

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Fasilitas jaringan internet sekarang ini kian berkembang seiring waktu, layanan penggunaan internet dapat diakses dari mana saja dan kapan saja tanpa bergantung pada kabel yang terpasang pada perangkat komputer, yaitu *wi-fi*. Adanya *wi-fi* membuat para pengguna internet kian mudah, dengan munculnya *wi-fi* individu dapat mengaksesnya dimana pun hanya dengan menggunakan laptop atau ponsel. Dan saat ini, fasilitas *wifi* ini pun tidak hanya dapat diakses di kota-kota saja, fasilitas ini tersedia di desa-desa. Di beberapa desa terdapat warung-warung yang menyediakan fasilitas *wifi* ini untuk menambah minat konsumen mengunjungi warung tersebut. Dewasa ini penggunaan internet melalui *wifi* tidak lagi melihat batas usia, dari anak-anak usia Sekolah Dasar sampai dengan bapak yang sudah tua. Sehingga penggunaan internet melalui fasilitas *wifi* memiliki tujuan tersendiri, ada yang digunakan sebagai sarana bisnis, sarana pendidikan, ekonomi, komunikasi, hiburan dan bahkan melalui internet bisa menjurus ke ranah maksiat.

Fasilitas *wifi* selama ini sudah sangat mudah dijumpai seperti di kantor pemerintahan, sekolah, perguruan tinggi, *coffe shop*, dan yang sangat mudah lagi dijumpai yaitu di warung-warung. Kurun lima tahun terakhir, di Desa Lagadar sudah meluasnya warung yang memiliki fasilitas internet termasuk di Sukamanah. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, terdapat beberapa

warung yang sudah menyediakan fasilitas *wifi* ini, salah satu dasar dari adanya fasilitas tersebut karna adanya permintaan dari konsumen atau pelanggan. Untuk mengakses fasilitas *wifi* tersebut, konsumen atau pelanggan hanya dikenakan biaya Rp. 3000 perhari. Dengan tariff tersebut, pelanggan atau konsumen dapat menggunakan fasilitas *wifi* seharian. Umumnya, warung-warung yang memiliki fasilitas *wifi* ini didominasi oleh kalangan remaja, baik yang berstatus pelajar maupun yang sudah bekerja.

Salah satu hal yang peneliti dapatkan dalam menguatkan latar belakang ini adalah pada beberapa warung di desa itu banyak remaja yang mengunjungi warung tersebut untuk menggunakan fasilitas *wifi* dalam jangka waktu yang berlebihan. Terkadang, diwaktu isya pun para remaja belum pulang dan masih asyik bermain dengan ponselnya. Bahkan, peneliti melihat diwaktu malam yang seharusnya mereka sudah berada di rumah dan tidur, para remaja tersebut masih berkumpul dengan remaja lainnya di warung *wifi* tersebut. Hal ini sungguh sangat disayangkan, diwaktu-waktu yang seharusnya mereka lakukan untuk mengerjakan tugas sekolah dan tidur lebih cepat agar teratur, mereka lebih memilih untuk mengakses internet dengan menggunakan fasilitas *wifi* itu.

Tanpa disadari, meluasnya akses internet melalui fasilitas *wifi* menjadi kekhawatiran tersendiri dalam dunia internet. Banyak yang menjadikan sarana tersebut untuk mencari kepentingan yang diperlukan. Namun, yang menjadi permasalahan terletak pada pengaruh *wifi* tersebut. Disamping keuntungan-keuntungan yang diperoleh, banyak hal-hal yang negatif yang timbul akibat dari *wifi*. Mengakses internet melalui *wifi* ini dapat menjadi candu bagi remaja pengguna. Karna banyak hal yang dapat diakses itu memberikan kesenangan

tersendiri bagi pengguna, dan dapat mempengaruhi gaya hidup mereka dari berbagai sisi.

Kemudahan mengakses internet melalui fasilitas *wifi* ini akan sangat berdampak buruk jika tidak disikapi dengan baik dan benar. Kalangan remaja menjadi pengguna yang lebih banyak mengakses internet.. Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan untuk bermain ponsel daripada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru. Akibatnya, remaja yang kecanduan bermain ponsel dan mengakses internet cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak memegang ponsel, penurunan prestasi akademik, relasi sosial, dan kesehatan, dan perubahan lainnya.

Saat remaja mengakses internet, didalamnya dapat melihat semua kehidupan sosial orang lain yang dapat berpengaruh terhadap dirinya sendiri seperti melihat gaya berpakaian seorang artis atau selebgram, remaja cenderung ingin meniru gaya berpakaian seorang artis tersebut. Terlebih saat ini untuk membeli apapun yang mereka butuhkan, mereka bisa mendapatkannya dengan mudah, hanya dengan cara mengklik *link* yang telah disediakan oleh selebgram itu, sudah dapat menemukan barang yang sama dengan selebgram tersebut. Yang dikhawatirkan dengan hal tersebut adalah ketika remaja banyak melihat barang-barang yang digunakan orang lain dan ingin menirunya, remaja akan menuntut dan mendesak orang tuanya untuk membelikan langsung apa yang mereka mau demi gaya hidupnya.

