

BAB I

PENDAHULUAN

A. Kontek Penelitian

Indonesia adalah raksasa teknologi digital Asia yang sedang tertidur. Jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 250 juta jiwa adalah pasar yang besar. Pengguna *smartphone* Indonesia juga bertumbuh dengan pesat. Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika.¹ Fenomena ini tak lepas dari karakter konsumen Indonesia yang cenderung berkelompok dan suka bersosialisasi. Seringnya penggunaan ponsel tentunya membawa perubahan besar bagi budaya komunikasi individu ataupun kelompok.

Seiring perkembangan teknologi, handphone tidak hanya berfungsi sebagai voice call atau short messages service saja, namun muncul juga fitur seperti MP3, Video, Camera, internet, dan GPS. Tidak hanya berhenti disitu saja, Pada pertengahan 2007 sekelompok pemimpin industri bersama-sama membentuk aliansi perangkat selular terbuka, *Open Handset Alliance* (OHA). Bagian dari tujuan aliansi ini adalah berinovasi dengan cepat dan menanggapi kebutuhan konsumen lebih baik, dengan produk awalnya adalah platform android di mana

¹ Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia, <http://www.tempo.co/read/kolom/2015/10/02/2310/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia>, diakses tanggal 20 September 2018

android dirancang untuk melayani kebutuhan operator telekomunikasi manufaktur handset dan pengembang aplikasi

Smartphone (telepon pintar) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi dengan fungsi yang menyerupai komputer. Bagi beberapa orang, telepon pintar merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar yang mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, telepon pintar hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti e-mail (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (e-book) atau terdapat papan ketik dan penyambung VGA. Dengan kata lain, telepon pintar merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon.

Penggunaan ponsel menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan saat ini yang memerlukan mobilitas tinggi. Fasilitas-fasilitas yang terdapat didalamnya pun tidak hanya terbatas pada fungsi telepon dan SMS (*short messages service*) saja. Ponsel dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpan berbagai macam data, sarana musik/hiburan, bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menjadikan ponsel sebagai salah satu perkembangan komunikasi yang paling actual di Indonesia selama lebih dari lima tahun terakhir.²

Simanjuntak dalam tulisannya mengenai aspek sosial telepon selular menyatakan paling tidak ada lima implikasi dari penggunaan ponsel. Pertama, terhadap setiap individu yang menggunakan ponsel tersebut. Kedua, terhadap interaksi-interaksi antar individu. Ketiga, terhadap pertemuan tatap muka.

² Nurudin. *Sistem-sistem Komunikasi di Indonesia*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005),. 45

Keempat, terhadap suatu kelompok-kelompok atau organisasi. Selanjutnya yang kelima adalah terhadap sistem hubungan di organisasi dan kelembagaan masyarakat.

Penggunaan ponsel sekarang bukan hanya sebagai alat komunikasi semata, melainkan juga mendorong terbentuknya interaksi yang sama sekali berbeda dengan interaksi tatap muka. Disini interaksi terbentuk kemudian dipercepat prosesnya melalui suara dan teks atau tulisannya. Hal ini berbeda dengan dahulu yang biasa disebut “*telepati*” (komunikasi antara dua manusia yang tidak tergantung pada tempatnya) dan sudah menjadi perwujudan riil yang biasa, yang dapat dilakukan oleh siapa saja. Ponsel disamping itu juga dapat merubah makna dari “kesendirian”. Kesendirian itu dapat menjadi suatu suasana yang lebih ramai dan hidup. Dengan satu ponsel yang canggih saja, kita dapat mendengarkan musik, bermain *games*, internet, foto-foto, menonton video, dan lain-lain meskipun kita berada dalam satu ruangan sendirian tanpa ada apapun.

Penggunaan *Gadget* bukan hanya sebagai alat komunikasi semata melainkan mengarahkan individu dalam terbentuknya interaksi yang sama sekali berbeda dengan interaksi tatap muka di sini interaksi yang terbentuk kemudian dipercepat prosesnya melalui suara dan teks atau tulisan. Umpan balik komunikasi atau dikenal dengan *Feedback* merupakan reaksi (tanggapan) yang diberi penerima pesan atau komunikasi kepada penyampai pesan atau komunikator sumber. Selain itu, umpan balik juga dapat berupa reaksi yang timbul dari pesan kepada komunikator.³

³ Elvina Ardianto, Lukiati Komals, *Komunikasi Massa* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2004), 45.

Seringkali komunikasi yang dinamis dan timbal balik dirasakan menurun kualitas dan kuantitasnya pada interaksi tatap muka.

