desa Muara Bahan pada mulanya berasal dari hutan kawasan Negeri Melayu, pada tahun 1984 datangnya penduduk kemudian diberi rumah dan tanah.

Luas wilayah Desa Muara Bahan pada tahun 2017 seluas 739,25 Ha dan mempunyai 4 dusun, 8 RW dan 21 RT. Jumlah penduduk Desa Muara Bahan 2.852 jiwa, yang terdiri dari : laki-laki 1.473 jiwa dan perempuan 1.379 jiwa. Penduduk Desa Muara Bahan Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi dimana mayoritas penduduknya yang paling dominan berasal dari Suku Jawa sehingga tradisi-tradisi masyarakat untuk mufakat, gotong royong dan kearifan lokal yang lain sudah dilakukan masyarakat sejak adanya Desa Muara Bahan dan hal tersebut secara efektif dapat menghindarkan benturan-benturan antar kelompok masyarakat.

Desa Muara Bahan pertama kali dipimpin, dipimpin oleh Nadri (1988), kemudian dilanjutkan oleh LK. Sumidi (1998), kemudian dilanjutkan oleh Sugino

(1999-2000), kemudian dilanjutkan oleh Maksum (2000-2005), kemudian dilanjutkan oleh Yaswiarjo (2005-2017), kemudian dilanjutkan oleh Ma'sum (2017-2022).

#### Visi dan Misi Pembangunan Desa

“Demokrasi memiliki makna bahwa penyelenggaraan pemerintah dan pelaksanaan pembangunan di desa harus mengomodasi aspirasi dari masyarakat melalui Badan Permusyawaratan Desa dan Lembaga Kemasyarakatan yang ada sebagai mitra Pemerintah Desa yang mampu mewujudkan peran aktif masyarakat agar masyarakat senantiasa memiliki dan turut serta bertanggungjawab terhadap perkembangan kehidupan bersama sesama warga desa sehingga diharapkan adanya peningkatan taraf hidup dan kesejahteraan masyarakat melalui penetapan kebijakan, program dan kegiatan yang sesuai dengan esensi masalah dan prioritas kebutuhan masyarakat”.

Terciptanya kerja sama seluruh masyarakat dan pemerintah dalam membangun infrastruktur, ekonomi secara musyawarah dan keterbukaan serta sebagai tauladan desa yang agamis, intelek, bersih dan berprestasi. Dengan mengutamakan musyawarah mufakat dan memberikan kesempatan kepada setiap elemen pemerintahan/masyarakat menjalankan tanggungjawab sesuai dengan kewajiban dan haknya.

#### 1. Visi Pembangunan Desa Muara Bahan

Visi : Menerapkan pemerintah yang bersih dari Korupsi, Kolusi dan Nipotisme sehingga terciptanya desa yang mandiri dan bermarwah.

Rumusan Visi tersebut merupakan suatu ungkapan dari suatu niat yang luhur untuk memperbaiki dalam Penyelenggaraan Pemerintahan dan

Pelaksanaan Pembangunan di Desa Muara Bahan baik secara individu maupun kelembagaan.

## 2. Misi Pembangunan Desa Muara Bahan

Untuk mewujudkan Visi diatas, maka beberapa misi dibawah ini harus segera dilakukan :

- a. Bersama masyarakat memperkuat kelembagaan desa yang ada untuk melayani masyarakat.
- b. Pemberdayaan aparatur Pemeintah Desa.
- c. Optimalisasi pendapatan asli desa demi terciptanya desa yang mandiri.
- d. Menciptakan tat ruang yang baik.
- e. Pemberdayaan ekonomi masyarakat desa.
- f. Menyelesaikan permasalahan pertanahan.
- g. Membangun sarana olahraga yang memadai.

b. Struktur Organisasi Desa Muara Bahan



## B. Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang penulis yang dapatkan, maka dalam bab ini akan memaparkan hasil penelitian yang berjudul Fenomenologi Pengguna *Smartphone* di Kalangan Remaja Usia 13-15 Tahun di Desa Muara Bahan Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuansing.

Berikut adalah informan yang telah didapatkan oleh peneliti mengenai fenomena *smartphone* di kalangan remaja di desa Muara Bahan Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuansing.

### 1. Daftar Profil Informan/Subjek

- a. Nama : Afda Putri  
Usia : 13 Tahun  
Alamat : Desa Muara Bahan
- b. Nama : Reysa Dariyah  
Usia : 13 Tahun  
Alamat : Desa Muara Bahan
- c. Nama : Riska Melly Agustin  
Usia : 14 Tahun  
Alamat : Desa Muara Bahan
- d. Nama : Dwi Anggraini Ma'ruf  
Usia : 14 Tahun  
Alamat : Desa Muara Bahan

- e. Nama : Betty Saputri  
Usia : 14 Tahun  
Alamat : Desa Muara Bahan
- f. Nama : Aidil Fitra  
Usia : 15 Tahun  
Alamat : Desa Muara Bahan
- g. Nama : Reno Herdiyansah  
Usia : 15 Tahun  
Alamat : Desa Muara Bahan

Pada bagian ini peneliti akan menguraikan hasil dari wawancara dan observasi yang telah dilakukan mengenai fenomena pengguna *smartphone* di kalangan remaja usia 13-15 tahun. Berikut adalah hasil wawancara dan Observasi peneliti dengan informan yang telah peneliti paparkan diatas:

- a) Apa motif Anda menggunakan *smartphone* jawaban dari remaja yang bernama Afda Putri yaitu :

“agar tidak ketinggalan zaman kak dan saya menggunakan *smartphone* karena teman-teman saya sudah memakai *smartphone* semua.”  
(wawancara pada 11 September 2019).