Penggunaan fasilitas *wifi* untuk mengakses internet cenderung membuat para remaja tertarik berlama-lama di depan ponselnya sehingga melupakan aktivitas seperti belajar, makan, tidur dan berinteraksi dengan lingkungan luar. Hal tersebut didasarkan pada apa yang ada didalam ponselnya tersebut. Kebanyakan dari mereka menggunakan *wifi* bukan untuk mencari informasi yang mereka butuhkan, melainkan sebagai media hiburan dikehidupan sehari-harinya. Dan media hiburan tersebut tidak memberikan dampak positif sama sekali. Melainkan mengubah pola kehidupan dan perilaku sosial remaja para pengguna. Dimana ketika mereka mengakses internet dan berada di warung *wifi*, mereka berfokus pada ponselnya masing-masing dan lalai atau lupa terhadap kewajiban yang harus mereka lakukan.

Ketika mereka fokus mengakses internet di warung tersebut menjadikan remaja lupa terhadap kewajibannya. Kewajiban tersebut diantaranya adalah tidak pergi mengaji, menanti-nanti sholat, dan telat mengerjakan tugas sekolahnya. Saat waktu mengaji tiba, mereka menunda-nunda waktu sampai waktu mengaji habis dan akhirnya tidak pergi mengaji. Di waktu-waktu sholat wajib, peneliti sering kali melihat banyak remaja yang masih menetap di warung tersebut terutama di waktu-waktu magrib dan isya. Tidak hanya itu, seringkali peneliti melihat orang tua yang menyusuli anaknya untuk menyuruhnya pulang agar segera menyelesaikan tugas sekolahnya.

Perubahan perilaku sosial lainnya yang telah disebutkan diatas dapat berbentuk perubahan tutur kata atau cara bicara pada remaja. Kebanyakan remaja laki-laki menonton konten-konten di *youtube* yang didalamnya mengandung kata-kata yang tak senonoh untuk ditiru oleh remaja. Konten

tersebut ditiru oleh banyak remaja yang menontonnya, dimulai dari nada berbicara, tutur kata yang tadinya “aku kamu” menjadi “lo gue”, serta kata-kata tak senonoh yang seharusnya sama sekali tidak dikeluarkan dari mulut seorang remaja yang bersekolah. Dan hal yang membuat peneliti tercengang adalah ketika mereka berani melontarkan kata-kata tak senonoh didepan orang yang lebih tua.

Selain itu, hal yang paling berpengaruh dalam menggunakan fasilitas *wifi* ini adalah kecanduan bermain *game online*. *Game online* dapat dikatakan paling berpengaruh karena *game online* tidak dapat ditunda atau tidak dapat dihentikan sesaat. Ketika *game* tersebut mulai, maka mereka harus menyelesaikannya sampai selesai. Hal tersebut yang menjadi dasar remaja selalu berfokus pada ponselnya. Bermain *game online* juga dapat merubah perilaku seorang remaja, sebagai contoh, pada saat ada tamu datang ke rumah mereka lalu ketika orangtua meminta bantuan kepada anaknya untuk membuat minuman, anak tersebut mengatakan “ahh, lah” untuk menyatakan keenggannya untuk membuat minuman, karena dia sedang bermain *game online* yang tidak dapat ditinggalkan.

Kecanduan *game online* juga menjadikan remaja sulit berkonsentrasi mudah emosional dan juga susah dalam bersosialisasi, hal tersebut diakibatkan oleh durasi bermain *game online* yang tidak terkontrol atau sudah melebihi batas normal. Dari mudah naik turunnya emosi tersebut, remaja menjadi rentan cekcok dengan remaja lainnya dikarenakan masalah *game*. Dimana biasanya *game online* itu dimainkan bersama-sama menjadi satu tim, jika salah satu

teman tidak bermain secara maksimal, terjadilah perkecokan antar remaja tersebut.

Dampak lain dari bermain *game online* dan berada di warung *wifi* yaitu remaja menjadi malas-malasan bahkan jadi boros selalu meminta uang kepada orang tua mereka untuk menggunakan fasilitas *wifi* di warung dan membeli keperluan di *game online* seperti atribut-atributnya. Remaja bermain *game online* di ponsel yang sudah sampai pada tahap ketagihan, mempengaruhi sikap dan perilakunya, menunda-nunda aktivitasnya dan hubungan keluarga menjadi memburuk itu dilihat pelajar berani membentak orang tuanya karna meminta sesuatu yang mereka inginkan.

