

**KONTROL SOSIAL ORANGTUA TERHADAP PENGGUNAAN
SMARTPHONE PADA REMAJA (STUDI DI DESA GIRING-GIRING
KECAMATAN BONTONMPO KABUPATEN GOWA)**

MUH. ZAINUDDIN NUR
Pendidikan Sosiologi FIS UNM
ABSTRAK

Muh. Zainuddin Nur, 2019. Kontrol Sosial Orangtua Terhadap Penggunaan Smartphone Pada Remaja (Studi Desa Giring-giring Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa). Skripsi di bombing oleh Andi Agustang dan Andi Tenri Octamaya Awaru Program Studi Pendidikan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Penggunaan Smartphone pada remaja di Desa Giring-giring Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa. 2) Dampak penggunaan *smartphone* pada remaja di Desa Giring-giring Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa. 3) Kontrol sosial orangtua terhadap penggunaan *smartphone* pada remaja di Desa Giring-giring Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. jumlah informan berjumlah 12 orang yaitu terdiri lagi 6 remaja dan 6 orangtua remaja. Teknik dalam menentukan informan menggunakan *Purposive Sampling*, dengan kriteria yaitu : 1) Remaja di desa Giring-giring Kab.Gowa yang menggunakan *smartphone* 17 Jam keatas, dimana rentang umur untuk remaja laki-laki adalah umur 13 sampai 22 tahun . sedangkan untuk remaja perempuan adalah berlansung antara umur 12 tahun sampai 21 tahun. 2) Orangtua remaja pengguna *smartphone* 17 jam keatas di desa Giring-giring Kabupaten Gowa. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi kemudian dianalisis secara analisis deskriptif kualitatif yaitu mereduksi data, menyajikan data, dan penarikan kesimpulan. Pengabsahan data menggunakan *member chek*.

Hasil penelitian menjelaskan bahwa 1) Penggunaan Smartphone pada remaja di Desa Giring-giring Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa adalah Remaja di Desa Girng-giring lebih sering menggunakan *Smartphone* sebagai media hiburan dibanding sebagai media komunikasi dan informasi. Media hiburan dalam *smartphone* yang digunakan remaja adalah berupa bermain *game*, melihat video dan foto pada media sosial dan mendengarkan musik, 2) Dampak Penggunaan *Smartphone* di kalangan Remaja Desa Giring-Giring Kecamatan Bontonompo berupa Perubahan perilaku remaja yaitu remaja menjadi malas-malasan dan bahkan jadi boros selalu meminta uang kepada orang tua mereka untuk membeli kartu kuota untuk keperluan *smartphonenya*. Remaja bermain *game online* di *smartphone* yang sudah sampai pada tahap ketagihan, mempengaruhi prestasi belajar, menunda-nunda aktivitasnya dan Hubungan Keluarga menjadi memburuk itu dilihat pelajar berani membentak orang tuanya.

3). Kontrol sosial yang dilakukan orangtua di Desa Giring-giring terhadap penggunaan *smartphone* pada remaja lebih kepada upaya preventif yaitu dengan membatasi penggunaan pulsa, 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* meskipun cara-cara tersebut masih belum maksimal yang membuat remaja masih ketergantungan dan ketagihan.

ABSTRACT

Muh. Zainuddin Nur, 2019. Parents' Social Controls on Smartphone Use in Adolescents (Study of the Sleight Village in Bontonompo District, Gowa Regency). Thesis was bombed by Andi Agustang and Andi Tenri Octamaya Awaru Sociology Education Study Program, Faculty of Social Sciences, Makassar State University.