Dan jawaban dari remaja yang bernama Resya Dariyah adalah :

“menggunakan *smartphone* itu biar tidak ketinggalan zaman kak karena teman-teman sekarang pada punya *smartphone* semua selain

itu saya gunakan untuk internetan juga.”(wawancara pada 10 September 2019).

Dan begitu pula peneliti mendapat jawaban dari remaja yang bernama Riska Melly :

“saya ingin menjelajahi dunia maya melalui *smartphone* yang saya punya selain itu saya menggunakan *smartphone* untuk belajar juga kak dengan mendownload aplikasi ruang guru.” (wawancara pada 12 September 2019).

Sedangkan jawaban Dwi Anggraini adalah :

“agar tidak tertinggal arus globalisasi dan informasi, dan mempererat tali silaturahmi dengan teman atau saudara yang jauh.” (wawancara pada 12 September 2019).

Adapun jawaban dari Betty Saputri ialah :

“saya menggunakan *smartphone* yaitu mengikuti perkembangan zaman agar tidak gaptek (gagap teknologi), dan bagi saya *smartphone* adalah benda yang keberadaanya tidak bisa lepas dari kehidupan sehari-hari dan sangat berguna untuk saya sebagai sarana belajar misalnya ada pr yang tidak saya mengerti saya bisa *browsing* di internet menggunakan *smartphone* yang saya miliki, jika tidak ada paket saya pergi ke kantor desa yang free wifi.” (wawancara pada 14 September 2019)

Sedangkan pernyataan dari remaja usia yang bernama Aidil Fitra ialah :

“saya menggunakan *smartphone* agar dapat mengetahui informasi yang belum saya ketahui, sehingga *smartphone* sangat saya butuhkan

dalam kehidupan sehari-hari kadang agar tidak suntuk.” (wawancara pada 12 september 2019).

Dan pernyataan yang hampir sama dari remaja usia yang bernama Reno Herdiansyah ialah :

“*smartphone* merupakan alat komunikasi modern yang keberadaannya sangat penting bagi kehidupan sehari-hari dan saya menggunakan *smartphone* untuk agar tidak suntuk dan bisa menghilangkan stres karena tugas disekolah kak.” (wawancara pada 15 September 2019).

b) Bagaimana komunikasi yang terjalin dalam menggunakan *smartphone* bagi remaja yang bernama Afda Putri memberikan jawaban yaitu :

“bagi Afda jadi lancar dalam menjalin silaturahmi.” (wawancara pada 11 September 2019)

Sedangkan remaja Resya Dariyah juga menjawab :

“Komunikasi yang terjalin sangat membantu kak baik untuk menghubungi orang tua maupun teman jadi lebih mempersingkat waktu, tapi jadi lebih cuek juga dengan lingkungan sekitar.” (wawancara pada 10 September 2019)

Sedangkan jawaban yang sama antara remaja yang bernama Riska Melly dan Dwi Anggraini menjawab :

“Dengan adanya *smartphone* ini saya merasa terbantu untuk berkomunikasi antar teman dan saudara bisa lebih akrab ataupun untuk menghubungi keluarga saya yang jauh.” (wawancara pada 12 September 2019)

Sedangkan remaja bernama Betty Saputri menjawab :

“Sejauh ini yang saya rasakan dengan menggunakan *smartphone* komunikasi yang terjalin jadi jauh lebih mudah dan cepat kak baik itu dengan orang tua, teman bahkan keluarga yang tinggalnya jauh dari kita, misalnya kalau ada perlu atau sekedar melepas rindu sama temen bisa langsung menghubungi lewat salah satu aplikasi seperti *whatsapps*, karena jika kita menggunakan aplikasi ini kita tidak perlu menggunakan pulsa, cukup dengan paket internet yang ada.” (wawancara pada 14 September 2019)

Dan peneliti juga mewawancarai remaja bernama Aidil Fitra menjawab:

“komunikasi berjalan dengan lancar, akan tetapi terkendala dengan signal.” (wawancara pada 12 September 2019)

Begitu pula dengan remaja yang bernama Reno Hardiyansah menjawab :

“kalau menggunakan *smartphone* yang jauh jadi dekat dan yang dekat menjadi jauh.” (wawancara pada 15 September 2019)

c) Bagaimana jika Anda tidak menggunakan *smartphone* dalam beberapa hari atau beberapa jam bagi remaja bernama Afda Putri ia menjawab :

“serasa ada yang kurang, karena sudah terbiasa memakai *smartphone*, ada atau tidak nya paket data saya tetap memainkan *smartphone* saya.” (wawancara pada 11 September 2019)

Sedangkan remaja Resya Dariyah juga menjawab :

“kalau Reysha sendiri tidak bisa kalau tidak menggunakan *smartphone* seharian rasa nya suntuk aja, karena lebih digunain untuk main game.” (wawancara pada 10 September 2019)

Dan remaja bernama Riska Melly juga memberikan jawaban yaitu :

“jangan kan dalam sehari, dalam beberapa jam saja tidak menggunakan *smartphone* rasanya seperti ada yang kurang. Karena saya merasa dia sudah menjadi bagian dalam keseharian hidup saya.”

