

KONTROL SOSIAL ORANG TUA TERHADAP DAMPAK PENGUNAAN SMARTPHONE PADA ANAK REMAJA DI MANGKUPALAS KECAMATAN SAMARINDA SEBERANG

Rully Wahyudi¹

Abstrak

Smartphone merupakan salah satu bentuk dari kemajuan teknologi modern. Saat ini *smartphone* merupakan alat komunikasi sekaligus sarana media yang banyak di gemari dan dimiliki anak remaja di berbagai wilayah dan daerah, termasuk di kelurahan mangkupalas. *Smartphone* sendiri memiliki beragam fitur aplikasi sistem yang menunjang berbagai hal, seperti sarana hiburan dengan beragam akses aplikasi sosial media dan permainan *game*. Selain itu *smartphone* juga dapat menjadi sarana penunjang mobilitas dalam menambah wawasan serta ilmu pengetahuan yang mudah didapatkan melalui *smartphone*. Terlepas dari kegunaannya, *smartphone* tidak sepenuhnya baik dalam pemanfaatannya. *Smartphone* dapat menjadi hal buruk ketika penggunaannya atau pemanfaatannya tidak sesuai dengan apa yang seharusnya. Hal buruk yang dapat terjadi pada remaja dalam penggunaan *smartphone* dapat diminimalisir dengan adanya kontrol atau pengendalian sosial oleh orang tua. Bentuk pengendalian orang tua dapat berupa arahan, nasihat, larangan, aturan dan juga sanksi yang diberikan ketika melakukan kesalahan. Kontrol sosial orang tua memiliki sifat represif juga preventif. Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara atau upaya kontrol sosial orang tua terhadap dampak penggunaan *smartphone* pada anak remaja di mangkupalas. Hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan *smartphone* oleh remaja di mangkupalas banyak yang mengarah pada dampak negatif seperti malas belajar, menjadikan remaja boros, membantah orang tua, lupa waktu serta lupa mengerjakan tugas dan lain sebagainya. Remaja lebih Sering bermain *game mobile legend* dan berkata kasar ketika bermain *game*. Tidak jarang remaja juga suka berbohong ketika ingin membeli paket internet untuk bermain *game*. Upaya antisipasi dan pencegahan yang dilakukan Para orang tua di kelurahan mangkupalas, yaitu melakukan pengendalian sosial yang bersifat preventif dan represif dalam mengontrol penggunaan *smartphone* pada remaja.

Kata Kunci: Kontrol sosial, Dampak *smartphone*, Remaja pengguna *smartphone*.

¹ Mahasiswa Program S1 Sosiatri-Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: rully_wahyudi@gmail.com

Pendahuluan

Smartphone dapat dinikmati oleh siapa saja, mulai dari kalangan orang dewasa hingga anak-anak. Pengguna *smartphone* saat ini banyak di kalangan anak-anak dan remaja. Anak-anak berusia 6-14 tahun di mangkupalas gemar bermain *smartphone* ketimbang permainan tradisional lainnya. mengenai perilaku anak dan remaja dalam menggunakan *smartphone* menunjukkan bahwa banyak dari mereka yang mengakses internet dan bermain *game* menggunakan *smartphone*.

Pada anak usia sekolah, khususnya para remaja di mangkupalas saat ini banyak yang menggunakan *smartphone* selain sebagai alat memperoleh informasi juga banyak yang menggunakannya untuk bermain *game* dan media sosial sebagai media hiburan. *Game* yang terpopuler di kalangan remaja saat ini adalah Mobile Legend Bang-bang atau sering disingkat “MLBB”. Mobile legend merupakan permainan *game online* yang dapat dimainkan diperangkat mobile seperti *smartphone* berbasis android, ios. Mobile legend merupakan permainan *game online* yang berupa peperangan, strategi dan kekompakan tim. Permainan ini juga memiliki basis berbayar dengan menggunakan uang asli untuk membeli item-item dalam *game*. Beberapa dari remaja di mangkupalas seperti remaja di RT.10 yang banyak menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online* mobile legend. Ada beberapa anak remaja yang bermain *game* secara berlebihan hingga lupa waktu, keasikan bermain *smartphone* juga menjadikan remaja malas belajar dan lebih asik berkumpul bersama teman dan main *game* mobile legend bersama, suka lalai dan lupa tugas sebagai kewajiban karena asik bermain *game* dengan *smartphone*.

