

BAB II

TINJAU PUSTAKA

2.1 Pengertian Handphone

Berdasarkan perkataan Gary B. Shelly dan Misty E. Vermaat “Handphone adalah telepon yang memiliki kemampuan internet yang biasanya juga menyediakan berbagai fungsi manajemen informasi seperti kalender, buku janji temu, buku alamat tempat tinggal, kalkulator dan notepad”. Menurut Eric Schmidt (Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Smk IT Airlangga Samarinda, 2015 : 220) “gabungan seluruh fungsi ponsel, PC, Digital kamera, PDA, GPS receiver, dan audio player merupakan istilah handphone yang digunakan untuk mendeskripsikan mobile device. Guy Klemens berpendapat (The Cellphone, 2010 : 65) “Handphone merupakan telepon yang menggunakan modulasi frekuensi untuk mengirim dan menerima pesan. Setiap handphone yang digunakan memiliki peran sebagai pemancar dan penerima signal. Pada dasarnya, handphone bertindak seperti penghubung stasiun radio, dengan sistem yang menetapkan frekuensi dan menyetel penerima, dari nomor handphone pengguna lainnya. (Mathematics, 2016)

Dengan kecanggihannya dan kemutakhirannya yang dimiliki handphone mampu menjadi barang yang terbanyak dalam penjualan di dunia, juga mampu mempermudah kegiatan aktivitas manusia serta menjadi sarana sebagai hiburan dalam kehidupan ini. (Mathematics, 2016)

2.2 Dampak Penggunaan Handphone Dalam Kehidupan

Di era sekarang ini penguasaan teknologi menjadi sangat penting karena tanpa menguasai teknologi kita akan gagal menguasai dunia ilmu pengetahuan. Apalagi di era digitalisasi di mana kemampuan informasi dan multimedia berperan sangat besar.

Saat ini juga banyak generasi muda Indonesia yang sudah tidak tahu dengan segala kemajuan teknologi dan segala instrumennya. Para pelajar mulai dari sekolah dasar sudah diperkenalkan dengan teknologi terutama handphone.

Di mana penggunaan handphone saat ini banyak diminati seluruh kalangan, baik anak-anak maupun orang dewasa dengan segala dampak yang akan di timbulkan, baik dampak perilaku positif maupun negatif.

Handphone yang terhubung dengan situs media sosial dan pesan singkat memang telah membawa dunia lain dalam genggaman kita. Hanya dengan menggunakan handphone kita bisa menelusuri dan bertemu dengan jutaan orang yang ada di seluruh penjuru dunia serta dengan mudah mendapatkan segala informasi dalam hitungan detik. Jika tidak dibatasi, maka bisa saja orang seperti menjadi pengidap attention deficit disorder (ADD) yaitu, kelainan seseorang yang membuat sulit mengendalikan tindakan untuk fokus pada suatu kondisi. Seharusnya jauh sebelum handphone ditemukan kita bisa hidup tenang karena kebutuhan dalam menunjukkan diri dan menjadi terkenal tidak terlalu penting. Namun jika dibandingkan dengan saat ini jika handphone tertinggal di rumah sungguh membuat

kita gelisah akhirnya rela untuk kembali ke rumah demi mengambil handphone yang tertinggal.

Handphone untuk sebagian besar masyarakat indonesia diperlukanebagai sarana untuk menjalin hubungan dengan orang lain dan bukan atas motif-motif yang lain / kekuasaan. Di mana untuk negara maju handphone digunakan untuk sarana bisnis dengan demikian indonesia menjadi pasar yang potensial untuk bisnis berbagai jenis/merek handphone terkenal. Dengan handphone pergaulan di dunia maya menjadi sangat indah walau tidak nyata serta memberikan sifat-sifat pencitraan dan kebanggaan dengan teman-teman sesama pengguna handphone.

Di indonesia, penggunaan handphone membawa perubahan dalam banyak aspek tidak hanya dari teknologi dan bisnis, melainkan perubahan pada manusia itu sendiri. Dengan perubahan yang terjadi pada manusia maka akan timbul perkembangan pribadi manusia atau tingkah lakunya. Hal ini tidak dapat terjadi dengan sendirinya atau tanpa adanya proses pembentukan yang terjadi dalam interaksi manusia dan berhubungan dengan objek tertentu.

