



PERAN *SMARTPHONE* TERHADAP SOSIALISASI ORANG DI ZAMAN SEKARANG

Aryanto Nur¹, Melati²

¹Fakultas Teknik Informatika, Universitas Binasarana Informatika

²Mahasiswa Fakultas Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika

¹aryantonur@gmail.com, ²melatiuti5@gmail.com

Abstrak

Peran *smartphone* memiliki dampak signifikan terhadap di berbagai sektor, termasuk di bidang komunikasi. Penerapan *smartphone* dapat memudahkan komunikasi manusia,. Namun, *Smartphone* juga menimbulkan tantangan dalam hal bersosialisasi antar individu. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *Smartphone* terhadap rasa sosialisasi, serta dampaknya bagi kehidupan sosial. Pada mulanya, *smartphone* diperkenalkan sebagai alat komunikasi jarak jauh yang memudahkan untuk hubungan antarindividu. Namun, seiring dengan perkembangan zaman seperti aplikasi media sosial, platform pesan instan, dan berbagai fitur lainnya. Namun, meskipun *smartphone* memperkaya interaksi *online*, penggunaannya yang berlebihan dapat menurunkan kualitas interaksi tatap muka dan mengurangi kedekatan emosional dalam hubungan sosial. Oleh karena itu, diperlukan keseimbangan dalam penggunaan *smartphone* agar tidak mengurangi nilai dari interaksi sosial secara langsung. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan wawancara. Di satu sisi, *smartphone* memberikan kemudahan dalam berkomunikasi, mempererat hubungan, serta membuka peluang untuk membangun jaringan sosial yang lebih luas, baik secara lokal maupun global. Orang dapat tetap terhubung dengan teman, keluarga, dan kolega di mana pun mereka berada hanya dengan beberapa ketukan jari. Ada yang menilai bahwa *smartphone* dapat mendekatkan orang secara virtual, dan mereka justru bisa menjauhkan manusia dari interaksi fisik yang mendalam. Dengan latar belakang ini, penting untuk memahami lebih lanjut bagaimana peran *smartphone* dalam proses sosialisasi di era modern, baik dampak positif maupun negatifnya. *Smartphone* kini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana sosialisasi yang kompleks.

Kata kunci: *Smartphone* teknologi, komunikasi

Article History

Received: November 2024

Reviewed: November 2024

Published: November 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI :

10.8734/Kohesi.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Kohesi



This work is licensed under
a [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)
[Attribution-NonCommercial](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)
[4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



Abstract

The role of smartphones has a significant impact on various sectors, including in the field of communication. The application of smartphones can facilitate human communication. However, smartphones also pose challenges in terms of socializing between individuals. This study aims to analyze the influence of smartphones on the sense of socialization, as well as its impact on social life. Initially, smartphones were introduced as long-distance communication tools that facilitate relationships between individuals. However, along with the development of the era such as social media applications, instant messaging platforms, and various other features. However, although smartphones enrich online interactions, their excessive use can reduce the quality of face-to-face interactions and reduce emotional closeness in social relationships. Therefore, a balance is needed in the use of smartphones so as not to reduce the value of direct social interaction. The study used a qualitative method with interviews. On the one hand, smartphones provide convenience in communicating, strengthening relationships, and opening up opportunities to build wider social networks, both locally and globally. People can stay connected with friends, family, and colleagues wherever they are with just a few taps of their fingers. Some people think that smartphones can bring people closer virtually, and they can actually distance humans from deep physical interactions. With this background, it is important to further understand how smartphones play a role in the socialization process in the modern era, both positive and negative impacts. Smartphones now function not only as a means of communication, but also as a means of complex socialization.

Keywords: *Smartphone technology, communication*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi, khususnya *smartphone*, telah membawa dampak signifikan terhadap kehidupan sosial manusia di era modern. Pada mulanya, *smartphone* diperkenalkan sebagai alat komunikasi jarak jauh yang memudahkan untuk hubungan antarindividu. Namun, seiring dengan perkembangan zaman seperti aplikasi media sosial, platform pesan instan, dan berbagai fitur lainnya, *smartphone* kini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana sosialisasi yang kompleks. (Ummah, 2019) Di satu sisi, *smartphone* memberikan kemudahan dalam berkomunikasi, mempererat hubungan, serta membuka peluang untuk membangun jaringan sosial yang lebih luas, baik secara lokal maupun global. Orang dapat tetap terhubung dengan teman, keluarga, dan kolega di mana pun mereka berada hanya dengan beberapa ketukan jari. Namun, di sisi lain, ada kekhawatiran bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menurunkan kualitas interaksi sosial tatap muka. Seperti "*phubbing*" (mengabaikan orang di sekitar karena terlalu fokus pada *smartphone*) dan kecanduan media sosial menjadi isu yang sering dibahas. Ada yang menilai bahwa *smartphone* dapat



mendekatkan orang secara virtual, dan mereka justru bisa menjauhkan manusia dari interaksi fisik yang mendalam.

Dengan latar belakang ini, penting untuk memahami lebih lanjut bagaimana peran *smartphone* dalam proses sosialisasi di era modern, baik dampak positif maupun negatifnya, serta bagaimana Bertitik tolak dari latar belakang permasalahan di atas, penulis dalam penelitian ini merumuskan beberapa dampak penggunaan *smartphone* terhadap sosialisasi individu, yaitu sebagai berikut: Bagaimana penggunaan *smartphone* mempengaruhi interaksi sosial secara langsung antarindividu? Apakah penggunaan *smartphone* berdampak pada berkurangnya kemampuan komunikasi seseorang? Dan Bagaimana peran *smartphone* dalam membentuk hubungan sosial di era digital