(wawancara pada 12 September 2019)

Dan tidak jauh berbeda dengan jawabannya remaja bernama Betty Saputri yaitu :

“kalau tidak menggunakan *smartphone* saya merasa ada yang kurang, bingung mau ngapain kak. Kecuali waktu sekolah karena disekolah betty tidak diperbolehkan membawa *smartphone*, tapi ketika ada acara seperti *class meeting* atau event tertentu kak.” (wawancara pada 14 September 2019)

Sedangkan jawaban dari remaja bernama Dwi Anggraini yaitu :

“tidak masalah, karena saya tidak merasa ketergantungan dengan adanya *smartphone* di keseharian saya.” (wawancara pada 12 September 2019)

Dan remaja bernama Aidil Fitra menjawab :

“seperti ada yang kurang, karena pada saat ada waktu luang saya manfaatkan untuk bermain game online.” (wawancara pada 12 September 2019)

Sedangkan remaja bernama Reno Herdiansyah juga memberikan jawaban yaitu :

“saya tidak bisa *chatting* dengan teman dan terkadang ketinggalan informasi baru.” (wawancara pada 15 September 2019)

d) Apa yang Anda rasakan saat menggunakan *smartphone* dan tidak menggunakan dalam kelompok bermain Anda. Remaja bernama Afda Putri menjawab :

“malu karena teman-teman sudah memakai *smartphone* semua, dan sering ketinggalan berita hangat” (wawancara pada 11 September 2019)

Dan jawaban dari remaja bernama Resya Dariyah adalah :

“efeknya kalau menggunakan *smartphone* saya lebih sedikit berbicara lebih terfokus ke *smartphone* nya, kalau tidak menggunakan *smartphone* lebih menikmati waktu sama teman-teman.” (wawancara pada 10 September 2019)

Begitu pula peneliti mendapat jawaban dari remaja bernama Riska Melly yaitu:

“saya kurang suka karena kalau sedang berkumpul teman teman saya sibuk dengan dunia masing-masing dan melupakan teman disekitar, badan nya saja yang berkumpul tapi fikiran dan fokusnya ke *smartphone* semua.” (wawancara pada 12 September 2019)

Sedangkan jawaban dari remaja bernama Dwi Anggraeni ialah :

“terkadang ada teman yang tidak peduli dengan temannya sendiri karena dia sibuk dengan *smartphone* nya.” (wawancara pada 10 September 2019)

Begitu pula dengan jawaban remaja bernama Betty Saputri yaitu :

“efek saat menggunakan *smartphone* ketika sedang berkumpul sama teman-teman itu kita banyak diamnya, karena teman sibuk ke *smartphone* masing-masing. Sedangkan ketika sedang berkumpul dan saya sendiri tidak menggunakan *smartphone* itu rasanya saya seperti orang asing karena semua teman-teman saya sibuk dengan *smartphone* nya masing-masing.” (wawancara pada 14 September 2019)

Sedangkan jawaban dari remaja bernama Aidil Fitra adalah :

“tidak ada efek secara nyata pada saat berkumpul atau tidak berkumpul, karena pada saat berkumpul kami menggunakan *smartphone* untuk bermain game online seperti *mobile legend* dan *pubg*.” (wawancara pada 12 September 2019)

Dan juga jawaban dari remaja Reno Hardiansyah adalah :

“jika tidak menggunakan *smartphone* ketika sedang berkumpul itu rasanya seperti diasingkan, karena mereka lebih sering fokus ke *smartphone* masing-masing.” (wawancara pada 15 September 2019)

e) Berapa lama durasi Anda menggunakan *smartphone* dalam sehari. Remaja bernama Afda Putri menjawab :

“tidak menentu, minimal 9 jam dalam sehari.” (wawancara pada 11 September 2019)

Dan jawaban remaja bernama Resya Dariyah adalah :

“saya tidak ada batasan kak, bisa dibilang kalau libur 24 jam kecuali saat di sekolah, itupun kadang bawa hp diam-diam.” (wawancara pada 10 September 2019)

Begitu pula peneliti mendapat jawaban dari remaja bernama Riska Melly yaitu :

“saya menggunakan *smartphone* hampir 24 jam, kecuali ketika membersihkan lingkungan disekitar rumah dan di sekolah.” (wawancara pada 12 September 2019)

Sedangkan jawaban dari remaja Dwi Anggraini ialah :

“minimal 5 jam dalam sehari saya menggunakan *smartphone*, terkadang juga tergantung *mood* (suasana hati) aja.” (wawancara pada 12 September 2019)

Begitu pula dengan jawaban remaja bernama Betty Saputri yaitu :

“tidak menentu kak, saya tidak pernah membatasi durasi ketika sedang menggunakan *smartphone*, sesuai *mood* atau keinginan aja.”

(wawancara pada 14 September 2019)

Sedangkan jawaban dari remaja bernama Aidil Fitra adalah :

“durasi saya dalam penggunaan *smartphone* dalam sehari bisa kira-kira mencapai 6-8 jam.” (wawancara pada 12 September 2019)

Dan juga jawaban dari remaja Reno Hardiansyah adalah :

“tidak menentu, minimal 9 jam dalam sehari.” (wawancara pada 15 September 2019)

f) Efek *smartphone* terhadap lingkungan sosial Anda. Dan remaja Afda Putri menjawab :

“kita bisa mendapatkan informasi, tetapi banyak juga yang acuh tak acuh dengan lingkungan sekitar karena fokus ke *smartphone* masing-masing.” (wawancara pada 11 September 2019)

Dan jawaban dari remaja Resya Dariyah adalah :

“yang saya rasakan terhadap lingkungan itu lebih cuek, soalnya jarang untuk keluar rumah karena saya lebih nyaman dirumah dengan bernain *smartphone* ntah itu main *game*, *chatting* atau menonton *youtube*.” (wawancara pada 10 September 2019)

Begitu pula peneliti mendapat jawaban dari remaja bernama Riska Melly yaitu:

“saya merasa lingkungan sosial saya terganggu, khususnya di lingkungan sosial pertemanan saya karena semua orang lebih fokus ke *smartphone* ketimbang teman.” (wawancara pada 12 September 2019)

Sedangkan jawaban dari remaja Dwi Anggraini ialah :

“banyak orang yang tidak peduli terhadap dunia sekitar.” (wawancara pada 12 September 2019)

Begitu pula dengan jawaban remaja Betty Saputri yaitu :