Smartphone memiliki dampak positif bagi penggunanya. Dampak positif dari *smartphone*, yaitu ibarat dunia berada di genggamannya. Informasi mudah didapat dengan melalui *smartphone*. *Smartphone* dapat digunakan untuk mengakses segala informasi yang ada di dunia. Informasi yang didapat tidak hanya berasal dari Indonesia, melainkan juga dari luar negeri. *Smartphone* juga bisa membantu pekerjaan, seperti mengirim e-mail lewat *smartphone*, *Smartphone* bisa digunakan untuk melihat peta karena terdapat aplikasi google maps, dapat digunakan untuk mengetahui suatu titik atau letak seseorang berada melalui perangkat GPS, *smartphone* sebagai alat komunikasi jarak jauh melalui telephone atau SMS, dan banyak lagi kegunaan *smartphone* lainnya.

Smartphone juga memiliki dampak negatif bagi penggunanya, selain memiliki dampak positif, khususnya bagi remaja. Beberapa dampak negatif penggunaan *smartphone* yang berlebihan di antaranya menyebabkan kecanduan, manja dan malas belajar, boros, serta menjadikan pribadi yang pasif dimana pada saat asyik bermain *smartphone* seseorang terkadang lupa diri dan tidak respek pada sekitarnya. Keseringan menggunakan *smartphone* setiap harinya membuat remaja pengguna *smartphone* tidak bisa lepas dari *smartphone*. Akibatnya dapat

mengganggu belajar remaja karena asik bermain *game* dan sosmed sehingga terkadang lupa waktu.

Dampak negatif lainnya yaitu membuat remaja boros karena sering menggunakan *smartphone* secara berlebihan untuk bermain *game online* dan sosmed sebagai hiburan. Hal tersebut karena pengguna *smartphone* harus membeli paket internet untuk dapat menggunakan aplikasi-aplikasi sosmed seperti youtube, instagram, *game online* dan lain sebagainya. Selain itu, keseringan menggunakan *smartphone* juga dapat merusak hubungan dengan orang terdekat karena hanya fokus pada *smartphonenya*, misalkan ketika berkumpul dengan keluarga namun sibuk dengan *smartphonenya* masing-masing. Akibat keseringan menggunakan *smartphone* dengan aplikasi-aplikasi media komunikasi dan sosial media membuat kualitas waktu dengan orang terdekat menjadi berkurang. *Smartphone* seolah-olah menjadikan seseorang yang jauh menjadi dekat, yang dekat menjadi jauh.

Melihat dari dampak negatif *smartphone*, kontrol sosial orangtua menjadi hal yang sangat penting, oleh karena itu peneliti mewawancarai 5 orang tua dari remaja yang kesehariannya di sibukkan oleh pekerjaan sebagai pedagang di pasar. Dalam hal ini orang tua kurang memiliki waktu untuk mengawasi anaknya. Para orang tua memberikan *smartphone* sebagai media agar mudah berkomunikasi dengan anak mereka, karena kebutuhan anak mereka (memper memudahkan dalam belajar, memperoleh informasi dan belajar banyak hal baru yang di dapatkan melalui internet dengan *smartphone* mereka), mengikuti perkembangan dan perubahan zaman. Untuk mengontrol penggunaan *smartphone* pada remaja, orangtua harus paham dengan teknologi *smartphone*, Orangtua seharusnya mengetahui fungsi dan manfaat dari *smartphone*, Orangtua seharusnya mengerti *smartphone* digunakan untuk apa saja, selain untuk telepon dan sms. Kenyataannya, banyak orangtua yang kurang paham atau tidak paham dengan teknologi *smartphone*. Kurangnya pemahaman orang tua mengenai perkembangan teknologi seperti *smartphone* mengakibatkan kurangnya edukasi orang tua terhadap dampak-dampak penggunaan *smartphone* oleh remaja.

Smartphone menjadi salah satu alat komunikasi yang digemari remaja di berbagai wilayah, termasuk di wilayah Mangkupalas. Remaja di Mangkupalas banyak menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online*, *youtube*, dan media sosial. Media sosial yang sering digunakan adalah WhatsApp Massanger, facebook dan Instagram. Ketika mereka sibuk sendiri dengan *smartphonenya*, remaja lupa dengan keadaan sekitar. Keasikannya dengan *smartphone* membuat remaja memiliki sikap anti sosial terhadap orang di sekitarnya. Selain itu, remaja di Mangkupalas juga menjadi malas belajar karena keasikannya dengan *smartphone* dan bermain *game*, menjadikannya lupa akan kewajibannya. *Smartphone* juga dapat merubah nilai dan perilaku remaja, karena remaja sering

meniru tren masa kini. Hal tersebut karena dengan *smartphone* remaja dapat mengakses segala informasi dari belahan dunia manapun.