Ruang lingkup penelitian ini adalah melakukan penelitian dengan menggunakan metode kualitatif. Metode pengumpulan data penelitian tentang peran *smartphone* terhadap anak-anak di zaman sekarang dikumpulkan dan bersumber dari literatur pustaka media internet. Penelitian dilakukan di Indonesia dari kurun waktu kejadian kasus tahun 2024. Dari rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: Mengetahui penggunaan *Smartypphone* secara langsung antrindividu, Mengetahui dampak penggunaan *smartpgone* bagi bersosialisasi di zaman sekarang, Mengetahui peran *Smartphone* dalam membentuk hubungan social di era digital Selain itu, jenis kualitatif dipilih karena dapat mempresentasikan karakteristik penelitian secara lebih lengkap dan mendalam (Tsabitah et al., 2023). Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus, di mana fokus penelitian adalah subjek yang akan diteliti. Assyakurrohim (2022) menyatakan bahwa penelitian studi kusus merupakan penelitian yang dilakukan terhadap objek yang disebut sebagai kasus, yang dilakukan secara seutuhnya, menyeluruh dan mendalam dengan menggunakan berbagai sumber data

TINJAUAN PUSTAKA

Smartphone

Smartphone adalah elektronik yang menggabungkan fungsi telepon dengan fitur komputer, seperti akses internet, kamera, pemutar musik, dan aplikasi-aplikasi lain. Selain untuk komunikasi, *smartphone* juga bisa digunakan untuk browsing, mengirim email, bermain game, mengambil foto, dan banyak lagi. Biasanya, *smartphone* memiliki layar sentuh, sistem operasi canggih (seperti Android atau iOS), dan kemampuan untuk mengunduh dan menjalankan berbagai aplikasi. Singkatnya, *smartphone* adalah ponsel pintar yang bisa melakukan lebih dari sekadar telepon dan SMS



Sejarah dan Perkembangan Smartphone

Smartphone pertama kali muncul pada awal 1990-an, dengan IBM Simon sebagai salah satu perangkat pertama yang memiliki fitur layar sentuh dan fungsi dasar komputer. Sejak itu, perkembangan teknologi ponsel bergerak dengan cepat. Pengenalan iPhone oleh Apple pada 2007 merevolusi konsep *smartphone* dengan integrasi aplikasi yang lebih luas dan user interface berbasis layar sentuh penuh. Android sebagai sistem operasi open-source juga membawa perubahan besar dengan memberikan fleksibilitas lebih pada pengembang aplikasi.

Teknologi dan Fitur Smartphone

Smartphone menggabungkan berbagai teknologi seperti koneksi seluler (GSM, 3G, 4G, 5G), Wi-Fi, GPS, sensor sidik jari, pengenalan wajah, dan kecerdasan buatan. Layar sentuh kapasitif menggantikan keypad fisik, sementara prosesor semakin canggih, memungkinkan performa yang lebih cepat dan efisien. Sejalan dengan permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu “peran *smartphone* terhadap anak-anak di zaman sekarang, penulis mengambil lokasi penelitian kasus yaitu di Indonesia, dari kurun waktu tahun 2024.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan metode pengumpulan data menggunakan studi literatur. Metode penelitian kualitatif adalah sebuah cara atau metode penelitian yang lebih menekankan pada analisa atau deskriptif. Jenis penelitian kualitatif ini dipilih karena data yang dihasilkan berupa data deskriptif dan bukan angka. Deskriptif kualitatif ini mempelajari fenomena yang ada dan mendeskripsikan aspek- aspek yang berkaitan dengan fenomena yang kita amati. Pada dasarnya pendekatan deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang berusaha untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan sesuatu dengan situasi dan hubungan yang ada. Pendekatan kualitatif ini tidak memerlukan hipotesis, sehingga peneliti tidak perlu merumuskan hipotesis, tetapi berdasarkan dari bukti-bukti kualitatif. (Rusandi, M.Rusli, 2022) Target utama peneliti mengambil generasi Z, dimana peneliti melihat bagaimanapengalaman yang terjadi saat menggunakan ponsel dari sudut pandang informan. Hasil pengamatan yang dapat diambil merupakan data yang peneliti gunakan. (Zis, S. F., Effendi, N., & Roem, E. R. 2021) Sedangkan metode penelitian kualitatif diartikan adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari generalisasi. (Sugiyono, 2020).

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode dokumentasi dan wawancara yaitu Menggali beberapa informasi dari narasumber yang memenuhi kriteria. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode dokumentasi dan menggunakan sumber data sekunder (Sugiyono, 2020), yaitu data yang diperoleh dari buku, bacaan *online*, jurnal, dan referensi kepustakaan lainnya. Sementara untuk metode analisis yang dilakukan melalui analisis kualitatif. Penelitian kualitatif ini menggunakan metode *content analysis*, dimana dimaksudkan untuk mengungkapkan dan memahami kenyataan-kenyataan yang terjadi pada lapangan sebagaimana mestinya, yang secara insentif, mendalami secara detail dan komperehensif melalui analisis dan penelahaan (Harnovinsah, 2019). Sehingga dapat dikatakan penelitian ini bisa memberikan keterangan secara detail mengenai latar belakang, sifat-sifat, dan karakter pada kasus-kasus yang terjadi dan suatu hal bersifat umum. Indonesia merupakan salah satu negara dengan penggunaan *smartphone* terbesar sejalan dengan banyaknya pemakai internet di Indonesia. Peningkatan penggunaan internet di Indonesia terus terjadi dari tahun ke tahun. Pada



tahun 2021, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 202,6 juta, meningkat 1,03 persen dari tahun sebelumnya.