This study aims to find out: 1) Smartphone use in adolescents in the village of Giring-giring Bontonompo District, Gowa Regency. 2) Impact of smartphone use on teenagers in Giring-giring Village, Bontonompo District, Gowa Regency. 3) Parental social control of smartphone use in adolescents in the Giring-giring Village of Bontonompo District, Gowa Regency. This type of research is descriptive qualitative research. the number of informants was 12 people, consisting of 6 teenagers and 6 teenage parents. Techniques in determining informants use Purposive Sampling, with criteria namely: 1) Adolescents in the village Giring-giring Kab.Gowa who use smartphones 17 hours and above, where the age range for adolescent boys is aged 13 to 22 years. while for girls it is between 12 years and 21 years. 2) Teen parents use smartphone for 17 hours or more in Giring-giring village, Gowa Regency. Data collection techniques used in the form of observation, interviews, and documentation were then analyzed by descriptive qualitative analysis, namely reducing data, presenting data, and drawing conclusions. Validation of data using member check.

The results of the study explain that 1) Smartphone Usage in Adolescents in the Sleight Village of Bontonompo Sub-District Gowa Regency is a Teenager in Girng-giring Village who uses Smartphones more as an entertainment medium than as a medium of communication and information. The media for entertainment in smartphones used by teenagers is in the form of playing games, viewing videos and photos on social media and listening to music, 2) Impact of Smartphone Use among Teenagers in Giring-Giring Village, Bontonompo Sub-District wasteful always asking their parents for money to buy a quota card for the needs of their smartphone. Teens playing online games on smartphones that have reached the stage of addiction, influencing learning achievement, delaying their activities and family relations deteriorating are seen by students daring to yell at their parents. 3). Social control by parents in Giring-giring Village on smartphone use in adolescents is more to preventive efforts, namely by limiting the use of pulses, checking smartphones, advising adolescents, and providing rules for

smartphone use at certain hours. These efforts are carried out to avoid the dangers and negative effects of smartphones, although these methods are still not optimal, which makes teenagers still dependent and addicted.

PENDAHULUAN

Teknologi merupakan alat pemenuhan kebutuhan manusia khususnya dalam bidang alat komunikasi. Seiring perkembangan zaman, alat komunikasi yang diciptakan semakin canggih diantaranya telepon seluler. *Smartphone* atau ponsel pintar ini seolah menjawab semua kebutuhan manusia. *Smartphone* memiliki fitur-fitur yang bisa dinikmati oleh siapa saja. Fitur dalam *smartphone* berupa media komunikasi, media sosial, browser, game, *youtube* dan lainnya. Media komunikasi dalam *smartphone* berupa *Blackberry Messenger*, *Line*, *WhatsApp Messenger*, dll. Selain media komunikasi, dalam *smartphone* terdapat media hiburan berupa game. Pengguna *smartphone* saat ini banyak di kalangan anak-anak dan remaja. Remaja lebih sering menggunakan aplikasi game dan media sosial. Game digemari karena sifatnya yang menghibur. Game yang terpopuler di kalangan gamer adalah *COC (Clash Of Clan)*, *ML (Mobile legends)* dan *PUBG* yang membuat remaja akan lupa waktu jika sedang bermain game.

Smartphone memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunanya. Dampak positif dari *smartphone*, yaitu mudahnya kita mengakses informasi dan membantu dalam menambah relasi. *Smartphone* juga memiliki dampak negatif bagi penggunanya, selain memiliki dampak positif, khususnya bagi remaja. Beberapa dampak negatif penggunaan *smartphone* di antaranya menyebabkan kecanduan, manja, malas belajar, boros, anti sosial dan lain lain.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh penulis, maka dapat digambarkan bahwa remaja pada Desa Giring-giring Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa dalam penggunaan *Smartphone* lebih dominan pada penggunaan dalam hal hiburan seperti media sosial dan game. Sebagian besar orang tua remaja tidak paham cara penggunaan dan fungsi dari *smartphone*. Kecanduan menggunakan *smartphone* membuat lupa diri akan keadaan sekitar. Selain itu, menggunakan *smartphone* juga dapat merusak hubungan. Akibat keseringan menggunakan *smartphone* dengan aplikasi-aplikasi media komunikasi dan sosial membuat kualitas waktu dengan orang terdekat berkurang. *Smartphone* seolah-olah menjadikan seorang yang jauh menjadi dekat, yang dekat menjadi jauh. Hal ini juga dibuktikan dengan begitu banyaknya penelitian tentang dampak atau pengaruh dari penggunaan *smartphone*.

