

REALITAS SOSIAL SMARTPHONE DALAM INTERAKSI SOSIAL REMAJA

The Social Reality of Smartphones in Adolescent Social Interaction

Faisyal; Dina Sudarmika; Ika Rahayu Lestari

Program Studi Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Bung Karno, Jakarta

Abstract: *This study examines how smartphones shape the social reality and interaction patterns of adolescents. It uses a qualitative descriptive approach based on interviews and observation. The source identifies three 13-year-old junior-secondary students, but does not report the study period, sampling procedure, interview protocol, consent process, or systematic analysis technique. Media dependency theory and the social construction of reality provide the analytical framework. The findings show that smartphones support schoolwork, information seeking, rapid communication, and interaction across distance. At the same time, participants describe reduced sensitivity to their immediate surroundings, preference for mediated interaction, distraction, and difficulty balancing screen use with face-to-face communication. These accounts indicate a negotiated, rather than uniformly negative, transformation of adolescent interaction. Because the evidence is limited to a small, incompletely documented case, it cannot establish prevalence, addiction, or causal effects. The study highlights the need for contextual digital literacy, self-regulation, family and school guidance, and future research using transparent ethical procedures and measurable patterns of use.*

Keywords: Social reality; Smartphones; Social interaction; Adolescents; Media dependency

Abstrak: Penelitian ini mengkaji bagaimana smartphone membentuk realitas sosial dan pola interaksi remaja. Pendekatan yang digunakan ialah deskriptif kualitatif melalui wawancara dan observasi. Sumber mengidentifikasi tiga pelajar sekolah menengah pertama berusia 13 tahun, tetapi tidak melaporkan periode penelitian, prosedur pemilihan informan, pedoman wawancara, persetujuan partisipasi, atau teknik analisis secara sistematis. Teori ketergantungan media dan konstruksi sosial atas realitas digunakan sebagai kerangka analisis. Temuan menunjukkan bahwa smartphone membantu tugas sekolah, pencarian informasi, komunikasi cepat, dan interaksi lintas jarak. Pada saat yang sama, informan menggambarkan berkurangnya kepekaan terhadap lingkungan sekitar, kecenderungan memilih interaksi bermedia, distraksi, dan kesulitan menyeimbangkan waktu layar dengan komunikasi tatap muka. Pengalaman tersebut menunjukkan perubahan interaksi yang dinegosiasikan, bukan dampak yang seragam dan sepenuhnya negatif. Karena bukti berasal dari kasus kecil yang dokumentasinya terbatas, penelitian tidak dapat menetapkan prevalensi, adiksi, atau hubungan sebab akibat. Implikasinya ialah perlunya literasi digital kontekstual, pengendalian diri, pendampingan keluarga dan sekolah, serta penelitian lanjutan dengan prosedur etik transparan dan ukuran penggunaan yang terukur.

Kata Kunci: Realitas sosial; Smartphone; Interaksi sosial; Remaja; Ketergantungan media

1. Pendahuluan

Smartphone menggabungkan komunikasi, informasi, pembelajaran, hiburan, dokumentasi, dan layanan digital dalam satu perangkat. Bagi remaja, perangkat ini bukan hanya alat teknis, tetapi juga bagian dari rutinitas, gaya hidup, dan hubungan sosial. Kemudahan tersebut memperluas interaksi melampaui ruang, sekaligus dapat mengalihkan perhatian dari orang yang hadir secara fisik.

Naskah sumber menggambarkan situasi ketika remaja lebih sering berkomunikasi melalui jejaring sosial daripada berbicara langsung. Pertemuan tatap muka dapat terganggu karena setiap orang berfokus pada layar. Namun, smartphone juga membantu tugas sekolah, pencarian informasi, navigasi, dan komunikasi cepat. Persoalannya karena itu bukan sekadar menerima atau menolak teknologi, melainkan memahami bagaimana penggunaannya membentuk makna dan praktik interaksi.

Penelitian bertujuan menjelaskan realitas sosial smartphone dalam interaksi remaja, manfaat yang mereka rasakan, perubahan hubungan langsung dan bermedia, serta gejala ketergantungan yang muncul dalam pengalaman informan. Analisis menggunakan teori ketergantungan media dan konstruksi sosial atas realitas.

2. Kajian Literatur

2.1. Ketergantungan Media

Teori ketergantungan media memandang pengaruh media berkaitan dengan tingkat ketergantungan khalayak untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan. Ketergantungan meningkat ketika suatu media menyediakan sumber informasi atau fungsi yang dianggap penting, sedangkan kondisi sosial turut menentukan media yang dipilih dan kadar kebutuhannya (Rafiq, 2012).

Dalam konteks smartphone, satu perangkat dapat memenuhi kebutuhan memahami lingkungan, berkomunikasi, belajar, mencari hiburan, dan menampilkan identitas. Banyaknya fungsi tidak dengan sendirinya membuktikan adiksi. Ketergantungan perlu dibedakan dari frekuensi penggunaan melalui indikator kontrol, gangguan fungsi, durasi, situasi, serta konsekuensi sosial.