Melihat betapa berpengaruhnya *smartphone* pada remaja, kontrol sosial dari orangtua sangat diperlukan. Sebagian Orang tua di Mangkupalas memiliki pekerjaan sebagai pedagang dan berdagang dari pagi hingga sore, sehingga waktu untuk bertemu dengan anaknya menjadi berkurang. Untuk mengontrol anak-anaknya, orangtua juga harus paham dengan fungsi dan penggunaan *smartphone* untuk mengetahui apa saja yang diakses oleh remaja. Kenyataannya, masih banyak orang tua di Mangkupalas kurang paham dengan fungsi dari *smartphone*, karena mereka bukan pengguna *smartphone*.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penulisan tentang “Kontrol Sosial Orang tua terhadap dampak Penggunaan *Smartphone* pada Anak remaja di Kelurahan Mangkupalas samarinda seberang”.

Kerangka Dasar Teori

Kontrol Sosial

Soerjono Soekanto (1981) mendefinisikan kontrol sosial sebagai segala proses, baik yang direncanakan maupun tidak, yang bersifat mendidik, mengajak atau bahkan memaksa warga-warga masyarakat mematuhi kaidah-kaidah dan nilai sosial yang berlaku (dalam Narwoko dan Suyanto, 2004). Peter L. Berger (1978) mendefinisikan kontrol sosial sebagai berbagai cara yang digunakan masyarakat untuk menertibkan anggota yang membangkang (dalam Narwoko dan Suyanto, 2004). Horton dan Hunt (1999) mengemukakan bahwa pengendalian/kontrol sosial untuk menggambarkan segenap cara dan proses yang ditempuh oleh sekelompok orang atau masyarakat sehingga para anggotanya dapat bertindak sesuai dengan harapan kelompok atau masyarakat itu. Pengendalian/kontrol sosial dilakukan oleh kelompok primer dan kelompok sekunder. Kelompok primer adalah kelompok yang kecil, akrab dan bersifat informal, seperti keluarga, kelompok bermain, sedangkan kelompok sekunder adalah kelompok yang bersifat impersonal, formal, dan berdasarkan kepentingan (utilitarian), seperti organisasi serikat kerja, perkumpulan usaha dagang, kerukunan kerja, atau organisasi mahasiswa.

Orangtua

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak pasal 1(4) orangtua adalah ayah dan/atau ibu kandung, atau ayah dan/atau ibu tiri, atau ayah dan/atau ibu angkat. Djamarah (2004) mengemukakan bahwa orangtua adalah ayah dan ibu yang secara sadar mendidik anak-anaknya untuk mencapai kedewasaan. Adapun penjelasan sedikit tentang Tanggung jawab orang tua terhadap anak adalah sebagai berikut:

1. Memelihara dan membesarkannya. Tanggung jawab ini merupakan dorongan alami untuk dilaksanakan, karena anak memerlukan makan, minum dan perawatan, agar ia dapat hidup secara berkelanjutan.
2. Melindungi dan menjamin kesehatannya, baik secara jasmaniah maupun rohaniah dari berbagai gangguan penyakit atau bahaya lingkungan yang dapat membahayakan dirinya.
3. Mendidiknya dengan berbagai ilmu pengetahuan dan ketrampilan yang berguna bagi hidupnya, sehingga apabila ia telah dewasa, ia mampu berdiri sendiri dan membantu orang lain serta melaksanakan kekhalfahannya.
4. Membahagiakan anak untuk dunia akhirat dengan memberinya pendidikan agama sesuai dengan ketentuan Allah sebagai tujuan akhir hidup muslim. Kesadaran akan tanggung jawab mendidik dan membina anak secara terus menerus perlu dikembangkan kepada setiap orang tua, mereka juga perlu dibekali teori-teori pendidikan modern sesuai dengan perkembangan zaman.

Dengan demikian tingkat dan kualitas materi pendidikan yang diberikan dapat digunakan anak untuk menghadapi lingkungan yang selalu berubah. Bila hal ini dapat dilakukan oleh setiap orang tua, maka generasi mendatang mempunyai kekuatan mental menghadapi perubahan dalam masyarakat. Untuk dapat berbuat demikian, tentu saja orang tua perlu meningkatkan ilmu dan ketrampilannya sebagai pendidik pertama dan utama bagi anak-anaknya.

Remaja

Mappiare (dalam Ali dan Asrori, 2014), masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi laki-laki. Wibowo dan Sarwoko (1990), masa remaja disebut sebagai masa peralihan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa, dengan kisaran usia 12 tahun hingga 21 tahun. Remaja dalam penulisan ini adalah remaja di Mangkupalas yang memiliki usia 12 tahun hingga 18 tahun, dimana usia tersebut merupakan usia sekolah menengah. Masa remaja seringkali dihubungkan dengan mitos dan stereotip mengenai penyimpangan dan ketidakwajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya teori-teori perkembangan yang membahas ketidakselarasan, gangguan emosi dan gangguan perilaku sebagai akibat dari tekanan-tekanan yang dialami remaja karena perubahan-perubahan yang terjadi pada dirinya maupun akibat perubahan lingkungan. Sejalan dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri remaja, mereka juga dihadapkan pada tugas-tugas yang berbeda dari tugas pada masa kanak-kanak. Sebagaimana diketahui, dalam setiap fase perkembangan, termasuk pada masa remaja, individu memiliki tugas-tugas perkembangan yang harus dipenuhi. Apabila tugas-tugas tersebut berhasil diselesaikan dengan baik, maka akan tercapai kepuasan, kebahagiaan dan penerimaan dari lingkungan. Keberhasilan individu memenuhi tugas-tugas itu juga

akan menentukan keberhasilan individu memenuhi tugas-tugas perkembangan pada fase berikutnya.