Salah satu penelitian mengenai *smartphone* adalah “*Penggunaan Handphone dan Hubungan Teman pada perilaku sosial SMP Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah*” dimana hasil penelitiannya menunjukkan SMP Muhammadiyah Luwuk sebagai sekolah yang berlatar belakang sekolah islami, memiliki siswa yang berperilaku sosial tidak wajar dengan nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat. Hal itu dibuktikan dengan sikap antisosial yang ditunjukkan siswa pada saat bersama teman-temannya dimana mereka lebih memilih untuk bermain dengan *handphone* mereka dibanding bercakap dengan

teman-teman disekitarnya. Dalam penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa remaja pengguna handphone lebih memberikan dampak negatif bagi diri mereka pengguna *handphone*¹. Melihat dari dampak negatif *smartphone*, kontrol sosial orangtua menjadi hal yang sangat penting bagi remaja pengguna *smartphone*. Seharusnya, sebagai orangtua yang memenuhi semua kebutuhan anaknya, mereka harus paham betul dengan apa yang diberikan kepada anaknya. 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 di Desa Giring-giring masih banyak orangtua yang kurang paham atau tidak paham dengan teknologi *smartphone*. *Smartphone* menjadi salah satu alat komunikasi yang digemari remaja di berbagai wilayah, termasuk di Desa Giring-giring. Pola interaksi sosial remaja pengguna *smartphone*, menjadi berubah. Sebelum ada *smartphone* remaja akan berinteraksi langsung dengan teman-temannya, setelah ada *smartphone* interaksi remaja hanya melalui *smartphone*, tanpa harus bertemu langsung. Selain itu, remaja di Desa Giring-giring juga menjadi malas belajar karena keasyikannya dengan *smartphone*. *Smartphone* juga dapat merubah nilai dan perilaku remaja, karena remaja sering meniru tren masa kini yang biasa mereka lihat di sosial media.

Melihat betapa berpengaruhnya *smartphone* pada remaja kontrol sosial dari orangtua sangat diperlukan. Orangtua di Desa Giring-giring memiliki pekerjaan sebagai petani dan pembuat batu bata dimana mereka bekerja dari pagi sampai malam hari, sehingga waktu untuk berinteraksi 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, orangtua di Desa Giring-giring kurang faham dengan fungsi dari *smartphone*, karena mereka bukan pengguna *smartphone*. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penulisan tentang “Kontrol Sosial Orangtua Terhadap Penggunaan Smartphone Pada Remaja (Studi di Desa Giring-giring Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa)”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. jumlah informan berjumlah 12 orang yaitu terdiri lagi 6 remaja dan 6 orangtua remaja. Teknik dalam menentukan informan menggunakan *Purposive Sampling*, dengan kriteria yaitu : 1) Remaja di desa Giring-giring Kab.Gowa yang menggunakan *smartphone* 17 Jam keatas, dimana rentang umur untuk remaja laki-laki adalah umur 13 sampai 22 tahun . sedangkan untuk remaja perempuan adalah berlansung antara umur 12 tahun sampai 21 tahun. 2) Orangtua remaja pengguna *smartphone* 17 jam keatas di desa Giring-giring Kabupaten Gowa. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi kemudian dianalisis

¹ Hasan, *Penggunaan Handphone dan Hubungan Teman Pada Perilaku Sosial SMP Muhammadiyah Luwuk* 2015. Hlm, 85

secara analisis deskriptif kualitatif yaitu mereduksi data, menyajikan data, dan penarikan kesimpulan. Pengabsahan data menggunakan *member chek*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Penggunaan *smartphone* pada remaja di Desa Giring-giring Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.