“sejauh ini dalam lingkungan sosial baik-baik aja, masih sering ikut kegiatan kumpul remaja atau ngumpul ngaji selepas magrib ya tidak anti sosial lah.” (wawancara pada 14 September 2019)

Sedangkan jawaban remaja bernama Aidil Fitra adalah :

“apabila mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah) saya lebih mengandalkan *smartphone* ketimbang buku dan pengetahuan yang saya miliki.” (wawancara pada 12 September 2019)

Dan juga jawaban dari remaja bernama Reno Hardiansyah adalah :

“dampak *smartphone* terhadap lingkungan sosial biasanya seseorang kurang peka terhadap lingkungan sekitar dikarenakan terlalu asik dengan *smartphone*.” (wawancara pada 15 September 2019)

g) Sejak kapan Anda menggunakan *smartphone*. Dan rata-rata dari perwakilan remaja itu menjawab bahwa :

“mereka menggunakan *smartphone* sejak duduk di sekolah dasar antara kelas 5 dan 6.” (wawancara pada 10-14 September 2019)

h) Bagaimana pengawasan orang tua Anda terhadap *smartphone* yang Anda gunakan. Dan remaja bernama Afda Putri menjawab :

“tidak terlalu diawasi, hanya diingatkan saja agar tidak terlalu sering main *smartphone*.” (wawancara pada 11 September 2019)

Dan jawaban dari remaja bernama Resya Dariyah adalah :

“tidak ada pengawasan yang ketat maksudnya orang tua saya biasa saja selama saya nyaman dengan *smartphone* saya daripada saya keluyuran nggak jelas kak.” (wawancara pada 10 September 2019)

Begitu pula peneliti mendapat jawaban dari remaja bernama Riska Melly yaitu:

“orang tua saya selalu mengingatkan saya untuk tidak keseringan menggunakan *smartphone*, dan ketika memasuki masa masa ujian *smartphone* saya disita oleh orang tua saya.” (wawancara pada 12 September 2019)

Sedangkan jawaban dari remaja bernama Dwi Anggraini remaja ialah :

“tidak terlalu dikekang, karena kita harus tahu mana yang baik dan mana yang buruk dalam menggunakan *smartphone*.” (wawancara pada 12 September 2019)

Begitu pula dengan jawaban remaja bernama Betty Saputri yaitu :

“ kalau orang tua biasa aja sih kak selama saya menggunakan nya masih untuk hal yang positif tapi terkadang nasehatin juga agar tidak keseringan main *smartphone*.” (wawancara pada 14 September 2019)

Sedangkan jawaban remaja bernama Aidil Fitra adalah :

“pengawasan orang tua saya sangat baik, contohnya apabila saya bermain *smartphone* terlalu berlebihan maka orang tua saya akan menasehati agar dampak buruk dari *smartphone* tidak terjadi kepada saya.” (wawancara 12 September 2019)

Dan juga jawaban dari remaja bernama Reno Hardiansyah adalah :

“pengawasan orang tua saya tidak terlalu ketat, yang terpenting tidak lupa dengan kewajiban sekolah.” (wawancara 15 September 2019)

i) Dampak negatif dan positif dari *smartphone* yang Anda ketahui. Dan remaja bernama Afda Putri menjawab :

“dampak positifnya bisa menghilangkan suntuk karena bermain *game*, dan negatifnya mengganggu kesehatan mata, dan uang jajan jadi berkurang karena untuk membeli paket data.” (wawancara pada 11 September 2019)

Dan jawaban dari remaja bernama Resya Dariyah adalah :

“positifnya dengan *smartphone* bisa tau informasi terbaru dan bisa menambah teman baru melalui aplikasi yang ada didalam *smartphone* sedangkan negatifnya, menimbulkan rasa candu yang berlebihan apalagi yang suka main *game*, malas dan tidak baik bagi kesehatan.” (wawancara 10 September 2019)

Begitu pula peneliti mendapat jawaban dari remaja bernama Riska Melly yaitu:

“dari sisi positifnya bagi saya bisa menghilangkan rasa bosan dan jenuh dengan membuka sosial media dan bermain *game*, dan membuka aplikasi ruang guru ketika digunakan sebagai media dalam belajar. Sedangkan dari sisi negatifnya itu dapat merusak interaksi sosial, mengganggu kesehatan jika terlalu lama terutama mata.” (wawancara pada 12 September 2019)

Sedangkan jawaban dari remaja bernama Dwi Anggraini ialah :

“positifnya untuk menghibur dan menghilangkan suntuk dengan bermain *game*, nonton *youtube* dan *chatting*, namun negatifnya itu kita bisa lupa waktu dan lupa segalanya, karena hidup kita terlalu fokus ke *smartphone*.” (wawancara pada 12 September 2019)

Begitu pula dengan jawaban remaja bernama Betty Saputri yaitu :

“sisi positifnya bisa untuk berkomunikasi *video call*, *browsing-browsing*, nonton *youtube* dan sosial media lainnya yang menguntungkan dan pastinya digunakan dengan baik, dan yang saya ketahui dampak buruk atau negatif nya yaitu dapat merusak mata, menjadi malas belajar karena asik *chatting*, suka bohong sama orang tua karena bilang mau tidur padahal masih main *smartphone* dikamar.” (wawancara pada 14 September 2019)

Sedangkan jawaban remaja bernama Aidil Fitra adalah :

“positifnya untuk menghilangkan bosan biasanya aku main game selain itu juga dapat memberikan info-info terbaru, dan negatifnya dapat mengganggu penglihatan dan mengakibatkan kecanduan apabila kita menggunakan *smartphone* secara berlebihan.” (wawancara pada 12 September 2019)

Dan juga jawaban dari remaja bernama Reno Hardiansyah adalah :