Smartphone

Backer (2010), menyatakan bahwa *smartphone* adalah telepon yang menyatukan kemampuan-kemampuan terdepan; ini merupakan bentuk kemampuan dari *Wireless Mobile Device (WMD)* yang dapat berfungsi seperti sebuah komputer dengan menawarkan fitur-fitur seperti *personal digital assistant (PDA)*, akses internet, *email*, dan *Global Positioning System (GPS)*. *Smartphone* juga memiliki fungsi-fungsi lainnya seperti kamera, video, *MP3 players*, sama seperti telepon biasa. *Smartphone* dapat dikategorikan sebagai mini-komputer yang memiliki banyak fungsi dan penggunaannya dapat menggunakannya kapanpun dan dimanapun.

Menurut Garini dalam Rohman (dalam Utami, 2014), “gadget sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi”. Gadget (*smartphone*) memiliki banyak fungsi bagi penggunaannya sehingga dinilai lebih memudahkan. *Gadget (smartphone)* atau dengan kata sederhana *telephone gengam* yang saat ini telah memiliki beragam fitur dan fungsi yang semakin kompleks guna memudahkan pemakainya merupakan terobosan baru dari *telephone gengam* sebelumnya.

Menurut Derry (dalam Utami, 2014) “gadget merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia”. Menurut Manumpil, dkk (dalam Utami, 2014) “Gadget merupakan suatu alat teknologi yang saat ini berkembang pesat yang memiliki fungsi khusus diantaranya *smartphone*, *Iphone* dan *Blackberry*”.

Metode Penelitian

Penelitian adalah suatu usaha untuk menemukan sesuatu yang baik dalam ilmu pengetahuan atau kemasyarakatan, mengembangkan serta menguji kebenaran, dimana usaha tersebut dilakukan dengan metodologi ilmiah dan dengan harapan bahwa hasilnya akan menolong memecahkan masalah atau memperbaiki dengan cara tertentu.

Hasil Penelitian

Smartphone

Backer (2010), menyatakan bahwa *smartphone* adalah telepon yang menyatukan kemampuan-kemampuan terdepan; ini merupakan bentuk kemampuan dari *Wireless Mobile Device (WMD)* yang dapat berfungsi seperti sebuah komputer dengan menawarkan fitur-fitur seperti *personal digital assistant (PDA)*, akses internet, *email*, dan *Global Positioning System (GPS)*. *Smartphone* juga memiliki fungsi-fungsi lainnya seperti kamera, video, *MP3 players*, sama

seperti telepon biasa. *Smartphone* dapat dikategorikan sebagai mini-komputer yang memiliki banyak fungsi dan penggunaannya dapat menggunakannya kapanpun dan dimanapun.

Menurut Garini dalam Rohman (dalam Utami, 2014), “gadget sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi”. Gadget (*smartphone*) memiliki banyak fungsi bagi penggunanya sehingga dinilai lebih memudahkan. *Gadget (smartphone)* atau dengan kata sederhana *telephone gengam* yang saat ini telah memiliki beragam fitur dan fungsi yang semakin kompleks guna memudahkan pemakainya merupakan terobosan baru dari *telephone gengam* sebelumnya.

Menurut Derry (dalam Utami, 2014) “gadget merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia”. Menurut Manumpil, dkk (dalam Utami, 2014) “Gadget merupakan suatu alat teknologi yang saat ini berkembang pesat yang memiliki fungsi khusus diantaranya *smartphone*, *Iphone* dan *Blackberry*”.

Berdasarkan pendapat ahli maka disimpulkan bahwa gadget merupakan alat komunikasi nirkabel yang memiliki fungsi khusus yang membantu pekerjaan manusia dan bisa dibawa kemana-mana.

1. Manfaat Gadget (*smartphone*) di kalangan pelajar.

Banyak sekali manfaat yang bisa dirasakan pelajar dengan hadirnya gadget (*smartphone*). hal ini dikarenakan gadget (*smartphone*) juga merupakan media pembelajaran yang bersifat multi media, yang artinya bisa digunakan untuk berbagai keperluan diantaranya sumber belajar berbasis teknologi.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran akan berbanding lurus dengan manfaatnya. Manfaat multimedia yaitu sebagai berikut:

- a. Siswa akan terdorong mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik yang seketika.
- b. Siswa belajar dari tutor yang sabar (komputer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan siswa.
- c. Belajarkapan saja mereka mau tanpa terikat suatu waktu yang telah ditentukan.

Jenis informasi edukasi yang diakses melalui *smartphone* android diantaranya, portal akademik, artikel ilmiah, informasi beasiswa, wikipedia.org, detik.com, googlebook, ejournal”.

2. Dampak Penggunaan gadget (*smartphone*)

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget (*smartphone*) pun semakin beragam mulai dari aspek kesehatan sampai sosial. Dampak buruk penggunaan gadget (*smartphone*) pada anak yaitu, menjadi pribadi tertutup, kesehatan otak terganggu, kesehatan mata terganggu, kesehatan tangan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreatifitas, terpapar radiasi, ancaman *cyberbullying*.

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget (*smartphone*) tidak hanya dampak negatif saja melainkan ada pula dampak positifnya. Dampak penggunaan gadget (*smartphone*) terdiri dari dampak positif dan dampak negatif, yaitu:

Dampak positif yaitu sebagai berikut:

- a. Komunikasi menjadi lebih praktis.
- b. Anak yang bergaul dengan dunia gadget cenderung lebih kreatif.
- c. Mudahnya melakukan akses ke luar negeri.
- d. Manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan *gadget* (*smartphone*) yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik.

Dampak negatif yaitu sebagai berikut:

- a. Segi kesehatan
Segi kesehatan dampak buruk penggunaan gadget diantaranya, peningkatan resiko kanker akibat radiasi, ketulian, mata perih atau bahkan rabun karena pencerahan maksimal secara berkala pada gadget, tablet atau komputer.
- b. Segi budaya
Segi budaya dampak buruk penggunaan gadget (*smartphone*) diantaranya, lunturnya adat atau kebiasaan yang berlaku, masuknya budaya barat secara perlahan, hilangnya rasa nasionalisme dan lebih cinta pada produk asing.
- c. Segi sosial
Segi kehidupan sosial dampak buruk penggunaan gadget (*smartphone*) diantaranya, cenderung autis atau asyik dengan gadgetnya sendiri, tidak bisa mengontrol diri sendiri akibat sosialisasi kurang, cepat bosan ketika ada yang menasehati, banyak mengeluh, egois tidak terkendali, hidup menjadi tidak teratur akibat kecanduan gadget (*smartphone*).
- d. Segi ekonomi
Dibidang ekonomi adanya penipuan melalui gadget, keuangan yang tidak stabil karena orang tua memenuhi keinginan anak untuk membeli gadget terbaru.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa, gadget (*smartphone*) memberikan dampak yang beragam bagi penggunanya baik dampak positif maupun dampak negatif. Dampak negatif diantaranya mata perih, kurang komunikasi, keuangan yang tidak stabil, ketulian, samapai pada ekonomi keluarga juga berdampak buruk. Dalam penelitian ini peneliti akan fokus pada dampak penggunaan gadget (*smartphone*) pada remaja dan kontrol sosial orang tua. *Smartphone* yang dimaksud dalam penulisan ini adalah ponsel yang memiliki fungsi yang canggih seperti computer, di antaranya akses internet, GPS, Video Player, Mp3 Player dan lain-lain. Selain itu, *smartphone* juga dilengkapi dengan perangkat sistem berupa android, ios yang mendukung perangkat mengakses berbagai aplikasi media sosial seperti, whatsapp, instagram, facebook, BBM, dll.

Selain aplikasi media sosial, perangkat sistem yang terdapat pada smartphon juga mendukung berbagai macam media hiburan seperti *game-game online* yg berbasis mobile. *Game* mobile yang populer dikalangan remaja saat ini yaitu, mobile legend, dan juga PUBG.

Dampak Smartphone

Tidak dapat disangkal bahwa kepemilikan *smartphone* oleh anak remaja dapat memberikan sejumlah dampak positif. Dampak positif tersebut di antaranya adalah sebagai sarana komunikasi orang tua dan anak serta dapat menambah wawasan anak dan jejaring sosial anak. Namun demikian, di balik dampak positif tersebut, perlu disadari terdapat sejumlah dampak negatif yang potensial ditimbulkan oleh kepemilikan *smartphone* oleh anak remaja jika tidak diantisipasi secara tepat oleh orang tua.