2.2. Konstruksi Realitas Sosial

Realitas sosial terbentuk melalui tindakan dan interaksi yang terus-menerus. Eksternalisasi menggambarkan pencurahan tindakan manusia; objektivasi terjadi ketika hasil tindakan tampil sebagai kenyataan bersama; dan internalisasi berlangsung ketika kenyataan tersebut diserap kembali ke dalam kesadaran individu (Bungin, 2006; Eriyanto, 2012). Smartphone dapat dipahami sebagai artefak yang penggunaannya dinormalisasi, dimaknai, dan dimasukkan ke rutinitas remaja.

2.3. Interaksi Sosial Remaja

Interaksi sosial merupakan hubungan dinamis yang melibatkan tindakan timbal balik antarindividu atau kelompok. Kontak dan komunikasi dapat berlangsung langsung maupun melalui perantara (Soekanto, 2002). Pada masa remaja, hubungan teman sebaya, kebutuhan memperoleh informasi, dan perkembangan identitas membuat ruang interaksi bermedia menjadi penting (Ali & Asrori, 2004).

3. Metode Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif melalui wawancara dan observasi terhadap remaja sekolah menengah pertama. Sumber menyebut tiga informan perempuan berusia 13 tahun dari tiga sekolah. Untuk mengurangi pengulangan identitas anak dalam galley, hasil disajikan sebagai Informan 1, Informan 2, dan Informan 3 tanpa mengubah isi keterangannya.

Sumber tidak menjelaskan periode dan lokasi observasi secara rinci, teknik pemilihan informan, pedoman wawancara, durasi penggunaan smartphone, persetujuan orang tua dan partisipan, prosedur anonimisasi, teknik analisis, atau validasi data. Keterbatasan ini membuat temuan diperlakukan sebagai deskripsi pengalaman tiga informan, bukan gambaran populasi remaja atau bukti hubungan sebab akibat (Moleong, 2007).

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Smartphone sebagai Kebutuhan dan Gaya Hidup

Informan memaknai smartphone sebagai sarana utama untuk mencari informasi, menyelesaikan tugas sekolah, dan berkomunikasi secara cepat. Fitur internet dan media sosial memperluas akses serta memungkinkan hubungan berlangsung tanpa batas tempat. Pada saat yang sama, model baru, fitur, dan tren menjadikan perangkat sebagai penanda gaya hidup, bukan semata kebutuhan fungsional.

Dalam kerangka konstruksi sosial, penggunaan yang berulang membuat smartphone diterima sebagai bagian wajar dari kehidupan remaja. Praktik mencari jawaban melalui mesin pencari, bertukar pesan, dan mengakses layanan digital membentuk kebiasaan bersama. Normalisasi tersebut tidak selalu bermasalah, tetapi memerlukan refleksi ketika perangkat mulai mengatur perhatian dan prioritas.

Tabel 1: Ringkasan Pengalaman Informan

Informan	Manfaat utama	Perubahan interaksi
Informan 1	Mencari bahan tugas dan informasi.	Mengakui berkurangnya kepekaan pada lingkungan sekitar.
Informan 2	Komunikasi cepat dan mudah melalui fitur digital.	Lebih dominan memilih komunikasi melalui smartphone.
Informan 3	Mendukung komunikasi dan aktivitas sehari-hari.	Menekankan keseimbangan dengan interaksi tatap muka.

Sumber: wawancara dalam naskah sumber; identitas anak disamarkan pada galley.

4.2. Interaksi Langsung dan Interaksi Bermedia

Sumber membedakan interaksi tatap muka dan interaksi melalui smartphone. Komunikasi bermedia dinilai cepat, praktis, dan mampu menjangkau orang yang jauh. Emoji serta fitur percakapan membantu menandai perasaan, tetapi tidak selalu menggantikan konteks nonverbal dan umpan balik yang tersedia dalam percakapan langsung.

Informan 1 mengakui berkurangnya kepekaan terhadap lingkungan sekitar dan membatasi tatap muka pada situasi yang dianggap perlu. Informan 2 lebih dominan menggunakan smartphone karena kemudahannya. Informan 3 menilai perangkat berpengaruh terhadap lingkungan sosial dan menekankan perlunya keseimbangan. Ketiga pengalaman tersebut menunjukkan variasi praktik, bukan satu pola yang berlaku bagi semua remaja.

4.3. Manfaat, Distraksi, dan Risiko Ketergantungan

Manfaat yang muncul mencakup dukungan pembelajaran, pencarian berita, komunikasi jarak jauh, navigasi, dan akses layanan. Risiko yang dilaporkan meliputi lupa waktu, tertundanya tugas, berkurangnya perhatian kepada lawan bicara, pilihan tinggal di rumah, dan menyempitnya interaksi langsung. Sumber juga menyebut keluhan fisik, tetapi tidak menyediakan pemeriksaan kesehatan sehingga klaim tersebut tidak dianalisis sebagai temuan klinis.