Penggunaan *smartphone* dewasa ini sangat luar biasa, bahkan penggunaannyapun sudah meramba jauh ke desa termasuk menghilangkan batas usia pemakainya. Penggunaan *smartphone* di kalangan remaja desa giring-giring kecamatan Bontonompo. *Smartphone* di kalangan remaja desa giring-giring dengan perlahan tidak menyadari menjadi korban perkembangan *smartphone*, alasan yang klasik dari seseorang yang di wawancarai seputar perkembangan *smartphone* yang marak di kalangan remaja, menurutnya *smartphone* sebagai media komunikasi juga dijadikan sebagai ajang bergengsi yang menuntut remaja untuk selalu mengikuti trend baru dari maraknya *smartphone* di jadikan sebagai gaya hidup.

Penggunaan *smartphone* bukanlah hal baru lagi di kehidupan remaja desa giring-giring. *Smartphone* bukan hanya dijadikan sebagai alat komunikasi, tetapi juga bisa dijadikan teman untuk mengisi waktu luang, seperti penggunaan internet, bermain game, mendengar music, dan media informasi.

1. Media informasi dan Komunikasi

Komunikasi merupakan bagaian dari aktivitas kehidupan sosial manusia. Komunikasi adalah proses sistematis bertukar informasi antar pihak atau proses penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima dengan menggunakan lambing tertentu, baik secara langsung maupun tidak langsung (menggukan media) untuk mendapatkan umpan balik (*feedback*).

Smartphone sebagai media komunikasi sangat penting bagi para remaja khususnya remaja desa giring-giring, karena dengan adanya *smartphone* tersebut, para remaja bisa lebih mudah dan lancar untuk berkomunikasi baik itu dengan orang tua, guru, teman dan lain-lain.

Smartphone sebagai media komunikasi dapat digunakan remaja untuk saling bertukar informasi mengenai tugas-tugas di sekolah maupun aktivitas lainnya. Melalui *smartphone*, remaja dapat menanyakan kepada teman tugas sekolah yang sulit dipahami, menayakan tugas untuk besok, menyampaikan kabar jika tidak masuk sekolah, dan banyak hal lainnya yang dapat siswa sampikan.

Fenomena lain dari hasil penelitian yanga didapatkan dilapangan ternyata *smartphone* disalah gunakan untuk hal-hal negatif seperti digunakan sebagai alat yang memperlancar komunikasi dengan lawan jenis untuk hal-hal yang kurang bermanfaat seperti pacaran, sehingga dengan *smartphone* tersebut berdampak pada menurunnya prestasi belajar bahkan dari hasil penelitian anak mengambil uang milik orang tuanya tanpa izin hanya untuk membeli pulsa.

2. Media Hiburan

Saat ini *smartphone* suda berubah fungsinya dari alat komunikasi menjadi media hiburan. Berbagai macam spesifikasi yang dibenamkan pada sebuah ponsel kini luar biasa beragam.

Fungsi lain dari *smartphone* adalah sebagai media hiburan. Aplikasi yang umunya diakses sebagai hiburan seperti aplikasi games dan beberapa aplikasi bawaan *smartphone* seperti pemutar music, pemutar video, dan kamera. Dalam hasil penelitian ditemukan pelajar yang bermain games hingga lupa mengerjakan tugas.

Smartphone sebagai media hiburan sebaiknya digunakan sebagai kegiatan untuk meminimalisir kejenuhan saja, bukanlah kegiatan inti. Penggunaan media hiburan yang menghabiskan waktu hingga melalaikan kewajiban cenderung berdampak negatif remaja sebagai pengguna.

Dari hasil penelitian pada penggunaan *smartphone* sebagai media hiburan pada kalangan remaja desa Giring-Giring dapat di jabarkan sebagai berikut.

a. Mendengarkan musik

Dampak positif musik bagi remaja yaitu 1) menghibur diri sendiri, 2) menghilangkan stress dan dan kejenuhan, 3) membuat kreatif (adanya keinginan mereka untuk dapat bermain music dan membuat band), dan 4) menambah pengetahuan dalam bidang music.