“dampak positifnya bisa digunakan untuk *browsing* ketika ada pr dari sekolah, untuk berkomunikasi dengan teman, dan untuk main *game* sedangkan dampak negatifnya menjadikan seseorang kurang peka terhadap lingkungan sekitar, selain itu dapat menurunkan kesehatan baik otak atau mata karena biasanya kalau main *smartphone* terus suka merasa pusing.” (wawancara pada 15 September 2019)

- j) Pemilihan *smartphone* bagi Anda, apakah ada kategori khusus (jenis *smartphone*, spesifikasi/fitur, harga dan penggunaan *smartphone* itu untuk gaya hidup atau kebutuhan). Dan remaja bernama Afda Putri menjawab :

“tidak ada, mana yang orang tua kasih saya tetap terima, tergantung uang dari orang tua, dan *smartphone* yang saya miliki yaitu Samsung galaxy j5 dengan harga 2,5 juta dan penggunaan *smartphone* itu agar tidak malu sama kawan-kawan yang lain.” (wawancara pada 11 September 2019)

Dan jawaban dari remaja bernama Resya Dariyah adalah :

“lebih ke spesifikasinya kak, misalnya kapasitas ram yang besar karena saya suka main *game* dan jaringan yang lancar. *Smartphone*

yang saya miliki Vivo dengan kisaran harga 2 jutaan dan dalam penggunaannya itu untuk bermain game dan juga teman-teman sudah banyak yang memiliki *smartphone*.” (wawancara pada 10 September 2019)

Begitu pula peneliti mendapat jawaban dari remaja bernama Riska Melly yaitu:

“yang penting *smartphone* yang saya gunakan tidak ketinggalan zaman, kamera dan jaringannya bagus *smartphone* yang saya miliki yaitu Vivo dengan kisaran harga 2,5 juta dan penggunaannya saya memanfaatkan untuk kebutuhan dalam belajar disamping itu juga malu sama yang lain jika tidak memiliki *smartphone*.” (wawancara pada 12 September 2019)

Sedangkan jawaban dari remaja bernama Dwi Anggraini ialah :

“kamera yang bagus dan jaringan yang bagus untuk mengakses internet. *Smartphone* yang saya miliki itu Xiaomi dengan harga 1,5 jutaan dan dalam penggunaannya itu untuk memudahkan berkomunikasi dengan teman atau keluarga karena semua teman sudah menggunakan *smartphone*.” (wawancara pada 12 September 2019)

Begitu pula dengan jawaban remaja bernama Betty Saputri yaitu :

“milih *smartphone* yang kekinian dan mengikuti zaman, termasuk kamera yang bagus jaringan dan ram yang oke. *Smartphone* yang saya miliki itu jenis Oppo dengan harga 2 jutaan dan saya gunakan untuk kebutuhan belajar seperti internetan.” (wawancara pada 14 September 2019)

Sedangkan jawaban remaja bernama Aidil Fitra adalah :

“saya ingin memiliki *smartphone* yang kapasitas ram nya besar agar enak untuk bermain *game online*. *Smartphone* saya itu Xiaomi dengan

harga 2,7 juta selain saya gunakan untuk kebutuhan belajar juga untuk bermain *game*” (wawancara pada 12 September 2019)

Dan juga jawaban dari remaja bernama Reno Hardiansyah adalah :

“jika dalam pemilihan biasanya spesifikasi kamera dan ram sangat penting bagi saya untuk kebutuhan *game* dan mengambil foto. Jenis *smartphone* yang saya miliki itu Samsung galaxy j7 pro dengan harga 2 jutaan dan saya lebih menggunakannya untuk bermain game disamping itu juga untuk *browsing* ketika ada pr (pekerjaan rumah).” (wawancara pada 15 September 2019)

k) Apa makna *smartphone* bagi Anda. Dan remaja bernama Afda Putri menjawab:

“alat yang bermanfaat bagi saya karena *smartphone* dapat membantu saya dalam berkomunikasi dan juga mempermudah saya dalam mengakses informasi.” (wawancara pada 11 September 2019)

Dan jawaban dari remaja bernama Resya Dariyah adalah :

“benda atau telpon genggam yang mempunyai fitur-fitur yang menarik, banyak aplikasi yang bisa digunakan dan keberadaannya sangat dibutuhkan bagi saya.” (wawancara pada 10 September 2019)

Begitu pula peneliti mendapat jawaban dari remaja bernama Riska Melly yaitu:

“benda yang menguntungkan dan diperlukan untuk memenuhi aktivitas sehari-hari, dengan *smartphone* berkomunikasi menjadi lebih mudah dan praktis termasuk dalam mengerjakan tugas sekolah

maupun sebagai penunjang *lifestyle*.” (wawancara pada 12 September 2019)

Sedangkan jawaban dari remaja bernama Dwi Anggraini ialah :

“alat yang bisa digunakan untuk berbagi informasi dan dapat pula mempengaruhi terhadap pertemanan.”(wawancara pada 12 September 2019)

Begitu pula dengan jawaban remaja bernama Betty Saputri yaitu :

“*smartphone* sudah seperti kebutuhan setiap hari, karena sebagai media informasi yang luas dan dapat dijangkau dimana saja.”(wawancara pada 14 September 2019)

Sedangkan jawaban remaja bernama Aidil Fitra adalah :

“*smartphone* itu benda yang keren modelnya bagus sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, karena selain digunakan buat menelpon bisa juga bermain *game online*, dan bisa dipake untuk *browsing-browsing* tanpa menggunakan laptop.” (wawancara pada 12 September 2019)

Dan juga jawaban dari remaja bernama Reno Hardiansyah adalah :

“buat saya *smartphone* itu penting untuk mengetahui info-info terbaru dan biasanya info itu belum dipublikasikan di televisi, selain itu juga bisa untuk berkomunikasi dan bermain *game*.”(wawancara pada 15 September 2019)