Berdasarkan data, kepemilikan *smartphone* di Indonesia paling banyak di Pulau Jawa, yaitu sebesar 86,60 persen. Hal ini disebabkan oleh akses telekomunikasi yang cukup baik dan terjangkau harganya *smartphone* di Pulau Jawa. Proporsi kepemilikan *smartphone* di Pulau Sumatra sebesar 84,14 persen, sedangkan di Pulau Kalimantan sebesar 43,82 persen. Dari segi wilayah, masyarakat urban lebih dominan memiliki *smartphone* dibandingkan dengan masyarakat pedesaan. Masyarakat urban menggunakan *smartphone* sebesar 83,04 persen, sedangkan masyarakat pedesaan sebesar 50,39 persen. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia, baik yang tinggal di wilayah urban maupun pedesaan, dapat mengikuti perkembangan teknologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan *smartphone* dimulai pada tahun 1992, ketika IBM meluncurkan perangkat bernama Simon Personal Communicator. Simon merupakan perangkat yang pertama kali menggabungkan fitur telepon dan PDA (Personal Digital Assistant). Namun, pada saat itu, Simon dianggap terlalu mahal dan kurang diminati oleh masyarakat. Pada tahun 2000, Ericsson R380 diluncurkan sebagai *smartphone* pertama yang menggunakan sistem operasi Symbian. Ericsson R380 menjadi terkenal karena memiliki layar sentuh yang bisa dilipat. Setelah terjadi perkembangan *smartphone* semakin pesat dengan munculnya berbagai merek dan sistem operasi yang berbeda-beda. Mempermudah Komunikasi Jarak Jauh dengan Kehadiran *smartphone* telah memudahkan orang untuk tetap terhubung tanpa batas geografis. Aplikasi seperti WhatsApp, Telegram, dan media sosial memungkinkan komunikasi *real-time* dengan siapa saja, di mana saja. Meningkatkan Akses Informasi dan Jaringan Sosial Dengan *smartphone*, orang dapat memperluas jaringan pertemanan dan profesional mereka. Media sosial seperti LinkedIn, Instagram, dan Facebook memberikan platform untuk bertukar ide, berinteraksi, dan berbagi momen kehidupan dengan lingkaran yang lebih luas.



Mengubah Pola Sosialisasi Tradisional

Meskipun *smartphone* membuat komunikasi lebih mudah, interaksi tatap muka sering kali tergantikan oleh interaksi *online*. Banyak orang lebih memilih berkomunikasi melalui layar, mengurangi interaksi langsung dan pertemuan fisik. Menghasilkan Ketergantungan dan Isolasi Sosial.

Penggunaan berlebihan *smartphone*, terutama media sosial, dapat menyebabkan kecanduan digital dan perasaan isolasi sosial. Banyak orang merasa lebih terhubung secara virtual tetapi lebih terasing dalam kehidupan nyata. Dari hasil di atas, jelas bahwa *smartphone* memainkan peran yang signifikan dalam membentuk cara kita bersosialisasi.

Di satu sisi, *smartphone* memberikan kemudahan dan efisiensi dalam berkomunikasi dan membangun jaringan sosial. Namun, di sisi lain, *smartphone* dapat menciptakan jarak emosional dan mengganggu interaksi sosial yang lebih mendalam. Teknologi yang dimaksudkan untuk



mendekatkan orang justru dapat menjadi alat yang memisahkan jika digunakan tanpa kontrol yang baik. Misalnya, ketika seseorang lebih banyak menghabiskan waktu dengan *smartphone* daripada dengan orang di sekitarnya, hubungan sosial di dunia nyata bisa menurun kualitasnya. *Smartphone* kini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana sosialisasi yang kompleks.



Namun, sangat penting untuk diingat bahwa penggunaan *smartphone* juga memiliki dampak negative dan positif yang perlu dipertimbangkan. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan dan mengganggu keseimbangan hidup. Selain itu, penggunaan *smartphone* saat mengemudi atau dalam situasi yang memerlukan perhatian penuh dapat berbahaya dan meningkatkan risiko kecelakaan. Oleh karena itu, penting bagi pemakai untuk menggunakan *smartphone* dengan baik dan membatasi penggunaan agar sesuai dengan kebutuhan sehari-hari.

Ada beberapa dampak positif dan negatif terhadap *smartphone* sebagai berikut:

Dampak Positif-nya

- Sebagai Media Komunikasi yang Lebih Luas
- Sebagai Media Akses Informasi Tak Terbatas
- Membuat Semua Hal Lebih Praktis dan Cepat
- Mempermudah Promosi dan Marketing Bisnis.
- Smartphone* juga menjadi alat yang membantu produktivitas.

Dampak Negative-nya

- Membuat Orang Ketergantungan dan Tidak Fokus
- Masalah Privasi dan Keamanan
- Mempengaruhi Kesehatan Tubuh
- Membuat Orang Menjadi Apatis/Tidak peduli dengan Lingkungan Sekitar.

Ponsel cerdas pertama dinamakan *Simon*; dirancang oleh IBM pada 1992 dan dipamerkan sebagai produk konsep tahun itu di COMDEX, sebuah pameran komputer di Las Vegas, Nevada. Ponsel cerdas tersebut dipasarkan ke publik pada tahun 1993 dan dijual oleh BellSouth. Tidak hanya menjadi sebuah telepon genggam, ponsel cerdas tersebut juga memiliki kalender, buku telepon, jam dunia, tempat pencatat, surel, kemampuan mengirim dan menerima faks dan permainan. Telepon canggih tersebut tidak mempunyai tombol-tombol. Melainkan para pengguna menggunakan layar sentuh untuk memilih nomor telepon dengan jari atau membuat faksimile dan memo dengan tongkat *stylus*. Teks dimasukkan dengan papan ketik "prediksi" yang unik di layar. Bagi standar masa kini, Simon merupakan produk tingkat rendah, tetapi fitur-fiturnya pada saat itu sangat canggih.

Faktor lain yang mempengaruhi penggunaan *smartphone* dalam aktivitas belajar adalah perilaku pengguna. Minat baca juga merupakan faktor penting yang mempengaruhi penggunaan *smartphone* dalam aktivitas belajar. Saat ini semakin banyak mahasiswa yang



menggunakan *smartphone*, namun belum tentu dalam pemanfaatan media tersebut dimanfaatkan untuk aktivitas belajar. *Smartphone* juga memberikan akses ke berbagai aplikasi dan dapat meningkatkan produktivitas dan hiburan. Dengan banyaknya aplikasi yang tersedia di toko aplikasi, pengguna dapat mengunduh dan menginstal aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Aplikasi-aplikasi tersebut dapat digunakan untuk berbagai tujuan seperti mengatur jadwal, mengedit foto, bermain *game*, mendengarkan music, menonton film, bahkan belajar. Dengan adanya aplikasi-aplikasi ini, *smartphone* menjadi alat yang sangat berguna dan dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Tidak hanya itu *smartphone* juga memiliki kemampuan kamera yang semakin maju.