Berdasar uraian latar belakang masalah diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa keberadaan warung *wifi* memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia baik secara individual maupun sosial terlebih khusus bagi remaja yang sedang mengalami pertumbuhan baik secara fisik maupun psikis. Mereka juga mengunjungi warung *wifi* setiap hari, bahkan para remaja tersebut tidak hanya mengunjungi, melainkan menghabiskan waktu sehari-harinya di warung untuk menggunakan fasilitas *wifi*. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti dan mengkaji kembali tentang sikap dan perilaku remaja, dampak perilaku remaja terhadap remaja yang lain, serta penanggulangan dampak dari kebiasaan menggunakan fasilitas *wifi* di kalangan remaja di Kampung Sukamanah Desa Lagadar Kecamatan Margaasih Kabupaten Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Kita semua tahu bahwa di era perkembangan informasi saat ini, internet adalah sumber yang bagus untuk menemukan berbagai jenis informasi atau kebutuhan. Dari berita, pendidikan, hiburan, belanja, dan berbagai kebutuhan dan informasi lainnya tanpa batas. Memang, keberadaan warung *wi-fi* ini membantu orang-orang yang tidak mempunyai kuota dan kesulitan sinyal. Mereka memanfaatkan warung *wi-fi* ini untuk mengerjakan tugas-tugas sekolah onlinenya.

Namun, yang menjadi masalah adalah, dengan kehadiran warung *wi-fi* ini, tentu saja, tidak mungkin memisahkan aspek negatif dari aspek yang menguntungkan. Nah dalam hal ini, yang menjadi masalah adalah setelah adanya warung *wi-fi* itu, mereka (konsumen warung *wi-fi*) berperilaku seolah-olah mereka tidak mempunyai kepentingan yang lain. Masalah-masalah tersebut yaitu:

1. Ingin bebas dan tidak mau terikat.
2. Perubahan tutur kata atau cara bicara pada remaja.
3. Gaya hidup yang mengikuti trend.
4. Bermalas-malasan.
5. Penurunan aktivitas akademik.
6. Kecanduan bermain *game online*.
7. Konsumtif, dan lain sebagainya.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berikut ini dapat diperoleh berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, diantaranya:

- 1) Bagaimana sikap remaja pengguna *wi-fi* di Kampung Sukamanah Desa Lagadar?
- 2) Bagaimana perilaku para pengguna *wi-fi* berdampak pada remaja yang lain?
- 3) Bagaimana penanggulangan terhadap dampak yang terjadi karna keberadaan warung *wifi* tersebut?

1.4 Tujuan Penelitian

Temuan dari penelitian ini memberikan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perilaku sosial para remaja pengguna fasilitas *wifi*.
2. Untuk mengetahui dampak perilaku remaja terhadap remaja yang lain.
3. Untuk mengetahui penanggulangan terhadap dampak yang terjadi karna keberadaan warung *wifi*.

1.5 Kegunaan Penelitian

Berikut ini adalah kegunaan dari temuan penelitian ini:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu untuk menambah acuan terhadap kajian sosiologi terkait dampak adanya warung *wi-fi* terhadap perilaku sosial pengguna pada penelitian sejenis yang dilakukan dikemudian hari.

2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini dapat diterapkan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat. mengenai perkembangan teknologi serta memberikan pemahaman dampak adanya warung *wi-fi* terhadap perilaku sosial para pengguna.

1.6 Kerangka Penelitian

Warung *Wi-Fi* ini adalah warung seperti biasa pada umumnya, namun di warung-warung ini menyediakan fasilitas *wi-fi*, dimana mereka mereka (para pengguna) bisa menghabiskan waktu dan uangnya di tempat tersebut. Tanpa kita sadari, meningkatnya koneksi *wi-fi* yang digunakan untuk akses internet telah menimbulkan buah simalakama dalam perkembangan teknologi. Selain perkembangan teknologi yang semakin maju, banyak pula dampak negatifnya.