Dari hasil wawancara di atas terdapat beberapa temuan, rata-rata remaja yang peneliti wawancara menggunakan *smartphone* agar tidak ketinggalan zaman, tidak gagap teknologi serta mengikuti arus globalisasi dan informasi dapat digunakan untuk menjalin silaturahmi dengan saudara dan teman jauh, dapat digunakan untuk internetan, ingin menjelajahi dunia maya melalui *smartphone* yang dimiliki, serta sebagai media pendukung dalam sarana belajar yang akhirnya menimbulkan rasa senang dan dapat menghilangkan stres ataupun suntuk sehingga keberadaan *smartphone* menjadi salah satu kebutuhan untuk beraktivitas sehari-hari, motif lain juga peneliti temukan karena teman sebaya atau rekan mereka sudah menggunakan *smartphone*.

Selain itu peneliti juga menemukan dari jawaban informan bahwa mereka menggunakan jenis *smartphone* yang bersaing di pasaran seperti Samsung, Vivo, Oppo dan Xiaomi dengan harga standar 2 jutaan yang mana ini juga menunjukkan bahwa selain untuk akses pemanfaatan dalam belajar seperti *browsing* juga sebagai penunjang gaya hidup di lingkungan mereka.

Dalam hasil wawancara juga peneliti menemui beberapa jawaban dari informan yang memaknai *smartphone* itu sebagai alat atau benda yang memiliki tampilan yang menarik modelnya bagus dan bermanfaat karena memudahkan dalam berkomunikasi, benda yang menguntungkan karena diperlukan untuk memenuhi aktifitas sehari-hari, menjadi kebutuhan sehari-hari, benda yang keberadaanya di nilai penting, dan juga digunakan sebagai media hiburan.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa remaja yang peneliti temui juga menyadari bahwa *smartphone* juga memiliki dampak yang buruk bagi remaja

salah satunya menimbulkan rasa candu, mengganggu kesehatan mata, uang jajan jadi berkurang karena untuk membeli paket data, malas belajar karena asik bermain game atau chatting, dan juga bisa lupa waktu.

### C. Pembahasan Penelitian

#### 1. Motif

Ketika seseorang melakukan tindakan sosial menurut Shutz dalam fenomenologi ada fase motif didalamnya. Proses penafsiran dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang implisit.

Motif menggerakkan seseorang bertingkah laku dikarenakan adanya kebutuhan-kebutuhan yang ingin dipenuhi oleh manusia. Selain itu motif juga bisa dikatakan sebagai daya penggerak atau keinginan yang muncul dari dalam diri subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu untuk mencapai suatu tujuan. Setiap orang memiliki motif yang berbeda dalam melakukan sesuatu atau tindakan termasuk juga dalam proses interaksi.

Kedua kategori motif, melengkapi kajian fenomenologi Schutz tentang seseorang melakukan suatu tindakan. Schutz mengatakan bahwa sulit untuk menemukan motif dari seseorang secara pasti. Untuk mengidentifikasi motif tersebut perlu dibuat fase historis, yaitu masa lalu dan masa akan datang. Dia menyebut *because motive* untuk menunjukkan fase motif pada masa lalu, dan *inorder to motive* untuk menunjukkan fase motif pada masa akan datang. (Kuswarno, 2009 : 194).

Berdasarkan pandangan Schutz yang menggolongkan motif kedalam dua bagian, yaitu motif masa lalu (*because motives*) dan motif masa yang akan datang (*in order to motive*).

a) Motif masa lalu (*because motive*)

Pengguna *smartphone* pada remaja usia 13-15 tahun memiliki motif masa lalu yang ditemukan dari hasil wawancara bahwa motif dari menggunakan *smartphone* adalah karena rekan atau teman sebaya mereka rata-rata sudah memiliki dan memakai *smartphone*.

b) Motif masa yang akan datang (*in order to motive*)

Disamping itu pengguna *smartphone* pada remaja usia 13-15 tahun memiliki motif masa yang akan datang yang ditemukan dari hasil wawancara bahwa motif dari menggunakan *smartphone* adalah untuk mengikuti perkembangan zaman dalam artian kemajuan teknologi yang mana *smatphone* sudah banyak dimiliki oleh semua kalangan termasuk remaja, jadi walaupun mereka tinggal di desa mereka tidak mau tertinggal.

Dari hasil penelitian remaja yang tidak menggunakan *smartphone* dalam kelompok bermain mereka merasa malu dan kurang percaya diri, dalam kelompok lebih sedikit berbicara karena terfokus pada *smartphone* masing-masing, begitu pun juga mereka merasakan ada yang kurang dan suntuk jika tidak menggunakan *smatphone* dalam sehari beberapa jam saja.

Kemudian dengan alasan lain menggunakan *smartphone* supaya mereka tidak ketinggalan arus globalisasi dan informasi, agar tidak gaptek (gagap teknologi), dapat digunakan untuk berselancar sosial media, *browsing/searching*

ingin menjelajahi dunia maya, dapat digunakan sebagai sarana belajar, *smartphone* juga di gunakan untuk hiburan karena dapat menghilangkan rasa bosan dan stress, serta digunakan juga untuk menjalin silaturahmi dan komunikasi yang terjalin menjadi lebih efisien.

## 2. Makna

Makna dapat dipahami sebagai sebuah proses ketika seseorang mengatur dan menginterpretasikan kesan-kesan mereka untuk memberikan arti bagi lingkungan atau objek disekitar mereka (Abadi 2013 dalam Laila, 2015). Hal ini peneliti temui berdasarkan wawancara diatas yang mana penggunaan *smartphone* memang berpengaruh dalam kehidupan manusia yang mana semua informan merasa perlu menggunakan *smartphone* mereka setiap saat, baik dirumah ataupun diluar rumah.