Tabel 2: Manfaat dan Risiko Penggunaan Smartphone

Dimensi	Pengalaman yang dilaporkan	Batas interpretasi
Pembelajaran	Pencarian tugas, informasi, dan pengetahuan.	Mutu sumber dan hasil belajar tidak diukur.
Komunikasi	Cepat, mudah, dan melampaui jarak.	Kualitas hubungan tidak diukur secara komparatif.
Perhatian	Lupa waktu dan kurang peka pada lingkungan.	Durasi dan frekuensi tidak dicatat.
Tatap muka	Sebagian informan lebih memilih komunikasi bermedia.	Tidak mewakili seluruh remaja.
Ketergantungan	Kesulitan menyeimbangkan perangkat dan aktivitas lain.	Tidak menggunakan instrumen adiksi atau diagnosis.

Sumber: sintesis temuan dan keterbatasan naskah sumber.

Teori ketergantungan membantu menjelaskan mengapa perangkat menjadi penting ketika banyak kebutuhan dipenuhi melalui satu media. Namun, istilah kecanduan dalam sumber tidak disertai instrumen, durasi, atau kriteria gangguan fungsi. Istilah tersebut lebih tepat dibaca sebagai kekhawatiran atas kesulitan mengendalikan perhatian dan menyeimbangkan penggunaan dengan aktivitas lain.

4.4. Dialektika Realitas Smartphone

Pada tahap eksternalisasi, remaja menggunakan smartphone untuk mengekspresikan kebutuhan belajar, relasi, hiburan, dan identitas. Pilihan aplikasi, cara merespons pesan, serta kebiasaan membawa perangkat ke berbagai situasi merupakan tindakan yang terus membentuk lingkungan komunikasi mereka.

Objektivasi berlangsung ketika praktik tersebut diterima sebagai kelaziman bersama. Balasan cepat, kehadiran dalam ruang percakapan digital, dan akses informasi sewaktu-waktu kemudian dapat tampil sebagai tuntutan sosial. Smartphone bukan lagi sekadar pilihan individual karena norma kelompok ikut menentukan kapan seseorang dianggap hadir, responsif, atau mengikuti perkembangan.

Internalisasi terjadi ketika kelaziman itu diserap sebagai cara yang dianggap wajar untuk belajar dan berhubungan. Pengalaman informan menunjukkan bahwa kemudahan bermedia dapat mengubah pembagian perhatian antara ruang digital dan lingkungan fisik. Meskipun demikian, informan juga menyadari pentingnya tatap muka dan keseimbangan, sehingga proses konstruksi ini tetap dapat dinegosiasikan.

4.5. Implikasi bagi Literasi Digital

Penggunaan yang bijak memerlukan aturan berdasarkan konteks, bukan larangan menyeluruh. Remaja perlu mengenali tujuan penggunaan, membatasi distraksi saat belajar atau berbicara, menjaga waktu tatap muka, dan mengevaluasi kredibilitas informasi.

Keluarga dan sekolah dapat menyusun kesepakatan waktu, ruang bebas perangkat, teladan penggunaan, serta dialog mengenai kebutuhan dan risiko tanpa stigmatisasi. Evaluasi sebaiknya memperhatikan apakah penggunaan mengganggu tidur, belajar, hubungan, atau tanggung jawab, bukan hanya lamanya waktu layar.

5. Kesimpulan

Smartphone membentuk realitas sosial remaja sebagai sarana belajar, informasi, komunikasi, dan gaya hidup. Interaksi bermedia memberi kecepatan serta jangkauan, tetapi pengalaman tiga informan juga menunjukkan distraksi, berkurangnya kepekaan terhadap lingkungan, dan tantangan menyeimbangkan komunikasi langsung dengan penggunaan perangkat.

Temuan tidak membuktikan prevalensi, adiksi, atau sebab akibat karena dokumentasi metode dan bukti empiris terbatas. Penelitian berikutnya perlu menerapkan prosedur etik untuk partisipan anak, menjelaskan sampel dan analisis, serta mengukur durasi, tujuan, konteks, kontrol penggunaan, dan kualitas interaksi. Pendampingan keluarga dan sekolah sebaiknya menekankan literasi digital dan pengendalian diri yang kontekstual.

Daftar Pustaka

- Ali, Mohammad, & Mohammad Asrori. 2004. Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bungin, Burhan. 2006. Sosiologi Komunikasi. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Eriyanto. 2012. Analisis Framing: Konstruksi, Ideologi, dan Politik Media. Yogyakarta: LKiS.
- Moleong, Lexy J. 2007. Metodologi Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rafiq, Mohd. 2012. Dependency Theory (Melvin L. DeFleur dan Sandra Ball-Rokeach). Hikmah, 6(1), 1-13.
- Soekanto, Soerjono. 2002. Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