Para remaja kalangan muda khususnya santri, sering kali dikategorikan sebagai kelompok konsumen yang cenderung terbuka terhadap produk baru yang dimunculkan di pasar. Kelompok ini juga diyakini selalu ingin mengikuti tren gaya hidup terkini, terlepas dari apakah sesungguhnya mereka benar-benar membutuhkan produk tersebut dan mendapat manfaat dari produk yang dikonsumsi, bahkan kini handphone bukan hanya sekedar menjadi kebutuhan alat komunikasi, melainkan menjadi *lifestyle* dan barang yang harus dimiliki oleh masyarakat modern sehingga muncullah sebuah istilah yang disebut *gadget freak* atau kecanduan *gadget* di mana setiap hari dan dimanapun selalu membawa dan menggunakannya, pengaruhnya sangat banyak bahkan muncul istilah bahwa *smartphone* menjauhkan yang dekat dan mendekatkan yang jauh. Penggunaan ponsel *smartphone* mempengaruhi proses yang transaksional tersebut.

Seringkali komunikasi yang dinamis dan timbal balik dirasakan menurun kualitas dan kuantitasnya pada interaksi tatap muka. Remaja merupakan kelompok manusia yang penuh potensi yang perlu untuk dimanfaatkan. Secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia di mana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkat yang sama. Respon kaum remaja terhadap barang-barang baru, termasuk dalam hal ini adalah kecanggihan *smartphone*, ponsel pintar yang bisa melakukan apa saja sesuai keinginan para penggunanya. Walaupun belum tentu penggunaan ponsel tersebut dimanfaatkan

seluruhnya secara optimal dalam kehidupan sehari-hari mereka. *Smartphone* menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan dari tangan manusia zaman sekarang. Namun, ada satu sisi negatif dari *smartphone* yang perlu diketahui.

Santri Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul Kecamatan Mojoroto Kota Kediri sekarang ini, banyak yang tertarik untuk menggunakan *smartphone*. Selain *smartphone* memberikan manfaat sebagai alat komunikasi, santri juga dapat memanfaatkan *smartphone* sebagai alat untuk eksis di dunia maya. Penggunaan *smartphone* sekarang ini sudah menjadi trend di kalangan santri. Fenomena *smartphone* dijadikan gaya hidup oleh santri dapat dilihat dari banyaknya santri Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul Kecamatan Mojoroto Kota Kediri yang menggunakan, selain itu dari penggunaan *smartphone* dalam menggunakan fitur-fiturnya.

Menurut pengamatan penulis, dalam Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul Kecamatan Mojoroto Kota Kediri, pengguna *smartphone* sudah banyak dijumpai dari para santri. Minat santri yang cukup tinggi terhadap pembelian *smartphone* dengan berbagai merk yang ada yang kini tengah menjadi trend dan menimbulkan budaya konsumtif yang tidak akan pernah habisnya dalam mengikuti perkembangan teknologi seluler.

Berdasarkan realita yang ada dalam wilayah Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul Kecamatan Mojoroto Kota Kediri, ketika santri sedang berkumpul bersama kerabat, salah seorang dari mereka tidak ikut berbincang bersama kita. Sibuk dengan ponsel ditengah-tengah kumpul bersama, hal tersebut pasti tidak

menyenangkan. Apalagi ketika mereka hanya berdua dengan salah seorang teman, mereka seperti tidak dipedulikan karena ia asyik dengan ponselnya.

Keasyikan santri dengan *smartphone* menjadikan dirinya anti sosial tanpa disadari. Baginya, pertemanan, kebersamaan, dan komunikasi hanya ada di dunia maya, bukan di dunia nyata. Saat berkumpul dengan keluarga dan teman, bukannya ikut dalam pembicaraan malah asyik bermain *game*, *chatting* online via *WhatsApp*, *facebook*, *twitter*, dan lain sebagainya. Yang lain ngobrol seru-seruan diiringi tawa dan yang mencairkan suasana, ia malah asyik ngobrol dengan kata-kata tanpa bersuara. Sampai-sampai dalam melakukan kewajiban shalat Jum'at pun juga bukannya menyimak khutbah dari khotib malah asyik memainkan *smartphone*, *upload* foto dan *update* statusnya.

Tanpa disadari, para pecandu *smartphone* ini kehilangan kemampuan hidup bersama dan juga semakin alergi dengan kegiatan silaturahmi secara langsung. Mencari tahu kabar temannya yang sudah lama menghilang, cukup *mentions* lewat jejaring sosial media. Jangankan untuk menelpon, kirim SMS saja mikir panjang, takut pulsanya habis, apalagi sengaja menjenguk atau bersilaturahmi ke rumahnya. Selain itu, dengan adanya *smartphone*, akhlak mereka sebagai seorang muslim terhadap sesama, bahkan terhadap yang lebih tua lama-kelamaan akan luntur.