Pada umumnya *smartphone* saat ini dilengkapi dengan kamera yang dapat mengambil gambar dan merekam video dengan kualitas yang sangat baik, Selain itu beberapa *smartphone* juga dilengkapi dengan fitur pengedit foto dan video dengan kualitas yang sangat baik. Dengan adanya kamera ini, pengguna juga dapat dengan mudah mengabadikan momen yang sangat berharga dalam hidup mereka, seperti foto dan video dengan teman dan keluarga atau kerabat melalui media sosial atau aplikasi perpesanan. Salah satu fitur utama yang membuat *smartphone* begitu populer adalah keunggulannya untuk terhubung dengan internet.



Dan pengguna juga dapat mengakses seperti apk email, browsing web, dan menggunakan berbagai aplikasi yang membutuhkan koneksi internet. *Smartphone* juga memiliki toko aplikasi yang menyediakan berbagai aplikasi dan *game* yang dapat diunduh oleh pengguna. Dengan adanya aplikasi dan *game* pengguna dapat memaksimalkan *smartphone* mereka sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka masing-masing. Seperti halnya elektronik lainnya, *smartphone* juga memiliki kelebihan dan kekurangan berikut contohnya



Beberapa kelebihan *smartphone* antara lain:

Kelebihan *Smartphone*.

- Portabilitas : *Smartphone* dapat dengan mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya kecil dan ringan. Hal ini bisa memudahkan pengguna untuk tetap terhubung dengan dunia digital dimanapun mereka berada.
- Kemampuan Komputasi: *Smartphone* memiliki kemampuan komputasi yang tinggi, sehingga pengguna dapat melakukan berbagai tugas seperti mengirim email, edit foto, dan menjalankan aplikasi yang kompleks.
- Jaringan: Dengan kemampuan terhubung ke internet, pengguna *smartphone* dapat dengan mudah untuk mengakses informasi, berkomunikasi dengan orang lain, dan bisa menggunakan berbagai aplikasi yang membutuhkan koneksi internet.

Kekurangan *Smartphone*.

- Kecanduan: Pengguna *smartphone* cenderung menjadi sangat tergantung pada ponsel mereka. Mereka menjadi kecanduan dengan menggunakan *smartphone* secara berlebihan hingga lupa waktu, sehingga mengabaikan kegiatan sosial dan produktif yang seharusnya dilakukan.
- Harga: *Smartphone* semakin bagus dengan fitur dan spesifikasi terbaru biasanya memiliki harga yang mahal. Hal ini dapat menjadi kendala bagi mereka yang memiliki keterbatasan finansial.
- Baterai: Baterai *smartphone* lebih sering memiliki daya tahan yang terbatas, terutama jika penggunaan *smartphone* lebih sering dipakai. Pengguna perlu mengisi ulang baterai secara teratur agar *smartphone* tetap bisa digunakan.

Beberapa fitur yang dimiliki *smartphone*:

- Koneksi internet/Jaringan
- Kamera
- Musik
- Bluetooth
- GPS
- Fitur keamanan kaya sidik jari atau pengenalan wajah.

Salah satu bagian terpenting dari *smartphone* yaitu untuk memudahkan pengguna untuk berhubungan dengan orang lain lewat pesan, panggilan telepon, dan aplikasi lainnya. Dia juga mempermudah dalam mobilitas aplikasi *online*. Selain itu, *smartphone* juga dilengkapi dengan fitur seperti Wi-Fi dan Bluetooth, yang mungkin pengguna dapat mempermudah terhubung ke internet. Dengan fitur ini, pengguna dapat mengakses informasi, berita, atau berkomunikasi dengan teman dan keluarga atau kerabat jauh.



Perkembangan peran *smartphone* yang tidak dapat lepas dari gaya hidup aktivitas masyarakat zaman sekarang, seperti halnya dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu, antara lain kebutuhan komunikasi. Pada era sekarang ini komunikasi merupakan hal yang utama, dan terpenting dari Jarak tidak menjadi hambatan dalam melakukan informasi dua arah



antara

individu satu dengan individu yang lainnya. Jadi rata-rata orang yang hidup di zaman sekarang serba modern, dan dapatdibilang bahwa ponsel mempunyai peran yang signifikan dalam kehidupan manusia pada zaman sekarang trend masa kini adalah Faktor yang nampaknya dilatar belakangi karena gengsi. Makanya orang-orang yang terpengaruh oleh faktor ini adalah para anak muda yang mengikuti pergaulan dan gengsi.

Komponen internal dalam Handphone

- **Prosesor:** Prosesor, atau juga dikenal sebagai CPU (*Central Processing Unit*), itu adalah otak dari *handphone*. Prosesor bertanggung jawab untuk melakukan sejumlah tugas pemrosesan data seperti menjalankan aplikasi, mengelola tugas multitasking, dan mengendalikan kinerja keseluruhan *handphone*.
- **Memori:** HP memiliki dua jenis memori yang penting, yaitu RAM (*Random Access Memory*) dan ROM (*Read-Only Memory*). RAM digunakan untuk menyimpan data yang sedang aktif digunakan oleh aplikasi, sementara ROM digunakan untuk menyimpan sistem operasi dan aplikasi yang sudah terpasang secara permanen.
- **Baterai:** Baterai merupakan sumber daya utama yang memasok energi ke *handphone*. Baterai menghasilkan listrik yang diperlukan untuk menjalankan semua komponen HP. Kemampuan daya tahan baterai *handphone* dapat bervariasi tergantung pada kapasitas baterai dan penggunaan yang dilakukan.
- **Antena:** Antena adalah komponen yang digunakan untuk mengirim dan menerima sinyal radio. HP biasanya dilengkapi dengan beberapa antena untuk berbagai jenis sinyal seperti jaringan seluler, *Wi-Fi*, dan *Bluetooth*.
- **Sensor:** *Handphone* dilengkapi dengan berbagai sensor seperti akselerometer, giroskop, sensor cahaya, sensor sidik jari, dan lain-lain. Sensor-sensor ini memungkinkan *handphone* untuk mendeteksi gerakan, mengatur kecerahan layar, mengenali sidik jari, dan memberikan fitur-fitur lain yang berguna.
- **Kamera:** Hampir semua *handphone* saat ini dilengkapi dengan kamera. Kamera *handphone* menggunakan sensor dan lensa untuk mengambil foto dan merekam video.