Namun dalam penggunaan *smartphone* harus melihat situasi apakah sedang berbicara dengan keluarga atau teman. *Smartphone* juga mempengaruhi batasan komunikasi yang dahulu lebih sering bertemu secara langsung sekarang hanya sebatas *instant messaging* atau sosial media. Walaupun dapat diliat dari sisi positifnya dapat berinteraksi dengan jarak yang jauh dan sedang sibuk-sibuknya.

Makna dari objek yang ada dalam dunia nyata dihasilkan melalui pengalaman individu dengan objek tersebut. Pada aliran konstruktivisme memahami bahwa konsep dari makna yang dihasilkan oleh individu dikonstruksi berdasarkan kumpulan pengetahuan individu yang dipengaruhi oleh pengalaman.

Pengawasan orang tua yang tidak terlalu ketat menjadikan remaja memaknai dalam penggunaan *smartphone* dengan berbeda-beda yaitu remaja usia 13-15 tahun menggunakan *smartphone* untuk bersenang-senang, seperti bermain *game*, *chatting*, menonton *youtube*. Selain itu *smartphone* juga dimaknai untuk mempermudah cara kerja remaja yaitu media untuk belajar seperti *browsing*, *searching* untuk memenuhi tugas mereka.

Sebagai manusia tidak hanya mampu membuat sebuah peristiwa, tapi juga kegunaan dan makna peristiwa itu bagi kita. Kita bisa menciptakan sebuah konteks berencana dan berpartisipasi di dalamnya, secara sukarela mengarahkan tindakan kita selama kegiatan berlangsung. Semua bisa dilakukan karena kapasitas manusia untuk menciptakan dan menanamkan makna pada orang, benda, dan keadaan yang mengelilinginya. (Jonhson, 1951 dalam Mulyana, 2010:282)

Menurut Ruben & Stewrt 2006 (dalam Ferane 2015 : 32). Media canggih seperti *smartphone* belum tentu menjadikan manusia penggunaanya menjadi *smart people*, terkadang keasyikan mereka dalam bermain *smartphone* tidak disadari telah membawa perubahan pada mereka termasuk dikehidupan sosial. Termasuk juga pada remaja usia 13-15 tahun memaknai *smartphone* adalah sebagai benda yang keren modelnya bagus serta memiliki fitur-fitur menarik yang telah tersedia, menguntungkan dan praktis untuk digunakan. *Smartphone* yang hingga saat ini keberadaannya tidak bisa lepas dari kehidupan sehari-hari dan sangat berguna untuk mereka sebagai sarana belajar misalnya ketika ada pr (pekerjaan rumah )

yang tidak di mengerti bisa *browsing* di internet serta dengan menggunakan *smartphone* yang mereka miliki bisa menghilangkan rasa bosan dan stress.

Kebiasaan merupakan satu dari sekian banyak faktor yang mempengaruhi ketergantungan dalam menggunakan *smartphone*. Kemudian peneliti menemukan bahwa informan memaknai *smartphone* itu sebagai benda yang bermanfaat karena dapat membantu dalam berkomunikasi dan mempermudah mengakses informasi, mempunyai fitur-fitur yang menarik banyak aplikasi yang dapat digunakan didalamnya, benda yang menguntungkan dari segi dalam kemudahan berkomunikasi untuk mendukung aktifitas sehari-hari dan sebagai penunjang *lifestyle*, *smartphone* menjadi benda yang dibutuhkan sehari-hari dan benda yang canggih dan menarik serta keberadaanya yang penting karena sebagai media informasi yang luas dan dapat di jangkau dimana saja dan *smartphone* juga sebagai benda untuk hiburan karena untuk bermain *game* bisa menghilangkan rasa bosan sehingga menjadi asik dengan *smartphone* yang dimiliki.

Dari hasil penelitian juga bahwa jenis *smartphone* yang mereka gunakan dengan merek yang terkenal di pasaran seperti samsung, vivo, oppo, dan xiaomi dengan harga standar 2 jutaan. Memahami jawaban para informan makna yang dihasilkan berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan *smartphone*.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dilakukan dengan wawancara yang dilakukan oleh peneliti mengenai fenomenologi pengguna *smartphone* di kalangan remaja usia 13-14 tahun di Desa Muara Bahan Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuansing, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil temuan penelitian motif pengguna *smartphone* lebih dominan pada motif masa yang akan datang (*in order to motive*) yaitu :

Untuk mengikuti perkembangan zaman, supaya tidak ketinggalan arus globalisasi dan informasi, agar tidak gaptek (gagap teknologi), untuk menjalin silaturahmi. ingin menjelajahi dunia maya, dapat digunakan sebagai sarana belajar, untuk hiburan karena dapat menghilangkan rasa bosan dan stres.

Sedangkan motif masa lalu (*because motive*) adalah karena rekan atau teman-teman sebaya mereka sudah memiliki dan memakai *smartphone*.

Dan makna pengguna *smartphone* pada remaja di kalangan usia 13-15 tahun yaitu :

*Smartphone* sebagai benda yang bermanfaat, benda yang menguntungkan karena memberikan kemudahan dalam berkomunikasi, *smartphone* menjadi kebutuhan remaja karena digunakan setiap hari, benda yang menarik bentuknya dan keberadaannya penting, *smartphone* sebagai benda untuk hiburan.

Selain itu *smartphone* juga pada remaja dimaknai memiliki dampak yang negatif, yaitu menimbulkan rasa candu, mengganggu kesehatan mata, uang jajan jadi berkurang karena untuk membeli paket data, malas belajar karena asik bermain *game* atau *chatting*, dan juga bisa lupa waktu.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan peneliti pada kesimpulan diatas, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Sebaiknya penggunaan *smartphone* di kalangan remaja 13-15 tahun di gunakan seperlunya saja sesuai dengan kebutuhan.
2. Menggunakan *smartphone* sebaiknya dengan intensitas waktu yang tidak terlalu lama agar tidak merusak kesehatan mata dan akan menimbulkan rasa malas belajar pada remaja.
3. Pengguna *smartphone* pada remaja usia 13-15 tahun tetep dengan pengawasan dari orang tua.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Ahmadi, dkk. 2002. *Psikologi Sosial*. Edisi Kedua. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Ali, Moh & Asrori, Moh. 2015 *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Edisi Revisi. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Suatu Penelitian : Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta
- Badwilan, Rayyan Ahmad. 2004. *Rahasia Dibalik Handphone*. Jakarta : Darul Falah
- Bungin, Burhan. 2011. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Kencana Media Group.
- Darmawan, Deni. 2012. *Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Gufron, M. Nur dan Rini Risnawati. 2012. *Teori - Teori Psikologi*. Jogjakarta : Ar – Ruzz Media.
- Gunawan, Imam. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Iskandar. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.
- Kadir, Abdul & Terra CH Triwahyuni. 2003. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta : Penerbit Andi Yogyakarta.
- Krisyantono, Rachmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta : Kencana Predana Media Group.
- Kuswarno, Engkus. 2009. *Fenomenologi :Metodologi Penelitian Komunikasi Konsep, Pedomannya, dan Contohnya*. Bandung : Widya Padjadjaran.

- Morissan, Andy Corry Wardhani & Farid Hamid. 2010. *Teori Komunikasi Massa*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Moelong, J. Lexy. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Mulyana, Deddy. 2010. *Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar*. Jakarta : PT Remaja Rosdakarya.
- Nasution. 2004. *Metode Reseach: Penelitian Ilmiah*. Jakarta : Bumi Aksara
- Nurudin. 2016. *Sistem Komunikasi Indonesia*. Cetakan kedelapan. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sarwono, Sarlinto W. 2009. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Saydam, Gouzali. 2005. *Teknologi Telekomunikasi Perkembangan dan Aplikasi*. Bandung : Alfabeta
- Sobur, Alex. 2009. *Semiotika Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- West, R dan Lynn A. Turner.2009. *Pengantar Teori Komunikasi, Analisa dan Aplikasi*. Jakarta : Salemba Humanika.

**Skripsi :**

- Afif, Rahmatul. 2018. "*Konstruksi Makna Penggunaan Instagram Pada Komunitas RAW Fotografi Pekanbaru*". Fakultas Ilmu Komunikasi Univeritas Islam Riau.
- Kesuma, Halimah Dian. 2018. "*Fenomenologi Penggunaan Instagram Stories Bagi Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Komunikasi*". Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.

Makawi, Faruq. 2016. *“Penggunaan Smartphone Dalam Interaksi Sosial Di Kalangan Remaja Awal”*. Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta. Diunduh pada tanggal 27 Februari 2019 Jam 10:51

Noor, Fazrian. 2014. *“Analisa Penggunaan Smartphone Dalam Pertemanan Di Sekolah Kelas X Di SMA Negeri 4 Palangkaraya Tahun Pelajaran 2013/2014”*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. Diunduh pada tanggal 7 april 2019 Jam 16:49

Parmuarip, Lutfi. 2013. *“Alasan Penggunaan Smartphone Di Kalangan Mahasiswa Politeknik Negeri Bandung”*. Jurusan Teknik Komputer dan Informatika Politeknik Negeri Bandung. Diunduh pada tanggal 10 Februari 2019 Jam 20:36

Putra, Aucky. 2014. *“Peran Smartphone Dalam Interaksi Sosial Anak Muda”*. Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Brawijaya. Malang. Diunduh pada tanggal 3 April 2019 Jam 13:12

#### **Jurnal Online:**

Muchlis, Nurainiah. 2018. *“Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kuta makmur Kabupaten Aceh Utara”*. Vol. 4 No. 1. Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Diunduh pada tanggal 17 April 2019 jam 20:48

Muflih, dkk. 2017. *“Penggunaan Smartphone dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta”*. Vol. VIII No. 1. Fakultas Sains & Teknologi Universitas Respati Yogyakarta. Diunduh pada tanggal 27 Februari 2019 Jam 20:09

Sofian, Ferane Aristrivani. 2015. *“Konstruksi Makna Smartphone Bagi Mahasiswa Jurusan Marketing Komunikasi Di Universitas Bina Nusantara Jakarta”*. Vol. 6 No. 2. Fakultas Humaniora Universitas Bina Nusantara. Diunduh pada tanggal 17 Oktober 2019 Jam 13:18

Yunita, Laila. 2015. *“Konstruksi Makna Penggunaan Smartphone Android Sebagai Media Komunikasi Di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Riau”*. Jom FISIP Volume 2 No. 2 Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau. Diunduh pada tanggal 10 April 2019 Jam 10:13

**Website :**

<https://teknologi.id/insight/pengertian-teknologi-komunikasi-dan-fungsinya/>

(diakses pada 16 maret 2019 pukul 22:37)

[http://ilmuti.org/wp-content/uploads/2018/03/tesartriansyah\\_sejarah-](http://ilmuti.org/wp-content/uploads/2018/03/tesartriansyah_sejarah-Smartphone.pdf)

[Smartphone.pdf](http://ilmuti.org/wp-content/uploads/2018/03/tesartriansyah_sejarah-Smartphone.pdf)(diakses pada 30 maret 2019 pukul 22:13).

<https://www.idntimes.com/tech/trend/hasan-al-mujtaba/fitur-wajib-ada-smartphone-masa-kini-c1c2/full>(diakses pada 30 maret 2019 pukul 21:53)