Secanggih apapun suatu teknologi termasuk *smartphone*, sebenarnya *smartphone* tetap tidak mampu menggantikan perhatian orangtua secara langsung. Memberikan „kenyamanan“ dan perhatian pada anak melalui *smartphone* tidak dapat digantikan dengan perhatian perhatian orang tua secara langsung. Penggunaan *smartphone* secara berlebihan menyebabkan anak lebih dekat dengan *smartphonenya* ketimbang perhatian orang tuanya. Sang anak akan gelisah jika berpisah dengan *smartponenya*, namun merasa biasa saja ketika ditinggal pergi orang tuanya. Jika hal ini dibiarkan terus-menerus, orang tua akan kehilangan anak-anak mereka, sementara anak-anak akan menjadi kecanduan *smartphone*, dan lebih sayang pada *smartphone* daripada orangtuanya.

Alat komunikasi seperti *smartphone* terkadang membuat seseorang mengalami isolasi sosial. Dengan fasilitas *game*, *instagram* dan lainnya pada *smartphonenya*, seorang anak terkadang lebih asyik berinteraksi dengan layar *smartphone* dibandingkan dengan orang-orang di sekitarnya, termasuk dengan anak seusianya. Mungkin anak memiliki banyak teman dalam dunia maya, namun tidak dalam dunia yang sesungguhnya. Akibatnya, kemampuan sosial anak menjadi berkurang.

Penggunaan *smartphone* secara berlebihan akan mengarah kepada kecanduan. Kecanduan akan *smartphone* akan menyebabkan anak melupakan tugas belajarnya, dan juga pemenuhan kebutuhan dasarnya seperti makan, minum, atau mandi (lupa waktu).

Kebiasaan untuk menggunakan *smartphone* seringkali tetap berlanjut saat berkumpul bersama keluarga. Sebagai contoh, ketika sedang berada di meja makan, sang anak (bahkan mungkin juga sang orang tua) akan sibuk dengan *smartphone* mereka. Mereka melupakan intraksi dengan anggota keluarga yang hadir di sekitarnya. Dengan *smartphone* mereka sibuk berinteraksi dengan orang lain yang ada di tempat lain. Akibatnya, *smartphone* membuat yang dekat menjadi jauh, dan yang jauh menjadi dekat.

Penggunaan *smartphone* yang begitu mudahnya untuk dimanfaatkan sebagai sarana mengakses internet membuat banyak penggunanya kadang melupakan, bahwa sebenarnya mereka memiliki keterbatasan dalam pengkonsumsiannya. Terlupakannya keterbatasan ini yang kemudian membuat terciptanya dampak negatif yang dapat timbul akibat penggunaannya yang berlebihan. Ditambah *smartphone* memiliki berbagai fitur yang dapat mengakses permainan *game online* yang dapat mempengaruhi sosialisasi anak, dimana anak lebih suka bermain *game* di *smartphonenya* ketimbang bermain dan bercanda bersama teman-teman dekat disekitarnya. Kurangnya sosialisasi menjadikan anak pribadi yang pasif, tidak peduli dengan sekitar, dan dapat pula menjadikan anak egois dan bersikap individualis.

Kontrol Sosial Orang Tua

Seorang individu tidak dapat terlepas dari hubungannya dengan individu-individu lain. Melalui hubungan antar individu tersebut kemudian seseorang mampu belajar hidup dengan baik sebagai makhluk sosial. Perkembangan kepribadian individu tidak lepas dari pengaruh terhadap bagaimana hubungannya dengan anggota masyarakat yang lain. Seorang individu didalam kehidupannya memiliki hubungan dengan banyak pihak, mulai dari keluarga, teman sebaya, sampai masyarakat luas di sekitarnya. Ketika masa anak-anak dan remaja, keluarga menjadi agen penting, baik dalam proses perkembangan kepribadian, mental, maupun pembentukan sikap karakter dari anak tersebut. Keluarga bukan sekedar sarana sebagai pemenuh kebutuhan sehari-hari, namun juga sebagai tempat dimana seorang anak tumbuh dan berkembang berdasarkan apa yang dia lihat, dia lakukan, dan ia alami didalam keluarganya.

Kontrol sosial merupakan suatu konsep yang penting dalam hubungannya dengan norma-norma sosial. Dimana diharapkan ini menjadi setandar perilaku seseorang yang sesuai dengan kaidah norma yang berlaku. Pengendalian sosial dapat di artikan sebagai pengawasan sosial, yaitu suatu sistem yang mendidik, mengajak, dan bahkan memaksa warga masyarakat agar berperilaku sesuai dengan norma sosial yang berlaku. Pengendalian sosial dilakukan untuk menjamin bahwa nilai dan norma yang berlaku ditaati oleh anggota masyarakat, dan bertujuan untuk menertibkan anggota masyarakat, atau menciptakan ketertiban didalam kehidupan bermasyarakat. Adapun pengendalian sosial berdasarkan sifatnya yaitu sebagai berikut: Pengendalian sosial preventif, adalah pengendalian yang bertujuan untuk melakukan tindakan pencegahan terhadap kemungkinan terjadinya pelanggaran-pelanggaran terhadap norma sosial, atau merupakan suatu usaha yang dilakukan sebelum terjadinya suatu pelanggaran. Dalam pengendalian preventif seseorang diarahkan, dibujuk, atau diingatkan agar tidak melakukan pelanggaran yang telah di sebutkan. Terkait dengan kontrol sosial orang tua terhadap dampak penggunaan *smartphone* pada anak remaja di Kelurahan Mangkupalas, pada umumnya para

orang tua melakukan pengendalian yang dimulai dari pengendalian sosial yang bersifat preventif yaitu para orang tua melakukan tindakan pencegahan dengan menasehati anaknya agar tidak terlalu lama dalam bermain *smartphone*. Pengendalian sosial represif merupakan pengendalian yang dilakukan setelah terjadinya pelanggaran, atau usaha yang dilakukan setelah pelanggaran terjadi. Pengendalian represif bertujuan untuk mengembalikan keserasian yang pernah terganggu karena terjadinya suatu pelanggaran dengan cara memberikan sanksi sesuai pelanggaran yang dilakukan. Berdasarkan hasil penelitian setelah melakukan pengendalian sosial preventif, para orang tua di Kelurahan Mangkupalas kemudian melakukan tindakan pengendalian yang bersifat represif. Dimana ketika anak melakukan pelanggaran, misal seperti larangan orang tua untuk tidak bermain *smartphone* terus dan belajar. Akan tetapi tidak didengarkan maka, tindakan yang dilakukan orang tua yaitu menyita *smartphonenya* agar anak tidak lagi main *smartphone* dalam beberapa waktu.

Pada masa ini, alat komunikasi merupakan salah satu dari kemajuan teknologi modern. Seiring perkembangan zaman, alat komunikasi yang diciptakan semakin canggih di antaranya telepon seluler. Salah satu telepon seluler yang memiliki fungsi lebih canggih adalah *smartphone*. *Smartphone* dapat dinikmati oleh siapa saja, salah satunya adalah remaja. *Smartphone* memiliki dampak positif dan negatif. Melihat dari dampak yang ditimbulkan dari *smartphone*, kontrol sosial orangtua menjadi hal yang sangat penting bagi remaja pengguna *smartphone*. kontrol sosial orangtua dibutuhkan untuk mengendalikan dampak penggunaan *smartphone* pada remaja, maka teori kontrol sosial dari Horton dan Hunt dan konsep kontrol sosial preventif dan represif dipandang relevan sebagai alat analisis dalam penulisan mengenai Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan *Smartphone* Pada Anak Remaja.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

1. *Smartphone* merupakan media alat komunikasi yang memiliki berbagai fitur dan sistem yang mampu menunjang kebutuhan penggunaannya dalam melakukan atau mengerjakan sesuatu hal. *Smartphone* juga dapat dimanfaatkan sebagai media dalam menambah pengetahuan yang dapat diakses melalui media internet dalam sistemnya, dapat menjadi media hiburan dengan beragam fitur yang tersaji dalam aplikasi-aplikasi sistem yang terdapat di *smartphone* seperti aplikasi media sosial, *youtube*, *game*, dan lainnya. *Smartphone* juga dapat mempermudah komunikasi dan hubungan sosial bagi penggunaannya dimanapun dan kapanpun. Terlepas dari banyaknya manfaat tersebut, *smartphone* juga memiliki dampak negatif dari penggunaannya. Seperti yang terjadi di mangkupalas, remaja menggunakan *smartphone* lebih kepada bermain *game online mobile legend* dan lupa waktu karna asik

bermain, susah dan malas belajar sehingga prestasi belajar menurun, dan tidak jarang remaja menjadi lalai akan tanggung jawab sebagai pelajar untuk belajar dengan baik.

2. Alasan Orang tua memberikan *smartphone* pada anaknya dengan tujuan agar mudah berkomunikasi dengan anak, dapat membantu anak mendapat informasi tentang materi pelajaran. Selain itu, dapat mempermudah anak mendapatkan pengetahuan baru dengan kemudahan mengakses internet melalui *smartphonenya*.
3. Kontrol sosial yang dilakukan orang tua di Mangkupalas terhadap penggunaan *smartphone* pada remaja lebih kepada upaya preventif yaitu dengan membatasi penggunaan *smartphone*, membatasi pembelian kuota internet, mengecek *smartphone*, menasihati remaja, dan memberikan aturan penggunaan *smartphone* di jam-jam tertentu. Upaya tersebut dilakukan untuk menghindarkan dari bahaya dan efek negatif dari *smartphone*. Pengendalian represif yaitu pengendalian yang dilakukan ketika anak melanggar aturan yang di berikan dimana orang tua menyita *smartphone* anak dan tidak memberi anak uang jajan.
4. Dampak negatif dari penggunaan *smartphone* lebih banyak dirasakan pada anak remaja, dimana para remaja di mangkupalas lebih menjadi kurang bertanggung jawab atas kewajibannya sebagai anak sekolah, sering menggunakan *smartphone* sebagai media hiburan bermain *game mobile legend* hingga lupa waktu, lupa makan, malas belajar hingga prestasi belajar mereka menurun di sekolah, lebih boros membeli paket.

Saran

1. Saran ditujukan kepada orang tua agar lebih memberikan aturan pada anak dalam penggunaan *smartphone*. Orangtua dapat meningkatkan kontrol dalam penggunaan *smartphone* pada remaja. Aturan dari orangtua hendaknya lebih ketat dan komunikasi dengan anak harus berjalan dengan lancar, sehingga proses pengawasan dapat terlaksana secara efektif. Orangtua sebaiknya minta tolong pada anak yang lebih tua untuk mengontrol anaknya yang masih remaja yang menggunakan *smartphone* apabila mereka sibuk bekerja.
2. Saran ditujukan kepada remaja agar remaja dapat mengontrol diri sendiri dalam penggunaan *smartphone*. Remaja lebih bijaksana dalam memanfaatkan *smartphone*. Remaja bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan dan berinteraksi dengan orang lain, tidak hanya sibuk dengan *smartphone*.
3. Saran ditujukan kepada warga Mangkupalas, meningkatkan kegiatan-kegiatan yang melibatkan remaja, seperti Pengajian Rutin, Karang Taruna, kerja bakti diakhir pekan untuk mengurangi penggunaan *smartphone* pada remaja. Kegiatan tersebut, remaja bisa berpartisipasi aktif dalam kegiatan fisik di lingkungan sekitarnya agar dapat berinteraksi dengan orang lain, sehingga bisa

mengurangi dan menekan kecanduan dan dampak negatif yang ditimbulkan *smartphone*.

4. Di era teknologi yang berkembang pesat seperti sekarang, para orang tua perlu menjaga anak-anak agar terhindar dari dampak negatif alat teknologi komunikasi seperti *smartphone*, tetapi tetap mendapat dampak positifnya. Untuk mencapai hal ini, orang tua perlu memberikan pengertian pada anak bahwa fungsi *smartphone* adalah untuk berkomunikasi dan menambah wawasan dan relasi sosial sehingga penggunaannya perlu dibatasi. Tentu saja yang perlu diingat bahwa hal ini juga berlaku bagi orang tua. Orang tua adalah role model bagi anak. Untuk itu, orang tua jangan melarang anak menggunakan *smartphone* secara berlebihan namun tidak membatasi penggunaan *smartphone* untuk diri mereka (orang tua) sendiri. Perlu kita ketahui bahwa durasi ideal untuk melakukan aktivitas online menggunakan *smartphone* menurut penelitian yang ada adalah sepanjang 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit dalam sehari. Jika dalam sehari kita menggunakan *smartphone* lebih lama dari waktu tersebut, maka jelas ada hal yang terganggu dalam kehidupan kita, misalkan waktu dan komunikasi dalam keluarga. Waktu berkumpul dan bercekrama bersama keluarga menjadi penting, ketika asik dengan *smartphone* maka akan merusak hubungan komunikasi dalam keluarga baik dengan orang tua maupun anak. Semoga kita dapat menjadi orang tua yang lebih cerdas daripada *smartphone* itu sendiri. Ingat *smartphone*, ingat *smart parent*.

Daftar Pustaka

- Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori. 2014. Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Backer, Elisa. 2010. „Using Smartphone and Facebook in A Major Assessment: The Student Experience“. Dalame-Journal of Business Education & Scholarship of Teaching.Vol.4. No.1.Hal. 19-31. Australia: University of Ballarat.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2004. Pola Komunikasi Orang tua Dan Anak Dalam Keluarga (Sebuah Perspektif Pendidikan Islam). Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Horton, Paul B dan CheSter L. Hunt.1999. Sosiologi Jilid 1 Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga.
- Maulidiya, Putri dan Diyah Utami. 2015. „Praktek Kontrol Sosial Keluarga Terhadap Kehamilan Tidak Dikehendaki Di Kalangan Remaja Di Desa Kemangi Gresik“. Dalam Paradigma. No. 2.Vol. 03.
- Narwoko, J. Dwi dan Bagong Suyanto. 2004. SosiologiTeks Pengantar Dan Terapan. Jakarta: Prenada Media
- Soerjono Soekanto, 1981. Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: Rajawali Press. 2009

Wibowo, Mungin Edi dan Bambang Sarwoko. 1990. Psikologi Perkembangan. Semarang: Tim Pengaduan Buku Pelajaran IKIP Semarang.

Peraturan:

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak pasal 1(4)