Antarmuka Pengguna

Antarmuka pengguna adalah tampilan visual dan kontrol yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan *handphone*. Mereka rata-rata mempunyai *smartphone* model terbaru dan bagus-bagus. Bahkan uang jajan mereka yang mereka tabung, di simpan untuk membeli *smartphone* yang model terbaru. tingkat ekonomi. Seseorang yang menengah ke atas, tidak segan-segan untuk membeli *smartphone* yang bagus yang sesuai dengan trend masa kini karena terpengaruh pergaulan sekitar sehingga tidak melihat keadaan yang sebenarnya. Penggunaan ponsel tidak hanya menjadi alat komunikasi, namun dapat memainkan peran penting dalam membentuk kebiasaan, nilai-nilai, dan pola interaksi sosial generasi Z. Perilaku konsumtif ini menyebabkan siswa tidak bisa mengambil keputusan dan pertimbangan secara tepat dalam penggunaan *smartphone* dan berakibat pada perilaku pemborosan serta menurunnya kontrol diri siswa dalam menggunakan *smartphone*.





Perkembangan Ponsel

Ponsel atau bisa juga disebut Handphone (telepon genggam atau telepon seluler) merupakan telepon yang termasuk dalam sambungan telepon bergerak, dimana yang menghubungkan antar sesama ponsel tersebut adalah gelombang-gelombang radio yang dilewatkan dari pesawat ke BTS (Base Tranceiver Station) dan MSC (Mobile Switching Center) yang bertebaran di sepanjang jalur perhubungan kemudian diteruskan ke pesawat yang dipanggil (Gouzali Saydam). Ponsel merupakan bentuk yang dianggap paling fenomenal dan juga unik. Dalam pemakaian ponsel, besarnya tagihan bergantung pada lama waktu percakapan serta jarak atau zona jangkauan (SLJJ) percakapan yang telah dilakukan dalam percakapan. Terdapat tiga hal penting mengenai biaya yang dikeluarkan bagi pelanggan ponsel, yaitu biaya *airtime*, biaya bulanan dan biaya pulsa atau pemakaian (Kadir dan Triwahyuni, 2003). Semakin maraknya penggunaan ponsel saat ini, muncul ide untuk menciptakan kebergantungan pemilik ponsel tersebut pada kartu telepon prabayar (*voucher*). Perkembangan produk kartu prabayar dalam waktu yang singkat dapat menyaingi penggunaan sistem abonemen (*pascabayar*). Salah satu yang paling menarik pada prabayar adalah layanan transfer pulsa (Ariyanti, 2004). Layanan ini menyediakan solusi bagi para pengguna prabayar yang membutuhkan pulsa dalam waktu cepat atau berada dalam keadaan darurat serta kesulitan mencari pulsa isi ulang.

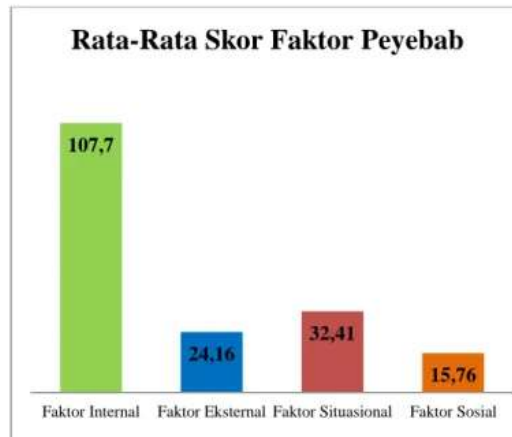
Faktor-faktor yang mempengaruhi faktor internal (dalam), faktor situasional, faktor sosial, dan faktor eksternal (luar).

1) Faktor Internal (dalam) Penyebab utama yang dapat mempengaruhi kecenderungan generasi Z dalam bermain ponsel ialah kontrol diri yang rendah dan kurun waktu penggunaan ponsel yang lama. Menurut hasil wawancara dengan informan bahwa generasi Z menggunakan ponsel lebih dari 5 jam per hari. Hal ini dikarenakan banyaknya aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan ponsel seperti mencari hiburan dan berinteraksi lewat ponsel, walaupun sebaiknya penggunaan ponsel yang tepat tidak lebih dari tiga jam. Hubungan antara kontrol diri dengan perilaku sosial generasi Z berkaitan dengan sulitnya individu dalam mengatur jangka waktu penggunaan ponsel sehingga dapat mengurangi interaksi sosial secara langsung.

2) Faktor Situasional Faktor situasional menjadi salah satu penyebab kecenderungan generasi Z dalam bermain ponsel. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa informan, mereka mengakui seringkali merasa stres, kesepian, dan tidak memiliki kegiatan di waktu luang. Hal ini menyebabkan mereka menghabiskan waktu dengan bermain ponsel seperti berinteraksi di media sosial, bermain *game*, dan mencari hiburan. Menghabiskan waktu dengan menggunakan ponsel akan menimbulkan rasa ketergantungan terhadap ponsel sehingga akan mengurangi interaksi sosial secara langsung di kehidupan.

3) Faktor Sosial Manusia merupakan makhluk sosial sehingga tidak terlepas dengan interaksi sosial. Kriteria terjadinya interaksi sosial ialah terjadinya kontak sosial dan juga komunikasi antar individu baik secara langsung maupun tidak langsung (Asiah, Pranoto, Sunarsi, & Triputra, 2022). Berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa generasi Z lebih sering berinteraksi melalui ponsel, komunikasi yang terjadi saat bertanya kabar, bertanya tentang tugas dan pekerjaan, dan lain-lain.

4) Faktor Eksternal Faktor luar yang mempengaruhi generasi Z dalam bermain ponsel ialah faktor media.



Berdasarkan hasil wawancara, terdapat banyak fasilitas dari gadget seperti aplikasi-aplikasi yang dapat memudahkan generasi Z dalam beraktivitas dan berinteraksi sosial seperti whatsapp, instagram, tiktok, dan lain-lain. Beberapa aplikasi yang terdapat pada ponsel cenderung membuat individu menghabiskan waktu berjam-jam menggunakan ponsel sehingga dapat mempengaruhi individu terutama dalam berinteraksi secara langsung. Pengaruh ponsel dalam kehidupan mereka memiliki dampak signifikan pada interaksi sosial, pola tidur, aktivitas fisik, dan cara konsumsi informasi. Oleh karena itu, penelitian tentang pengaruh penggunaan ponsel terhadap perilaku generasi Z menjadi sangat relevan untuk mengetahui dampaknya terhadap perkembangan sosial dan kesejahteraan mereka. Dengan pemahaman yang lebih mendalam terkait fenomena ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi pada perkembangan kebijakan, pendekatan pendidikan, dan pemahaman masyarakat mengenai peran ponsel dalam membentuk karakter dan perilaku generasi Z di era digital.

Kontak dan Komunikasi

Kata kontak berasal dari bahasa Latin *con* atau *cum* (yang artinya bersamasama) dan *tango* (yang artinya menyentuh), jadi artinya secara harafiah adalah bersama-sama menyentuh. Tetapi secara gejala sosial, kontak tidak perlu berarti suatu hubungan badaniah. Seperti pada perkembangan teknologi dewasa ini 15 orang-orang dapat berhubungan satu dengan yang lainnya melalui telepon, telegraf, radio, surat, dan seterusnya (Soekanto, 2002). Kontak dapat bersifat primer maupun sekunder. Kontak primer terjadi apabila yang mengadakan hubungan langsung bertemu dan berhadapan muka atau *face-to-face* (berjabat tangan, saling senyum, dll). Sebaliknya, kontak sekunder memerlukan suatu perantara. Hubungan-hubungan sekunder tersebut dapat dilakukan melalui perantara seperti telepon, telegraf, radio, surat dll. Mengenai komunikasi dapat dilihat secara bahasa, yakni berasal dari kata Latin *communication* yang artinya hal memberitahukan, hal memberi bagian dalam, atau pertukaran. Secara lebih sempit dapat diartikan sebagai pesan yang dikirimkan seseorang kepada satu atau lebih penerima dengan maksud sadar untuk mempengaruhi tingkah laku si penerima (Gea, Wulandari, dan Babari, 2003). Menurut Soekanto (2002), menyatakan bahwa komunikasi adalah ketika seseorang memberikan tafsiran pada perilaku orang lain (yang berwujud pembicaraan, gerak-gerik badaniah atau sikap), perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut.

Manfaat *Smartphone*

- Selalu update (hal ini memungkinkan anda untuk menerima pembarrusan situs sosial terbaru)
- Praktis dan nyaman digunain (*smartphone* gampang buat dimasukin ke dalam aku atau tas)
- Sumber hiburan (*smartphone* yang terkoneksi ke internet tidak ada alasan untuk bosan dikarenakan ada banyak sekali fitur canggih dan semacamnya)
- Pengingat (Bisa menyimpan atau mencatat pada *smartphone* dalam bentuk foto, video atau audio).



-Sumber informasi (Anda dapat mencari apa saja dan kapanpun selama memiliki koneksi internet)

-Maps dan navigasi (Mengarahkan penggunanya ke arah yang tepat ketika sedang mengemudi atau yang lainnya). Banyak manfaat, dampak terhadap kehidupan sehari-hari.

-Sarana Sosial

Smartphone memiliki banyak fungsi dan aplikasi yang tepat yang memungkinkan kita menerima berbagai berita, kabar dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan ini kita dapat menambah teman dan mempermudah saat kerabat jauh menjadi dekat tanpa membuang waktu dan uang yang relatif lama dan mahal untuk berbagi informasi dengan kerabat. Teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam membantu perkembangan anak, tetapi penggunaan *smartphone* pada anak perlu dibatasi dan dilakukan pengawasan sehingga dampak negatif dari penggunaan *smartphone* dapat berkurang dan anak terhindar dari kecanduan *smartphone*. Zulfa & Mujazi (2022).

-Media untuk belajar

Pada saat kondisi pandemic seperti ini banyak kegiatan yang tidak dapat dilakukan secara *online*. Sekolah merupakan tempat melakukan kegiatan belajar mengajar tatap muka secara langsung tetapi karena adanya pandemi covid-19 semua kegiatan belajar mengajar dilakukan secara *online* dari rumah masing-masing siswa. Tentunya masing-masing siswa harus mempunyai *handphone* untuk melakukan pembelajaran *online*. Itu juga menjadi salah satu manfaat dari *handphone* menjadi media belajar untuk pelajar dan mahasiswa.

-Akses ke Informasi

Handphone adalah pintu gerbang ke dunia informasi.

Dengan akses internet yang dimilikinya, *handphone* memungkinkan pengguna untuk mencari informasi, membaca berita terkini, dan menjelajahi berbagai situs web. Kita dapat dengan mudah mengakses *platform* media sosial untuk berbagi pengalaman, foto, dan video dengan teman-teman kita.

Handphone juga memungkinkan kita untuk mengunduh dan menggunakan aplikasi-aplikasi yang berguna dalam kehidupan sehari-hari, seperti aplikasi perbankan, aplikasi transportasi, aplikasi kesehatan, dan banyak lagi.

-Komunikasi Jarak Jauh

Salah satu manfaat utama *handphone* adalah kemampuannya untuk berkomunikasi jarak jauh. Dengan *handphone*, kita dapat menghubungi teman, keluarga, atau rekan bisnis di mana pun mereka berada.

Melalui panggilan suara, pesan teks, atau aplikasi pesan instan, komunikasi dapat dilakukan dengan cepat dan mudah. *Handphone* juga memungkinkan kita untuk melakukan panggilan video, sehingga kita dapat berkomunikasi secara lebih personal meskipun berjauhan.





Ciri-ciri anak yang kecanduan *smartphone* sebagai berikut

- 1) Anak menghabiskan besar waktunya untuk bermain *smartphone*.
- 2) Anak yang mengabaikan dan mengesampingkan kebutuhan lain hanya untuk bermain *smartphone*.
- 3) Anak mengabaikan teguran dari orang sekitar dan masih banyak lagi.

Beberapa siswa mengaku kepada peneliti pada saat waktu-waktu istirahat, mereka mengaku ketakutan jika terlihat tidak up to date terhadap hal atau informasi yang terbaru. Mereka juga akan saling bersaing dalam mengunggah dan memperbarui informasi terbaru bahkan aktifitas terbaru mereka yang terkadang tidak begitu penting bagi orang lain. Yuwanto (2010: 17-24)

Dampak kecanduan *smartphone* yang dialami oleh ketiga subyek penelitian adalah merasa gelisah, kesepian, dan bingung ketika tidak bermain *smartphone*. AS, NAD, dan RAW sudah kecanduan bermain *smartphone* karena jika diajak bicara, mereka sering tidak menghiraukan dan tetap fokus pada *smartphone* nya serta ketika *smartphone* diambil, mereka akan marah. Sedangkan prestasi belajarnya menurun tiap hari yang ia pegang dan mainkan adalah *smartphone*. AS, NAD, dan RAW merupakan siswa yang telah kecanduan bermain *smartphone*, setiap hari selalu bermain *smartphone*. Dahulu ketika belum mengenal *smartphone*, masih mau belajar namun sekarang sangat susah ketika diminta untuk belajar dan mengerjakan tugas.

Saat ini dapat kita lihat betapa kemajuan teknologi telah mempengaruhi gaya hidup dan pola pikir masyarakat, terutama di kalangan remaja. Kalo dulu kita lihat para siswa bersekolah dengan hanya membawa buku - buku pelajaran ataupun alat tulis, kini dapat kita saksikan para siswa berangkat sekolah dengan HP sebagai bawaan wajib mereka. Entah sebetulnya mereka benar - benar membutuhkan HP tersebut sebagai alat komunikasi atau tidak, yang jelas bagi remaja sekarang, HP merupakan sarana gaul yang mutlak mereka miliki. Semakin bagus HP yang mereka punya, semakin merasa gaul dan percaya dirilah mereka (walaupun mungkin mereka tidak tahu bagaimana cara menggunakan fitur - fitur canggih yang mereka punya di HP mereka). Dari mana para remaja itu memperoleh HP tersebut? Dapat di pastikan, mereka memperolehnya dari orang tua mereka masing-masing. Memberikan alat komunikasi seperti HP kepada anak, sesungguhnya bukan hal yang salah, karena dengan HP tersebut, mungkin orang tua berharap komunikasi dengan sang anak lebih mudah dan lancar.



Peran orang tua dalam penggunaan *smartphone*

Orang tua harus mengantisipasi akibat buruk dari penggunaan *smartphone* bagi anak-anak mereka agar tidak mempengaruhi kesehatan emosional mereka. Yang utama adalah mempelajari dasar-dasar Internet dan mengunduh aplikasi dan game *online*, untuk memahami cara melakukannya. Kedua, setuju kapan harus menggunakan perangkat tergantung pada usia anak Anda. Bagaimana membatasi jumlah waktu yang dihabiskan anak-anak *online*. Juga aturan bahwa anak-anak harus meminta izin orang tua mereka untuk mengunduh atau membeli game dan film secara *online*. Ketiga, orang tua harus menerapkan program parental control untuk mengelola anaknya. Keempat, letakkan komputer Anda di area atau area terbuka, buat aturan



yang disepakati, dan letakkan di dekat komputer Anda. Kelima, selalu pertahankan komunikasi terbuka dengan anak-anak Anda. Keenam adalah contoh anak muda yang baik sebagai. Orang tua diharapkan dapat mengkoordinir kegiatan anak agar dapat memilih konten apa yang sesuai dan sesuai dengan usianya. Jika dalam situasi tertentu seorang wali atau orang dewasa di sekitar anak menunjukkan kepada orang lain bagaimana melakukan hal ini atau melibatkan anak dalam hiburan *online*, bukan tidak mungkin hal ini menjadi contoh yang buruk bagi anak.

***Smartphone* yang sangat lama bahkan sebelum tidur, memiliki dampak negatif yang cukup berbahaya bagi kualitas tidur ataupun kesehatan contohnya :**

- Seperti masalah penglihatan
- Mengganggu pola tidur
- Tidak fokus dan jadi ketergantungan

Apasih perbedaan antara *smartphone* dengan telepon biasa? Perbedaan utama antara *smartphone* dengan telepon biasa yaitu

- Kemampuan yang dimiliki oleh *smartphone*, *Smartphone* memiliki sistem operasi yang sangat canggih
- Memungkinkan pengguna untuk mengunduh dan menginstal berbagai aplikasi-aplikasi tambahan.
- Selain itu, *smartphone* juga dilengkapi dengan fitur-fitur seperti kamera yang lebih baik, pemutar musik, dan akses internet
- *Smartphone* adalah alat yang termasuk penting dalam kehidupan kita, dia juga berfungsi sebagai komunikasi, media hiburan, kamera, dan perekam video.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, *smartphone* memainkan peran penting dalam memfasilitasi komunikasi dan membangun jaringan sosial di era digital. Aplikasi-aplikasi komunikasi seperti WhatsApp, Telegram, dan media sosial memudahkan orang untuk terhubung secara *real-time*. Namun, meskipun memberikan banyak kemudahan, *smartphone* juga dapat mengubah pola sosialisasi tradisional, di mana interaksi langsung semakin jarang terjadi dan digantikan oleh komunikasi virtual. Ketergantungan yang berlebihan terhadap *smartphone* bisa menyebabkan isolasi sosial dan mengurangi kualitas hubungan dalam kehidupan nyata. Bijak *Smartphone* penting untuk mengedukasi masyarakat mengenai penggunaan *smartphone* secara bijak agar tidak mengganggu hubungan sosial di dunia nyata.