Perubahan proses sosial dan interaksi sosial ini menimbulkan adanya pergeseran sebuah fungsi dan budaya komunikasi. Hal ini yang mendasari keinginan peneliti untuk meneliti dampak *smartphone* terhadap interaksi sosial

santri Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul Kecamatan Mojoroto Kota Kediri.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian konteks penelitian di atas, maka peneliti berfokus :

1. Bagaimana bentuk interaksi sosial santri Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul Kecamatan Mojoroto Kota Kediri?
2. Bagaimana penggunaan *smartphone* di kalangan santri Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul Kecamatan Mojoroto Kota Kediri?
3. Bagaimana dampak penggunaan teknologi *smartphone* terhadap interaksi sosial santri Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul Kecamatan Mojoroto Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan fokus penelitian di atas, maka penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui penggunaan *smartphone* di kalangan santri Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul Kecamatan Mojoroto Kota Kediri.
2. Bagaimana bentuk interaksi sosial santri Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul Kecamatan Mojoroto Kota Kediri?
3. Mendeskripsikan dampak penggunaan teknologi *smartphone* terhadap interaksi sosial santri Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul Kecamatan Mojoroto Kota Kediri

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat diantaranya :

1. Kegunaan Teoritis

Dapat menambah referensi bagi Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, serta memperkaya keilmuan bagi mahasiswa terutama dalam kaitannya hubungan komunikasi massa dengan interaksi sosial di kalangan pelajar dan santri. Penelitian ini juga dapat menjadi informasi tambahan atau acuan literatur untuk penelitian-penelitian selanjutnya, khususnya bagi para akademisi atau bagi mereka yang tertarik untuk memahami dampak dari pengaruh penggunaan media teknologi komunikasi *smartphone* terhadap interaksi sosial di kalangan Pondok Pesantren.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Penulis dan pembaca

Hasil penelitian ini, peneliti diharapkan dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan intelektual dan memperluas khazanah keilmuan . Dapat mengetahui pengaruh teknologi telekomunikasi *smartphone* terhadap interaksi sosial bagi masyarakat luas sehingga dapat menggunakan *smartphone* lebih bijaksana dan sesuai kebutuhan. Agar manusia tidak merasa asing di lingkungan sosialnya.

b. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kajian keilmuan dalam komunikasi sosiologi dan menambah khazanah kepustakaan tentang kajian-kajian ilmu komunikasi di IAIN Kediri.

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terdiri dari enam bab pokok bahasan yang meliputi:

Adapun dalam Bab I ini diketengahkan pendahuluan, mengenai permasalahan yang menjadi landasan dalam menyusun skripsi ini. Pendahuluan ini meliputi hal-hal berikut: konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

Dalam pembahasan Bab II ini meliputi hal-hal berikut: Perspektif teoritis tentang kajian kepustakaan konseptual yang meliputi pengertian Pesantren, tujuan pesantren, perkembangan teknologi komunikasi, dan interaksi sosial. Sedangkan tentang kajian kepustakaan penelitian ini terdiri dari penelusuran terhadap hasil yang berasal dari skripsi.

Bab III meliputi metode penelitian yang terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, wilayah penelitian, jenis dan sumber data, tahap-tahap penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisa data.

Pada Bab IV ini akan diuraikan mengenai laporan hasil penelitian di lapangan yaitu: Gambaran Umum Obyek Penelitian meliputi deskripsi pondok pesantren as-Salafiyah, sejarah berdirinya Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul Kecamatan Mojojoto Kota Kediri, Penerus kepemimpinan, struktur organisasi, sarana dan fasilitas Pondok Pesantren , keadaan santri, Sejarah Singkat Pengasuh Pondok Pesantren dan interaksi sosial di lingkungan Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul Kecamatan Mojojoto Kota Kediri.

Bila dalam Bab IV diuraikan mengenai laporan hasil penelitian dilapangan. Maka dalam Bab V ini terdiri dari penyajian dan analisis data yang meliputi penggunaan *smartphone* di kalangan santri Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul Kecamatan Mojoroto Kota Kediri dan dampak penggunaan teknologi *smartphone* terhadap interaksi sosial santri Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul Kecamatan Mojoroto Kota Kediri.

Sedangkan dalam bab VI terakhir ini yang sekaligus sebagai Bab penutup dari rangkaian pembahasan skripsi ini maka kami isi dengan kesimpulan dan rekomendasi.

Dan setelah pembahasan bab demi bab, juga dicantumkan daftar kepustakaan sebagai sumber referensi dalam penulisan skripsi ini dan terakhir dilanjutkan dengan lampiran-lampiran. Demikian sekilas gambaran sistematika pembahasan yang akan terurai dalam kajian pembahasan dalam bab-bab skripsi ini.