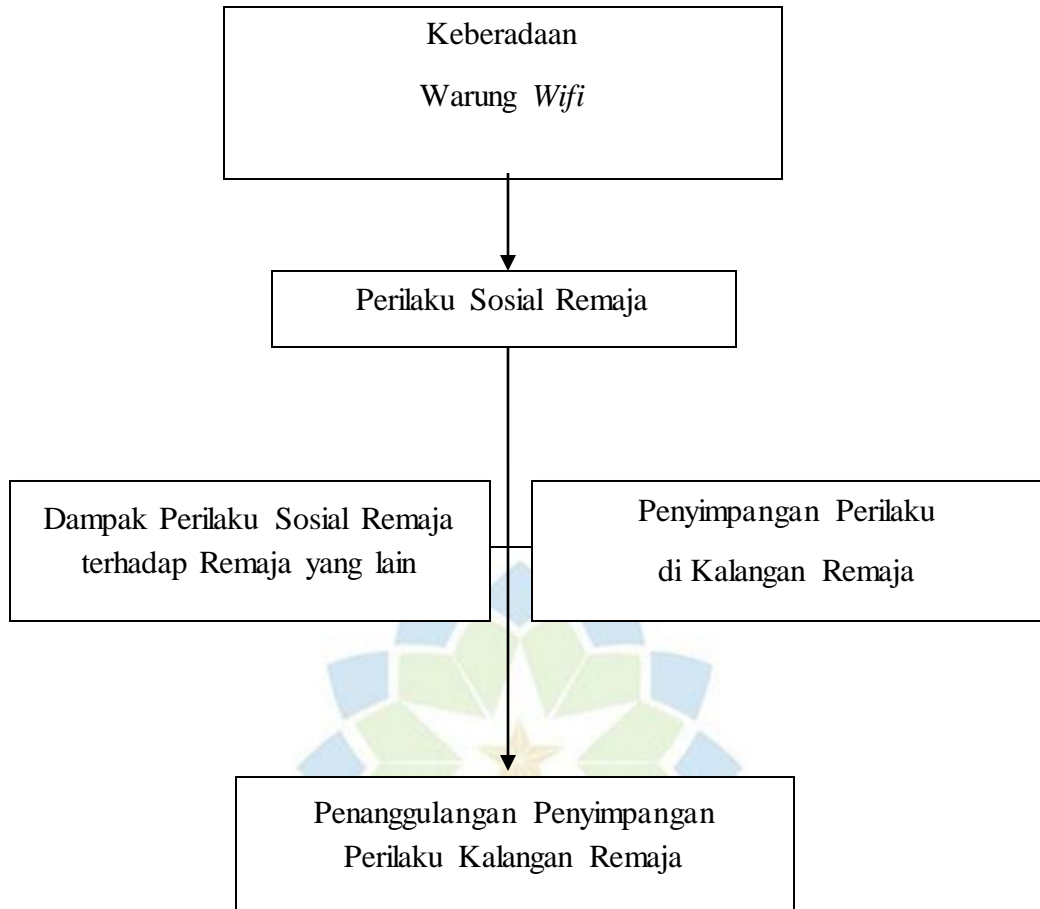
Keberadaan warung *wifi* cenderung mempengaruhi perilaku sosial remaja para pengguna. Penggunaan fasilitas *wifi* yang berlebihan menimbulkan banyak dampak dalam pola kehidupan dan perilaku sosial para remaja. Dampak yang terjadi pada pola kehidupan remaja yaitu mereka lupa terhadap waktu makan dan mereka lebih sering telat tidur karena keasikan berada di warung *wifi*. Mengenai perubahan perilaku, keberadaan warung tersebut cukup mempengaruhi perilaku sosial para remaja. Perilaku sosial yang berubah tersebut dapat berupa tutur kata atau bicara terhadap sesama maupun kepada orang tua, perubahan gaya hidup dan cara berpakaian, penurunan aktivitas akademik, boros, serta kecanduan bermain *game online*.

Kemudahan yang diperoleh ketika mengakses *wifi* membuat sejumlah remaja semakin menambah minat para remaja untuk berada di warung *wifi*. Para pengguna *wi-fi* ini tidak peduli terhadap waktu, mereka menyia-nyaiakan waktunya hanya untuk bermain-main dengan ponselnya. Mereka menghabiskan waktu untuk bermain game, scroll tiktok, nonton

youtube, dan lain-lain. Mereka menentang rasa kantuknya dengan segala macam cara dan menunda tugas yang benar-benar lebih penting dari itu. Dan dari hal tersebut, dapat mempengaruhi perilaku remaja lain. Selain itu, dampak yang akan mereka dapat dari tidak membatasi penggunaan *wifi* menimbulkan hal-hal negatif lainnya, seperti dari aspek kesehatan, aspek akademik, aspek ekonomi, dan lain-lain.

Banyak dampak yang akan terjadi ketika seorang remaja terus menerus mengunjungi warung *wifi*. Namun, semua hal pasti ada solusinya. Hal tersebut dapat ditanggulangi oleh adanya kontrol sosial dari orang tuanya. Adanya kontrol sosial yang dilakukan untuk menghindarkan anak-anaknya dari bahaya dan efek negatif dari penggunaan *wifi* meskipun cara-cara tersebut masih belum maksimal yang membuat remaja masih ketergantungan dan ketagihan. Kerangka dalam skema sebagai berikut:





Gambar 1

Kerangka Penelitian

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG