BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Kajian Pustaka

1. *Smartphone*

a) Pengertian *Smartphone*

Mungkin sebagian besar sudah tau apa itu *Smartphone* karena benda ini sudah tidak asing lagi *Smartphone* merupakan alat komonikasi sama dengan *Handphone* pada umumnya akan tetapi *Smartphone* memiliki banyak keunggulan dibanding *Handphone* biasa karena sesuai nama nya *Smartphone* (ponsel cerdas) jenis *Handphone* ini memiliki kemampuan yang hampir sebanding dengan program yang terdapat pada sebuah komputer. *Smartphone* (ponsel cerdas) merupakan salah satu wujud realisasi *ubiquitous computing (ubicomp)* di mana teknologi tersebut memungkinkan proses komputasi dapat terintegrasi dengan berbagai aktifitas keseharian manusia dengan jangkauannya yang tidak dibatasi dalam suatu wilayah atau suatu *scope area*[19]. Telepon cerdas *(smartphone)* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer[20]. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti telepon cerdas. Bagi beberapa orang, telepon pintar merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, telepon cerdas

[19] Istiyanto, J.E., *Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android.* (Yogyakarta : 2013, Graha Ilmu), hlm. 1

[20] http://*id.wikipedia. org/wiki/Telepon_cerdas*, Jumat 20 Mei 2016 jam 23.15 wib

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*) atau terdapat papan ketik (baik sebagaimana jadi maupun dihubung keluar) dan penyambung VGA.

Dengan kata lain, telepon cerdas merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon. Sedangkan menurut David Wood, wakil Presiden Eksekutif PT Symbian OS, "Telepon pintar dapat dibedakan dengan telepon genggam biasa dengan dua cara fundamental: bagaimanan mereka dibuat dan apa yang bisa mereka lakukan. *Smartphone* berdasarkan fungsinya dapat diklasifikasikan menjadi lebih dari lima fungsi utama, pertama *Smartphone* adalah sebagai pembantu tugas kantor sehari-hari, kedua *Smartphone* adalah peragkat untuk *viewer, editing,* pembuat file atau dokumen dalam format Word, TXT, dan PDF, ketiga *Smartphone* adalah berfungsi sebagai media untuk melakukan Push E-Mail secara cepat, keempat ponsel cerdas adalah berfungsi sebagai perangkat teknologi hiburan, *Smartphone* juga berfungsi sebagai perangkat untuk mengakses internet dengan jaringan 3G, HSDPA, plus Wi-Fidan terakhir atau yang keenam *Smartphone* adalah saat ini lebih banyak berfungsi sebagai pengganti PC Dekstop atau Komputer. *Smartphone* dari segi manfaatnya terbagi atas dua yaitu Hardware dan Software. Dari segi Hardware *Smartphone* adalah perangkat yang memiliki hardware dan software yang lebih baik berdasarkan definisi, Hardware bermanfaaat sebagai penunjang kerja *Smartphone* itusendiri ketika digunakan untuk berbagai macam kebutuhan oleh penggunanya. Dari segi software ponsel

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pintar *Smartphone* adalah perangkat teknologi modern yang sudah diketahui dapat menjalankan software dengan lebih baik bahkan software dari pihak ketiga. Manfaat utama dari kemampuan menjalankan software ini tentu adalah sebagai pembeda *Smartphone* dari ponsel biasa. Dan contoh manfaat *Smartphone* dari sisi software adalah tersedianya layanan akses data. Layanan ini dapat dimanfaatkan oleh setiap *Smartphone* untuk memungkinkan penggunanya terhubung dengan konektivitas internet setiap saat dimanapun mereka berada.

Layanan akses data pada *Smartphone* adalah bermanfaat untuk keperluan browsing, Email, Chatting, hingga posting. Contoh berikutnya manfaat dari segi banyaknya aplikasi yang tersedia pada sebuah *Smartphone*. *Smartphone* adalah perangkat yang bukan hanya sekedar digunakan untuk melakukan sms, menerima dan menjawab panggilan saja, hadirnya pusat aplikasi pada setiap *Smartphone* kini dapat dimanfaatkan sebgai pendukung bisnis , sarana belajar dan sarana hiburan atau game. Jadi *Smartphone* (telepon cerdas) adalah handphone yang sudah memiliki kemampuan seperti komputer dengan kemampuan yang selalu terhubung dengan penyedia aplikasi.

b) Pengguna *Smartphone*

Banyak nya keutungan non teknis yang bisa dibantah, mulai dari kemudahan pemakaian, pernyataan status sosial, akses cepat, hingga penghematan biaya mengganti *SMS* dengan *chatting*[21]. Akan tetapi itu semua relatif, tergantung penilaian subjektif setiap pengguna.

[21] Santoso, B., *Bookberry All About Blackberry,* (Yogyakarta : 2009, CV. Andi Ofset) hlm. 2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Okthi Faradhilla Husin dalam skripsi "Gaya Hidup Pengguna Blackberry Pada Palajar SMAN 1 Bangkalan tahun 2013 menyatakan bahwa[22] :

1. Kepemilikan Barang-barang bermerk tentu saja digunakan sebagai sarana untuk mendapatkan prestise dalam masyarakat sekitarnya, seperti pelajar memiliki barang bermerk seperti memiliki Handphone Blackberry, bisa dinilai oleh pelajar lainnya kalau mereka termasuk pelajar yang mampu, atau pelajar elit. Pemilikan Handphone Blackberry ini merupakan bentuk tanda yang paling mudah dilihat oleh pelajar lainnya, yang bisa disebut pelajar ini kaya atau mewah. Maka tidak heran apabila pelajar yang kehidupannya selalu mewah, dan mereka memiliki barang-barang bermerk seperti handphone Blackberry ini salah satunya, mereka memiliki status yang terpandang dan membedakannya dari orang lain disekitarya. Mereka yang memiliki status terpandang diantara pelajar lainnya, juga memiliki dampak. Motivasi memiliki barangbarang bermerk yang sebagai tanda kekayaan pada kalangan pelajar tersebut adalah suatu kebanggaan tersendiri, tetapi disamping lain mereka dipandang sebagai pelajar yang memiliki sifat sombong oleh pelajar lainnya yang memandang mereka.
2. Gaya hidup juga dihubungkan dengan status kelas sosial,simbolisasi dalam konsumsi masyarakat saat ini mengkonstruksi identitasnya, sehingga gaya hidup bisa mencitrakan keberadaan seseorang pada

[22] Jurnal Okthi Faradhilla Husein, (2013), Gaya Hidup Pengguna Blackberry Pada Pelajar SMAN 1 Bangkalan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

suatu status sosial tertentu. Dengan mereka berinteraksi antar pelajar satu dengan pelajar lainnya, berarti mereka termasuk makhluk sosial yang bisa menyesuaikan dirinya pada lingkungan sosial, seperti halnya mengikuti komunitas atau kelompok sosial. Mereka bisa bergabung dengan komunitas atau kelompok sosial manapun seperti komunitas kalangan atas, yang akhirnya berdampak pada dirinya sendiri yaitu terjerumus pada pergaulan bebas. Jadi dapat disimpulkan bahwa alasan utama menggunakan S*martphone* adalah selain untuk mengikuti perkembangan teknologi kemudahan yang di berikan oleh fitur serta aplikasi yangada di dalam S*martphone* juga menjadi alasan banyak nya ponsel cerdas ini digunakan.

c) Pengaruh Penggunaan *Smartphone*

Penggunaan sebuah *Smartphone* memang memilki pengaruh positif selain untuk sebuah alat komonikasi seperti halnya *Handphone* pada umumnya *Smartphone* juga membantu kita untuk bisa selalu terhubung dengan baik dengan teman-teman serta kerabat dekat kita akan tetapi *Handpone* juga bisa memiliki pengaruh yang negatif apabila salah digunakan terlebih lagi dengan fasilitas serta fitur canggih *Handphone* masa kini yaitu yang biasa disebut dengan *Smartphone*. Komonikasi digital nirkabel sudah sangat dibutuhkan pada berbagai bidang, seperti edukasi, bisnis, hiburan, kesehatan atau keamanan[23]. Sehingga ketersediaan perangkat *mobile* yang dapat mendukung aktivitas pengguna

[23] Ibid, hlm. 1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diberbagai lingkungan dengan fleksibilitas tinggi, perangkat yang lebih praktis dan mudah dalam penggunaan.

Kebutuhan yang sangat tinggi dan kemudahan akses merupakan hal utama menyebabkan pengaruh kuat untuk menggunakan *Smartphone* akan tetapi Smartphone juga memiliki pengaruh negatif bagi penggunanya terutama apabila dipakai secara berlebihan contohnya *Smartphone* Blackberry. Nama Blackberry sempat diartikan menjadi *CrackBerry* (crack berarati kokain) karena perangkat ini membuat penggunanya kecanduan, Crakberry berasal dari kata crack yang berarti kokain dan kata Blackberry[24]. Kemudahan yang dihadirkan dalam mengakses email dan pesan instan membuat para pengguna seringkali tak bisa lepas dari Blackberry. Efek yang dihasilkan membuat para pennguna tampak seperti orang yang kecanduan dengan Blackberry.

2. Keluasan Pergaulan

Pergaulan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berasal dari kata dasar *gaul* yang artinya hidup berteman atau bersahabat. Pergaulan merupakan salah satu cara seseorang untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Manusia adalah makhluk sosial memiliki kecenderungan hidup bersama satu sama lain. Mereka tidak bisa hidup sendiri tanpa bantuan orang lain.

Perkembangan sosial anak mulai meningkat ketika anak memasuki usia sekolah, dimana anak sudah memasuki masa belajar, berhubungan dengan teman-temannya, sehingga minat anak untuk berhubungan dengan keluarga sudah mulai berkurang. Pada masa ini proses sosialisasi anak sudah dapat berlangsung lebih

[24] Ibid, hlm. 7

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

efektif, anak sudah mulai dapat bergaul dengan teman-teman di lingkungan sekitarnya.

Menurut Abdulah Idi pergaulan adalah kontak langsung antara individu yang satu dengan individu yang lainnya[25]. Pergaulan sehari-hari yang dilakukan individu satu dengan yang lainnya adakalanya setingkat usianya, pengetahuannya, pengalamannya, dan sebagainya. Pergaulan sehari-hari ini dapat terjadi antara individu dengan kelompok maupun kelompok dengan kelompok.

Pergaulan merupakan proses interaksi yang dilakukan oleh individu dengan individu, dapat juga oleh individu dengan kelompok. Seperti yang dikemukakan oleh Aristoteles bahwa manusia sebagai makhluk sosial (zoon-politicon), yang artinya manusia sebagai makhluk sosial yang tak lepas dari kebersamaan dengan manusia lain. Pergaulan mempunyai pengaruh yang besar dalam pembentukan kepribadian seorang individu. Pergaulan yang ia lakukan itu akan mencerminkan kepribadiannya, baik pergaulan yang positif maupun pergaulan yang negatif. Pergaulan yang positif itu dapat berupa kerjasama antar individu atau kelompok guna melakukan hal – hal yang positif. Sedangkan pergaulan yang negatif itu lebih mengarah ke pergaulan bebas, hal itulah yang harus dihindari, terutama bagi remaja yang masih mencari jati dirinya. Dalam usia remaja ini biasanya seorang sangat labil, mudah terpengaruh terhadap bujukan dan bahkan dia ingin mencoba sesuatu yang baru yang mungkin dia belum tahu apakah itu baik atau tidak.

Jika membicarakan dan membahas pergaulan dikalangan remaja, sudah pasti tidak terlepas dari perkembangan zaman yang semakin maju. Dengan

[25] Abdullah Idi, *Sosiologi pendidikan.* (Jakarta: 2011, Rajawali Press), Hlm. 83

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perkembangan zaman itu remaja rentan terhadap pengaruh-pengaruh dari kebudayaan luar sehingga mereka mengikuti kebudayaan yang dibawa oleh orang asing[26]. Mereka tidak sadar bahwa mereka sudah terpengaruh oleh kebudayaan luar tersebut. Pergaulan dikalangan remaja merupakan pergaulan yang sering menimbulkan perubahan dimasyarakat dikarenakan remaja merupakan penerus bangsa yang terdidik.

Ada beberapa pengaruh positif dan negatif dari pergaulan dikalangan remaja. Pengaruh positif dari pergaulan dikalangan remaja yaitu mereka mudah memperoleh informasi-informasi baru sehingga mudah bagi mereka mengikuti perkembangan-perkembangan zaman yang semakin pesat di era globalisasi ini. dengan pergaulan dikalangan remaja tersebut mereka juga dapat saling bertukar fikiran antara pelajar yang satu dengan yang lainnya sehingga mereka memperoleh sesuatu yang bermanfaat bagi mereka sendiri. Dengan adanya pergaulan tersebut mereka dapat membentuk sebuah organisasi dikalangan pelajar demi perubahan-perubahan pada diri mereka sendiri. dengan organisasi tersebut mereka dapat belajar untuk memutuskan sebuah masalah dan mengambil keputusan secara bermusyawarah demi mencapai sebuah keputusan yang baik dan keuntungan dari organisasi itu juga mereka diajarkan mengeluarkan pendapat dan belajar untuk bertanggung jawab atas semua yang dilakukan serta pastinya tetap dapat bimbingan dari guru-guru di sekolah. Mereka juga dapat saling menutupi kekurangan diri mereka sendiri dengan saling membantu dalam setiap masalah. Dampak positif lainnya yaitu membiasakan diri mereka untuk berinteraksi antara

[26] http://n4ngh.blogspot.com/2012/12/normal-0-false-false-false-en-us-x-none_26.html Minggu 12 Juni 2016 pkl. 20.55 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa yang satu dengan yang lainnya sehingga mudah bagi mereka apabila mereka ada ditengah-tengah masyarakat.

Dampak negatif yang ditimbulkan oleh pergaulan dikalangan siswa yaitu mereka mudah terpengaruh oleh hal-hal yang baru sehingga mereka mudah terjerumus kedalam pergaulan-pergaulan yang tidak bertanggung jawab seperti pergaulan bebas, narkotika, mabuk-mabukan dan berhubungan di luar nikah. Mereka sebenarnya sadar bahwa hal tersebut merupakan hal yang melanggar norma agama dan hukum yang berlaku namun mereka tidak perduli dikarenakan mereka menganggap bahwa yang dilakukannya itu tidak salah dimata mereka.

Pada penelitian kali ini peneliti fokus pada keluasan pergaulan tentang :

a) Inklusi

Inklusi digunakan sebagai sebuah pendekatan untuk membangun dan mengembangkan sebuah lingkungan yang semakin terbuka, mengajak masuk dan mengikutsertakan semua orang dengan berbagai perbedaan latar belakang, karakteristik, kemampuan, status, kondisi, etnik, budaya dan lainnya. Terbuka dalam konsep lingkungan inklusi, berarti semua orang yang tinggal, berada dan beraktivitas dalam lingkungan keluarga, sekolah ataupun masyarakat merasa aman dan nyaman mendapatkan hak dan melaksanakan kewajibannya. Jadi, lingkungan inklusi adalah lingkungan sosial masyarakat yang terbuka, ramah, meniadakan hambatan dan menyenangkan karena setiap warga masyarakat tanpa terkecuali saling menghargai dan merangkul setiap perbedaan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b) Kontrol

Kebutuhan Kontrol adalah kebutuhan yang berdasarkan pada kesadaran pribadi yang ingin mendapatkan kepuasan dengan cara mengendalikan dalam artian memimpin interaksi dalam kelompok. Kontrol pada dasarnya merepresentasikan keinginan pribadi untuk mempengaruhi dan memiliki "suara" dalam penentuan sikap/keputusan dalam kelompok.

c) Afeksi

Inggris: affection. Latin: affectio yang berarti "keadaan tersentuh, tergerak". Kata affectio seakar dengan kata afficere yang berarti "menghasilkan", "mempengaruhi". Afeksi merupakan pengalaman kuat dan menggelora. Karena itu tidak sama dengan suasana hati atau nafsu yang relatif singkat, tidak berkepanjangan seperti kemarahan, ketakutan.

Afeksi disertai gerakan-gerakan ekspresif, dan sentakan serta reaksi-reaksi vokal (jeritan, teriakan), sebaliknya terkadang afeksi diikuti matirasa.

3. Remaja

Remaja berasal dari kata latin adolensence yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah adolensence mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik. Masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/ fungsi untuk memasuki masa dewasa. Sedangkan menurut Zakiah Darajat remaja adalah masa peralihan diantara masa kanak-kanak dan dewasa. Hal senada diungkapkan oleh Santrock bahwa remaja (adolescene) diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Definisi yang dipaparkan oleh Sri Rumini & Siti Sundari, Zakiah Darajat, dan Santrock tersebut menggambarkan bahwa masa remaja adalah masa peralihan dari masa anak-anak dengan masa dewasa dengan rentang usia antara 12-22 tahun, dimana pada masa tersebut terjadi proses pematangan baik itu pematangan fisik, maupun psikologis.

Secara umum masa remaja dibagi menjadi tiga bagian, yaitu sebagai berikut[27]:

1) Pada masa remaja awal (12-15 tahun)

   Pada masa ini individu mulai meninggalkan peran sebagai anak-anak dan berusaha mengembangkan diri sebagai individu yang unik dan tidak tergantung pada orang tua. Fokus dari tahap ini adalah penerimaan terhadap bentuk dan kondisi fisik serta adanya konformitas yang kuat.

2) Masa remaja pertengahan (15-18 tahun)

   Masa ini ditandai dengan perkembangannya kemampuan berfikir yang baru. Teman sebaya masih memiliki peran yang penting, namun individu sudah lebih mampu mengarahkan diri sendiri (*self-directed*). Pada masa ini remaja mulai mengembangkan kematangan tingkah laku, belajar mengendalikan impulsivitas, dan membuat keputusan-keputusan awal yang berkaitan dengan tujuan vokasional yang ingin dicapai. Selain itu penerimaan dari lawan jenis menjadi penting bagi individu.

3) Masa remaja akhir (19-22 tahun)

[27] Ibid, hlm. 29

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Masa ini ditandai oleh persiapan akhir untuk memasuki peran-peran orang dewasa. Selama periode ini remaja berusaha memantapkan tujuan vokasional dan mengembangkan *sense of personality identity*. Keinginan yang kuat untuk menjadi matang dan diterima dalam kelompok teman sebaya dan orang dewasa, juga menjadi ciri dari tahap ini.

4. Hubungan Variabel X dan Variabel Y

Korelasi (hubungan) antara variabel X (pengaruh *Smartphone*) dengan variabel Y (Keluasan Pergaulan). Hubungan yang terjadi antara dua variabel itu dapat berupa hubungan negatif dan hubungan positif maupun tidak memiliki hubungan sama sekali. Hubungan dinyatakan positif apabila kenaikan nilai ataupun penurunan nilai dari variabel X diikuti dengan kenaikan nilai ataupun penurunan nilai variabel Y. Akan tetapi, sebaliknya bilamana kenaikan nilai variabel X selalu diikuti oleh penurunan nilai variabel Y, dan penurunan nilai variabel X justru diikuti oleh kenaikan nilai variabel Y, maka hubungan antara variabel X dan Y tersebut adalah hubungan yang negatif

Disamping itu, dua variabel X dan Y ada kemungkinannya tidak memiliki hubungan sama sekali, yakni bilamana kenaikan nilai variabel yang satu kadang-kadang diikuti penurunan nilai variabel lainnya, dan kadang-kadang juga diikuti oleh kenaikan nilai variabel yang lainya.

Pada umumnya besar kecilnya hubungan antara variabel X dan variabel Y dinyatakan dengan bilangan. Di mana bilangan tersebut disebut koefisien hubungan atau koefisien korelasi. Untuk menerapkan koefisien korelasi antara

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dua variabel maka digunakan korelasi product moment yang dikembangkan oleh Karl Pearson.

B. Kajian Teori

1. Model Uses and Gratifications

Ada beberapa teori yang dapat dikaitkan dengan teori komunikasi dan kaitannya dengan media massa, Namun pada peelitian kali ini akan menggunakan Teori Uses and Gratifications atau biasa disebut juga Teori Penggunaan dan Pemenuhan Kebutuhan.

Model ini tidak tertarik pada apa yang dilakukan media pada diri orang, tetapi ia tertarik pada apa yang dilakukan orang terhadap media[28]. Anggota khalayak dianggap secara aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan – kebutuhannya. Dari sini timbul istilah *Uses and Gratifications*, penggunaan dan pemenuhan kebutuhan.

Menurut, Blumler dan Katz Teori Uses and Gratifications menyatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif dalam memilih dan menggunakan media. Pengguna mengambil bagian aktif dalam proses komunikasi dan berorientasi pada penggunaan media mereka. Teori Uses and Gratifications mengatakan bahwa pengguna media yang berusaha keluar sumber media yang terbaik memenuhi kebutuhan pengguna. Teori Uses and Gratifications berasumsi bahwa pengguna memiliki pilihan alternatif untuk memenuhi kebutuhan mereka.

[28] Ibid, hlm. 65

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Asal mula terciptanya Teori Uses and Gratifications yaitu beberapa peneliti meneliti kebutuhan manusia secara psikologis dan sosial, Penelitian ini meneliti bagaimana faktor-faktor sosial dan psikologis, termasuk kebutuhan untuk aktivasi, berinteraksi untuk menghasilkan gaya hidup dan pola penggunaan media yang berbeda. Penelitian ini mengidentifikasi empat jenis gaya hidup yang anggotanya berbeda secara signifikan pada berbagai variabel, termasuk surat kabar dan majalah berita pembaca, dan gratifikasi dicari dari televisi kabel dan smartphone yang menjadi penelitian ini. Orang dengan kebutuhan tinggi untuk aktivasi memiliki gaya hidup yang melibatkan paparan yang lebih besar untuk sumber-sumber media informasi urusan publik dibandingkan dengan kebutuhan yang lebih rendah untuk aktivasi dan gaya hidup yang kurang kosmopolitan. Hasilnya menunjukkan bahwa akar dari penggunaan media yang jauh lebih dalam dari yang diyakini sebelumnya. Teori Uses and Gratifications memusatkan perhatian pada kegunaan isi media untuk memperoleh gratifikasi atau pemenuhan kebutuhan.

Teori Uses and Gratifications dan implementasinya di masyarakat dan berkaitan dengan media. Manusia menggunakan teori uses and gratifications dapat dilihat pada kasus-kasus seperti pemilihan Smartphone pribadi. Responden memilih smartphone tidak hanya untuk menyesuaikan suasana hati tertentu, tetapi juga dalam upaya untuk memenuhi kebutuhan dan kepusan responden dalam menggunakan smartphone tersebut. Ada banyak jenis smartphone yang berbeda dan responden memilih dari mereka untuk memenuhi kebutuhan / kepuasan tertentu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pengaplikasian teori uses and gratifications pada media massa.yaitu memanfaatkan media Smartphone sebagai media komunikasi baru untuk memenuhi kebutuhan informasi, hiburan, hubungan komunikasi, pergaulan, gaya hidup dan identitas personal. Di sisi lain, terdapat juga beberapa pengguna smartphone yang melakukan aktivitas browsing hanya karena sedang merasa bosan dan ingin mencari kesenangan dengan secara acak membuka sebuah situs, lalu menandai situs yang dikunjunginya.

Penggunaan teori uses and gratifications mengambil pendekatan yang lebih humanistik untuk melihat penggunaan media. Blumler dan Katz percaya bahwa tidak ada hanya satu cara rakyat menggunakan media. Sebaliknya, mereka percaya ada banyak alasan untuk menggunakan media. Menurut teori, konsumen media yang memiliki kehendak bebas untuk memutuskan bagaimana mereka akan menggunakan media dan bagaimana hal itu akan mempengaruhi mereka. Blumler dan Katz nilai-nilai yang jelas terlihat oleh fakta bahwa mereka percaya bahwa konsumen memilih media pengaruh memiliki mereka serta gagasan bahwa pengguna memilih alternatif media yang hanya sebagai sarana untuk dan akhir.Teori uses and gratifications ini mengambil kemungkinan bahwa media dapat memiliki pengaruh atas hidup kita dan bagaimana kita memandang dunia. Gagasan bahwa kita hanya menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan tertentu tampaknya tidak sepenuhnya menyadari kekuatan media dalam masyarakat saat ini.

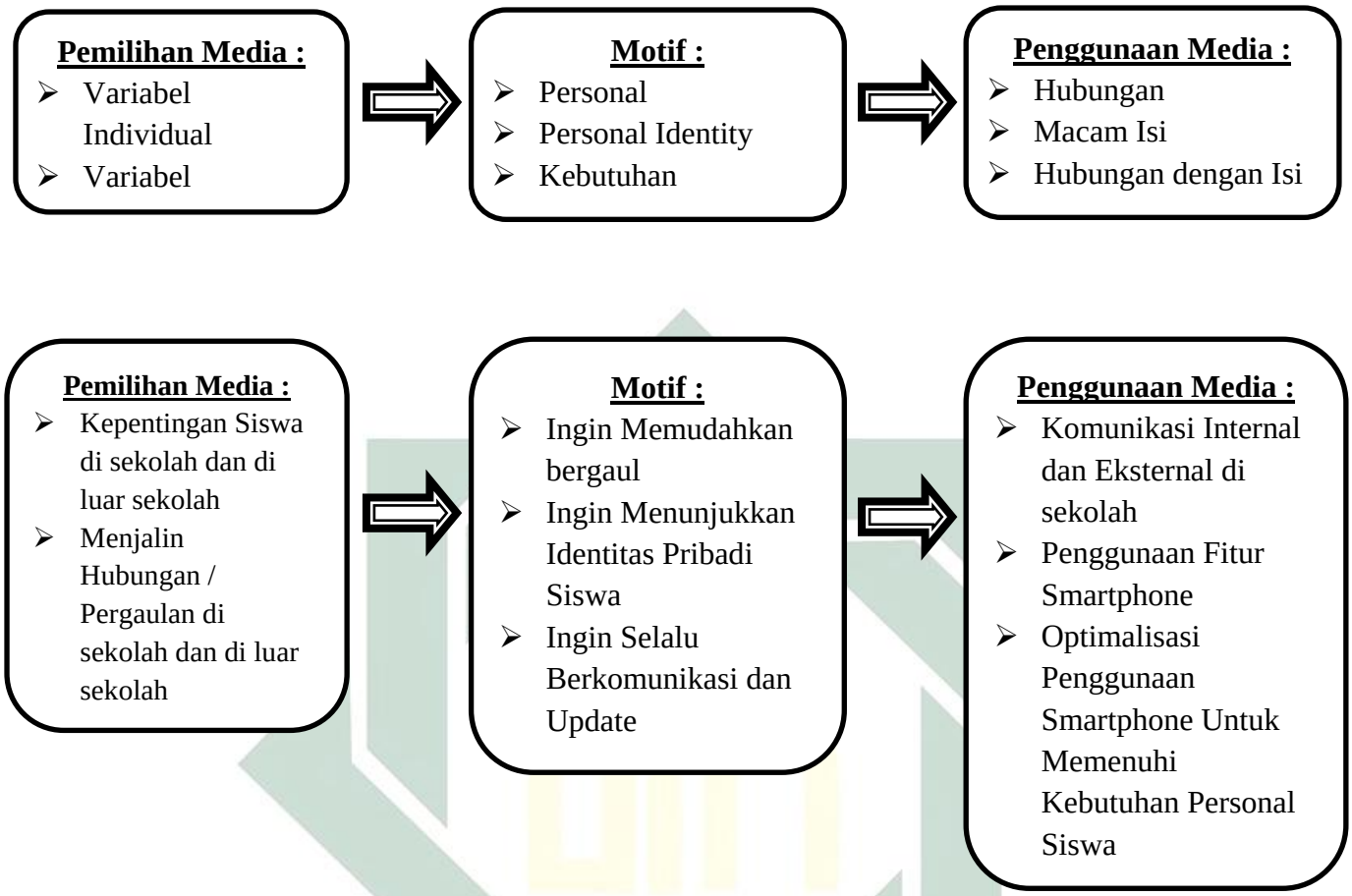
Teori uses and gratifications bisa digunakan berkaitan dengan media, dimana orang bebas memilih media yang disukai untuk kepentingan atau

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tujuan tertentu atau dapat menggunakan media yang sama untuk tujuan yang berbeda.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun kerangka teori pada penelitian kali ini yakni :



Gambar 2.1 Teori Uses And Gratifications

(Rakhmat, 2007 : 66)

Apabila disimpulkan sesuai teori Uses and Gratifications, dalam penelitian ini Penggunaan *Smartphone* dapat mempengaruhi keluasan pergaulan remaja, artinya semakin tinggi tingkat penggunaan *Smartphone* maka semakin tinggi juga mempengaruhi keluasan pergaulan remaja.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id