Sedangan dampak negatifnya musik bagi remaja yaitu 1) malas, 2) merusak pendengaran (karena terlalu asyik mendengarkan musik), 3) lupa waktu dan 4) kebiasaan yang jelek jika terlalu sering mendengarkan music.

b. Bermain games

Games adalah Sesutu yang dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada juga yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreasing, games online yang ada di *smartphone* membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan remaja maupun jiwa seseorang. Games di *smartphone* juga suda memepengaruhi cara para remaja bersosialisasi dengan orang lain. Bermain games membuat kita dapat berinteraksi secara tidak langsung dengan orang lain. Akan tetapi efek dari kerajingan games juga dapat berdampak buruk tergantung pada diri masing-masing bagaimana cara mengontrolnya.

c. Menonton film

Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada seseorang dan sekelompok orang yang berkumpul disuatu tempat tertentu. Di dalam film banyak sekali menayangkan berbagai alur cerita yang dapat memberikan hiburan seperti komedia, petualangan, percintaan, persahabatan, dokumentar, biografi seseorang, horror, dan lain-lain.

d. Sosial media

Media sosial bagi remaja desa giring-giring seakan suda menjadi candu. Remaja masa kini, identik dengan *smartphone* di tangan hampir 24 jam. Media sosial banyak menawarkan kemudahan yang membuat remaja betah

berlama-lama dalam menggunakannya. Munculnya berbagai macam aplikasi member pengaruh langsung bagi remaja di desa giring-giring, baik itu positif maupun negatif. Seperti yang kita ketahui, media sosial merupakan wadah bagi remaja untuk menuangkan kebebasan berekspresi.

2. Dampak Penggunaan *Smartphone* Pada remaja di Desa Giring-giring Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.

Orang tua memegang peranan yang paling penting dalam hal sosialisasimaupun pengendalian terhadap seorang remaja, bagaimana cara orang tuaberperilaku, bagaimana cara orang tua mendidik dan mengasuh anak, sangatberpengaruh terhadap perkembangan perilaku remaja tersebut. Dalam berbagai hal, termasuk dalam hal bermain, orang tua pun memiliki kewajiban untuk senantiasamemberikan pengawasan yang tepat kepada anak.

Kontrol sosial pada penggunaan *smartphone* di kalangan remaja Desa Giring-Giring dilakukan oleh kelompok primer, yaitu keluarga. Keluarga yang dimaksud adalah orang tua. Menurut Sarwono menjelaskan Keluarga merupakan tempat sosialisasi pertama yang didapatkan seorang anak, sosialisasi yang dimaksudkan sebagai usaha memasukkan nilai-nilai kebudayaan terhadap individu sehingga individu tersebut menjadi bagian dari masyarakat².

Penggunaan*smartphone*pada remaja membawadampak terhadap anak di dalam lingkungan keluarga. Sebagian besar orang tuadi Desa Giring-giring Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa merasakan adanya perubahan sikap pada anakmereka yang menggunakan *smartphone*. Ada diantara mereka yang mengatakanbahwa semenjak dibelikan *smartphone* mereka menjadi malas-malasan danbahkan jadi boros selalu meminta uang kepada orang tua mereka untuk membelikartu kuota untuk keperluan *smartphonenanya*.

Dalam suatu keluarga hendaknya terjadi keseimbangan peran antaraseorang ayah dan seorang ibu dalam mengontrol anak-anaknya. Keseimbanganperan tersebut diperlukan agar fungsi keluarga dalamhal pengawasan dapatberjalan maksimal dan sebagaimana mestinya. Ketidakseimbangan peran orangtua dalam mengontrol anak-anaknya, dapat memicu timbulnya kesenjangan hubungan anak dengan ibu maupun dengan ayah. Hal tersebut juga dapatmenyebabkan tidak maksimalnya pengawasan orang tua terhadap anak yang dapat berjuang pada terjadinya perilaku anak yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan dari dirinya.