Dalam perkembangan teknologi saat ini, *smartphone* telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Dengan berbagai fitur atau fungsi yang dimilikinya, *smartphone* juga memudahkan pengguna untuk tetap terhubung dengan dunia digital dan melakukan berbagai aktivitas dengan bebas. Namun, pengguna juga perlu bijak dalam menggunakan *smartphone* agar tidak terlalu tergantung dan mengabaikan hal-hal yang lebih penting dalam kehidupan nyata.



Banyak penggunaan *smartphone* saat ini memengaruhi pola masyarakat dalam penggunaan *smartphone*, bahkan banyak ketergantungan, terutama di kalangan remaja, yang menggunakan *smartphone* setiap saat, bahkan sebelum mereka tidur.

Komunikasi tatap muka salah satu cara untuk menciptakan suasana cukup nyaman dan banyak bersosial serta memanfaatkan dan mengurangi atau mencegah terjadi kebiasaan yang tidak diinginkan tersebut. Mengatur waktu dengan baik dan mengikuti organisasi rutinitas harian yang baik dan dapat mengurangi kecanduan *smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

1. Tsabitah, R., R. L. U., & Tsani, A. R. (2023). Analisis Dampak Intensitas Penggunaan Smartphone terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Di Lingkungan Kampus. *Jurnal Socia Logica*, 3(4), 11. <http://jurnal.anfa.co.id/index.php/JurnalSociaLogica/article/view/1520/1427>
2. Ummah, M. S. (2019). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Belajar. *Sustainability* (Switzerland), 11(1). <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/63434/1/Final%20Skripsi%20Fakhira%20%20Ainun%20Nisa%20FIX.pdf>
3. Wijayanti, S. (2022). Peran Smartphone Terhadap Sosialisasi. *MIZANIA: Jurnal Ekonomi Dan Akuntansi*, 2(2), 190–195. <https://doi.org/10.47776/mizania.v2i2.589>
4. Hidayat, N. (2020). Pengertian *smartphone* 8(2), 45s58. <https://geograf.id/jelaskan/pengertian-smartphone/>
5. Rahman, A. (2021). Pengaruh Media Sosial Terhadap Pola Komunikasi *Jurnal Pendidikan Sosial*, 5(1), 67-75. <https://ejournal.yasin-alsys.org/ahkam/article/view/2486/1951>
6. Santoso, D. (2022). Penggunaan Smartphone Pada Anak-Anak: Dampak dan Solusinya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(3), 90-100. <https://media.neliti.com/media/publications/449394-none-b92d77f5.pdf>
7. Sari, M. (2021). Komunikasi Digital di Era Teknologi: Tantangan dan Peluang. *Jurnal .Komunikasi*, 10(2), 134-150. <https://ejournal.upnvj.ac.id/JEP/article/view/1781/917>
8. Putri, M. (2020). Perkembangan Smartphone dan Pengaruhnya Terhadap Hubungan Sosial. *Jurnal Sosial dan Budaya*, 5(1), 67-78. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3650/3087>
9. Susanto, T. (2021). Teknologi dan Perubahan Sosial di Era Modern. *Jurnal Teknologi dan Perkembangan Sosial*, 4(2), 45-60. <https://journal.unindra.ac.id/index.php/jagaddhita/article/view/3039>
10. Wibowo, A. (2021). Pengaruh Smartphone Terhadap Pola Komunikasi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(3), 56-70. <http://digilib.unila.ac.id/79654/1/ABSTRAK%20fix.pdf>
11. Nur, A. (2022). Penggunaan Media Sosial di Kalangan Remaja: Sebuah Studi. *Jurnal Komunikasi Sosial*, 6(2), 78-90. <https://jurnal.itscience.org/index.php/educendikia/article/view/1690/1231>
12. Kurniawan, F. (2020). Sosialisasi Melalui Teknologi: Dampak Penggunaan Aplikasi Media Sosial. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(1), 4560. <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/SAJIE/article/view/1930/pdf>
13. Arifin, Z. (2021). Dampak Teknologi Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Remaja. *Jurnal Teknologi dan Masyarakat*, 9(3), 100115. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/liberosis/article/view/4782/4418>



14. Yulianto, S. (2022). Pemanfaatan Teknologi Dalam Komunikasi Antar Keluarga. *Jurnal Ilmu Sosial*, 11(1), 23-35. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PMI/article/view/13024>
15. Dewi, L. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Remaja Zaman Sekarang(2), 90-104. <https://www.ejournal.sttexcelsius.ac.id/index.php/excelsisdeo/article/view/70/81>
16. Rahmawati, A. (2022). Teknologi Smartphone dan Dampaknya Terhadap Kehidupan Sosial. *Jurnal Teknologi dan Komunikasi*, 5(3), 120-135. <https://www.ejournal.akfar-mandiri.ac.id/index.php/abdimas/article/view/20/18>
17. Prasetyo, B. (2020). Penggunaan Aplikasi Media Sosial: Pengaruh Terhadap Hubungan Sosial di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 5(2), 89-105. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/interaksi/article/view/9730>
18. Hapsari, S. (2021). Peran Teknologi Dalam Komunikasi Sosial. *Jurnal Teknologi Sosial*, 7(1), 5670. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jppfa/article/view/2616>
19. Sutanto, W. (2022). Pengaruh Smartphone Pada Pola Komunikasi Masyarakat Perkotaan. *Jurnal Komunikasi Digital*, 6(2), 110-125. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JK/article/view/565>
20. Kurniawati, D. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Sosialisasi di Kalangan Remaja. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 5(1), 78-9. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/cakrawala/article/view/3680>