Berdasarkan hasil penelitian, di Desa Giring-giring Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa terlihat bahwa *smartphone* berdampak pada perilaku di kalangan remaja baik itu dampak positif maupun negatif. Adapun dampak positif bagi kalangan remaja di Desa Giring-Giring yaitu memudahkan dalam mengakses informasi secara luas dan cepat, memudahkan dalam berkomunikasi terutama kepada keluarga, guru dan teman. Menambahkan wawasan pengetahuan remaja karena mudahnya mencari informasi. Sedangkan

² Sarwono. *Psikologi Remaja*. 2015 .hlm 62

dampak negatifnya yaitu menjadikan remaja malas, membuat penggunanya kecanduan sosmed (sosial media), games, serta aplikasi-aplikasi lainnya. Membuat remaja boros, karena penggunaan *smartphone* yang tidak lepas dari internet menyebabkan pemakaian pulsa berlebih. Hubungan keluarga semakin memburuk seperti remaja berani membentak orang tua. Hasil penelitian ini berbeda dengan pendapat Pratama yang menyatakan beberapa pengaruh *smartphone* antara lain:

1. Pengaruh negatif *smartphone* di kalangan remaja berdampak pada kesehatannya.
2. Mengganggu tidur bagi remaja, dengan layanan internet 24 jam perangkat *smartphone* akan bergetar atau bordering setiap saat ketika ada email atau pesan singkat masuk. dan setiap saat pula, pengguna akan memainkan *smartphone*-nya, termasuk ketika sudah tidur.
3. Melemahkan otak. Di balik kemudahan yang diberikan, *smartphone* berisiko melemahkan daya konsentrasi penggunanya. Karakternya yang mampu membuat pengguna melakukan sejumlah hal dalam waktu bersamaan, cenderung membuat seseorang mengalami kesulitan menyerap informasi.³

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa menggunakan *smartphone*, selain dampak positif ada pula dampak negatifnya. Pengguna *Smartphone* bagi kalangan remaja harus cerdas dalam menggunakannya, sehingga mampu meminimalisir dampak negatif dari *smartphone*. Kontrol sosial dari orang tua perlu dilakukan untuk memantau penggunaan *smartphone* para kalangan remaja.

3. Kontrol sosial orang tua terhadap penggunaan *smartphone* pada remaja di Desa Giring-Giring Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.

Kontrol sosial merupakan suatu konsep yang penting dalam hubungannya dengan norma-norma sosial. Norma-norma sosial di dalam dirinya telah mengandung harapan-harapan dan sebagai standar perilaku, maka diharapkan agar warga masyarakat dapat berperilaku sesuai “*conform*” dengan norma-norma sosial. Pengendalian sosial dapat diartikan sebagai pengawasan sosial, yaitu suatu sistem yang mendidik, mengajak, dan bahkan memaksa warga masyarakat agar berperilaku sesuai dengan norma-norma sosial. Pengendalian sosial dilakukan untuk menjamin bahwa nilai-nilai serta norma-norma yang berlaku ditaati oleh anggota masyarakat, dan bertujuan untuk menertibkan anggota masyarakat, atau menciptakan ketertiban di dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan hasil penelitian, pengendalian atau kontrol sosial yang dilakukan para orang tua di Desa Giring-giring Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa terhadap dampak penggunaan *smartphone* pada anak usia sekolah adalah pola pengendalian pribadi terhadap pribadi lainnya. Para orang tua melakukan pengendalian terhadap anaknya secara interpersonal. Mereka secara pribadi (perseorangan) memberikan pengendalian terhadap anaknya melalui pemberian nasehat, himbuan, pengarahan, maupun pengawasan. Sehingga dalam

³ Pratama. *Dampak Positif dan Negatif menggunakan Smartphone*. 2013.

hal ini, pola pengendalian yang lain seperti pola pengendalian kelompok terhadap kelompok, kelompok terhadap individu, dan pengendalian individu terhadap kelompok tidaklah berlaku. Pengendalian dengan pola lain seperti yang disebutkan di atas kemungkinan akan berlaku ketika pengendalian atau kontrol sosial yang dilakukan telah melibatkan anggota keluarga lain atau pihak lain disamping orang tua.

Pengendalian sosial dilakukan terhadap berbagai aspek kehidupan, terutama terhadap hal-hal yang tidak diinginkan terjadi oleh masyarakat, termasuk dalam pengendalian terhadap dampak negatif penggunaan *smartphone* pada anak usia remaja. Dalam hal ini, keluarga terutama orang tua menjadi agen pengendalian sosial yang utama agar dampak yang terjadi dari penggunaan *smartphone* terhadap anak-anak usia sekolah tidak merujuk pada hal-hal yang tidak diinginkan. Para orang tua hendaknya memahami bagaimana ia seharusnya bersikap untuk mengontrol anaknya dalam hal penggunaan *smartphone* yang terlihat sebagai permasalahan yang sepele dan sederhana, namun dapat menimbulkan dampak yang buruk dan cukup mempengaruhi anak apabila tidak disikapi dengan sebagaimana mestinya.

Dilihat dari sifatnya, dapat dikatakan bahwa pengendalian sosial bersifat *preventif* atau *represif*, atau bahkan keduanya. *Preventif* merupakan suatu usahapencegahan terhadap terjadinya gangguan-gangguan pada keserasian antara kepastian dengan keadilan. Usaha-usaha yang *represif* bertujuan untuk mengembalikan keserasian yang pernah mengalami gangguan. Usaha-usaha *preventif*, misalnya : dijalankan melalui proses sosialisasi, pendidikan formal, dan informal. *Represif* berwujud penjatuhan sanksi terhadap para warga masyarakat yang melanggar atau menyimpang dari kaidah-kaidah yang berlaku⁴. Dapat disimpulkan bahwa pengendalian sosial itu bertujuan untuk mencapai keserasian dan keharmonisan dalam suatu masyarakat. Peneliti akan melihat kontrol sosial/pengendalian sosial yang ada dalam suatu keluarga, yaitu pengendalian orang tua terhadap anaknya. Pengendalian sosial yang dilakukan oleh orang tua itu sangat dibutuhkan untuk mengantisipasi maupun mengurangi dampak negatif dari penggunaan *smartphone* pada anak usia sekolah.

1) Kontrol Sosial Preventif

Pengendalian sosial preventif adalah pengendalian yang bertujuan untuk melakukan tindakan pencegahan terhadap kemungkinan terjadinya pelanggaran-pelanggaran terhadap norma-norma sosial, atau merupakan suatu usaha yang dilakukan sebelum terjadinya suatu pelanggaran. Dalam pengendalian preventif masyarakat atau seseorang diarahkan, dibujuk, atau diingatkan agar tidak melakukan pelanggaran yang telah disebutkan.

Terkait dengan kontrol sosial terhadap dampak penggunaan *smartphone* di Desa Giring-giring Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa, pada umumnya para orang tua di Desa Giring-giring Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowamelakukan pengendalian yang dimulai dari pengendalian sosial yang

⁴Soekanto, Soerjono. *Sosiologi: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers. 2006. Hal.179-180.

bersifat preventif, dimana para orang tua melakukan tindak pencegahan dengan menasehati dan memberikan batasan waktu tertentu kepada anaknya agar tidak terlalu lama dalam bermain *smartphone*. Pengendalian tersebut dilakukan para orang tua di Desa Giring-giring Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa sebagai langkah awal dan upaya pencegahan sebelum terjadinya dampak negatif dari penggunaan *smartphone* pada anak-anak mereka. Upaya dilakukan para orang tua melalui cara-cara seperti mengarahkan, menasehati, mengingatkan, dan sebagainya.

Namun demikian, pengendalian tersebut nyatanya masih tidak berhasil. Hal tersebut terlihat pada perilaku kalangan remaja di Desa Giring-giring Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa yang nyatanya masih tetap gemar bermain *smartphone* walaupun orang tua mereka telah memberikan himbauan maupun nasehat kepada mereka agar tidak menggunakan *smartphone* di luar batas.

2) Kontrol Sosial Regresif

Pengendalian sosial represif adalah pengendalian sosial yang dilakukan setelah terjadinya suatu pelanggaran, atau merupakan usaha-usaha yang dilakukan setelah pelanggaran terjadi. Pengendalian represif bertujuan untuk mengembalikan keserasian yang pernah terganggu karena terjadinya suatu pelanggaran dengan cara menjatuhkan sanksi sesuai dengan pelanggaran yang dilakukan.

Kontrol sosial represif merupakan pengendalian yang dilakukan oleh para orang tua di Desa Giring-giring Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa setelah melakukan pengendalian sosial preventif, namun upaya pengendalian tersebut dirasa blum membuahkan hasil yang maksimal. Melalui pengendalian represif ini para orang tua berusaha mengembalikan keserasian yang sempat terganggu. Berdasarkan hasil penelitian, setelah melakukan pengendalian sosial preventif, para orang tua di Desa Giring-giring Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa kemudian melakukan pengendalian yang bersifat represif dimana orang tua berusaha mengembalikan keserasian yang sempat terganggu, misalnya orang tua memberikan sanksi agar anaknya berhenti bermain *smartphone* di luar batas.

Para orang tua tersebut mulai memberikan sanksi kepada anak-anaknya ketika merasa anak-anak mereka telah menyimpang dalam menggunakan *smartphone*. Sanksi-sanksi tersebut beragam, mulai dari tidak memberikan kontak fisik seperti mencubit dan menjewer, menyita *smartphone* dan lain sebagainya. Sanksi-sanksi tersebut diberlakukan dengan harapan agar anak-anak mereka menjadi kapok dan mematuhi peraturan yang diberikan orang tua dalam kaitannya dengan menggunakan *smartphone*. Pengendalian represif ini cukup berhasil untuk mengurangi inteensitas anak dalam menggunakan *smartphone* walaupun tidak sepenuhnya mampu menghentikan anak-anak yang sudah kecanduan menggunakan *smartphone*.

PENUTUP

Remaja di Desa Girng-giring lebih sering menggunakan *Smartphone* sebagai media hiburan dibanding sebagai media komunikasi dan informasi. Media hiburan dalam *smartphone* yang digunakan remaja adalah berupa bermain *game*, melihat video dan foto pada media sosial dan mendengarkan musik. Remaja merasa percaya diri dan sama dengan temannya ketika berkumpul karena memiliki *smartphone*. Remaja di Desa Girng-giring menggunakan media sosial untuk berkomunikasi seperti *Wasshap, Line, Facebook, Instagram dan BBM*. Remaja lebih memilih membeli pulsa internet daripada pulsa reguler. Remaja tidak terlalu memanfaatkan *smartphone* sebagai media informasi untuk membantu pelajaran di sekolah, melainkan lebih banyak untuk memperoleh informasi ringan, yaitu tentang artis idola dan media hiburan saja.

Dampak Penggunaan *Smartphone* di kalangan Remaja Desa Girng-Girng Perubahan perilaku remaja yaitu remaja menjadi malas-malasan dan bahkan jadi boros selalu meminta uang kepada orang tua mereka untuk membelikannya kuota untuk keperluan *smartphone*nya. Remaja bermain *game online* di *smartphone* yang sudah sampai pada tahap ketagihan, mempengaruhi prestasi belajar, menunda-nunda aktivitasnya dan Hubungan Keluarga menjadi memburuk itu dilihat pelajar berani membentak orang tuanya.

Kontrol sosial yang dilakukan orangtua di Desa Girng-giring terhadap penggunaan *smartphone* pada remaja lebih kepada upaya preventif yaitu dengan membatasi penggunaan pulsa, 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*.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasanan N. Kumalasari 2015. *Penggunaan Handphone dan Hubungan Teman pada perilaku sosial SMP Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah*. Diakses 29 April 2015.
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jess/artikel/view/4613>
- Sarwono, Sarlito. 2015. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Soekanto, Soerjono. 2012. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Pratama. 2013. *Dampak Positif dan Negatif menggunakan Smartphone*. Jakarta: PT. Prenadamedia Group