Menurut Ballachey, Krech dan Crutchfield (1982) “Perilaku sosial manusia dapat dilihat pada suatu pola tanggapan dan respon antara orang yang dinyatakan terdapat kaitan timbal balik antar pribadi”. (Baron dan Byrne, 1991) “Tanggapan atau reaksi seseorang terhadap orang lain merupakan perilaku sosial. Perilaku yang

diperlihatkan yaitu berupa rasa hormat, tindakan, kenangan, keyakinan, sikap dan perasaan terhadap orang lain”.

2.3 Dampak Positif Penggunaan Handphone

(Sadam S, Gadget memengaruhi Perilaku Sosial) Pada kenyataannya, banyak pelajar yang mendapatkan pengaruh positif dari penggunaan handphone dalam kehidupan sehari-hari, yang menjadikan fenomena ini menjadi budaya baru, diantaranya :

1. Mempermudah komunikasi

Khususnya dalam dunia maya, siapa saja bisa mengenal dan membuat hubungan pertemanan dengan banyak orang dari tempat mana saja. Handphone juga termasuk memiliki peran yang sangat berharga karena melancarkan hubungan pertemanan dengan orang lain yang berada sangat jauh dengan siapa saja melalui mengirim pesan, telepon, atau dengan semua aplikasi yang ada dalam handphone ini.

2. Menambah pengetahuan

Pengetahuan dalam hal ini yang dimaksudkan adalah berupa informasi yang ingin diketahui, mulai dari orang/sosok/tokoh, berita, hingga tips dan trik dalam suatu kegiatan dan aktivitas yang ingin di lakukan.

3. Mempermudah mengerjakan tugas

Bagi para pelajar saat ini sudah sangat terbiasa dalam menggunakan handphone yang mereka miliki untuk membantu mengerjakan tugas-tugas sekolah yang cukup padat. Tersedianya materi-materi sekolah di internet yang begitu banyak dan dari berbagai sumber, membuat para pelajar selalu mencari cara atau informasi mengenai tugas sekolah di internet dengan menggunakan handphonenya.

4. Menambah teman

Berbagai macam aplikasi media sosial banyak diciptakan berdasarkan kebutuhan manusia yang hakikatnya merupakan makhluk sosial. Aplikasi-aplikasi tersebut yang di pasang di handphone menawarkan setiap orang untuk memiliki teman baru yang menggunakan aplikasi serupa, dengan begitu siapa saja yang menggunakan aplikasi tersebut tidak akan merasa sendiri atau kesepian.

5. Menambah metode-metode pembelajaran baru

Dengan semaraknya penggunaan handphone di zaman saat ini, dapat memudahkan pelajar dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan majunya teknologi dan informasi yang berupa internet dalam penggunaan handphone mampu menambah metode-metode pembelajaran baru khususnya dalam instansi sekolah pada kegiatan belajar mengajar, tidak harus bertemu dalam satu tempat, namun dapat saling memberi dan menerima pelajaran. Begitu juga di luar sekolah yang disebut kursus atau bimbingan belajar, sudah menerapkan cara belajar mengajar dengan jarak jauh

dan dapat menggunakan handphone. Salah satu contoh instansi yang menggunakan cara belajar dan mengajar dengan jarak jauh yaitu “Ruang Guru”.

2.4 Dampak Negatif Penggunaan Handphone

Pada kenyataan yang terjadi selama ini, penggunaan handphone juga memiliki sisi negatif, hal ini terjadi disebabkan penggunaan handphone yang berlebihan, menggunakan dengan yang tidak pantas bahkan melakukan tindakan yang masuk dalam kategori kriminal. Berikut dampak negatif dalam penggunaan handphone :

1. Kecanduan

Pada penggunaan handphone yang mempunyai banyak aplikasi yang bersifat mewujudkan keinginan manusia memiliki karakteristik yang memukau. Yaitu saat siapa saja merasa keinginannya terpenuhi dengan handphone yang telah dipakai, seakan-akan penggunanya memasuki rumah sendiri serta tidak mau keluar dari rumah tersebut atau melepas keinginannya yang telah terpenuhi. Sehingga hubungan yang berada di sekitarnya akan berkurang, terutama hubungan dengan orang lain. Psikiater AS, Jerald P Blok berpendapat bahwa situasi yang nampak seperti ancaman kesehatan menjadikan bertambah banyak kapasitas orang yang kecanduan pornografi dan aplikasi game di dalam handphone dari pada berbicara atau melakukan kegiatan bersama dengan keluarga dan sahabat juga condong untuk tidak terlalu peduli dengan sekitar lingkungan.

2. Kekejaman dan kesadisan

Dengan adanya kemampuan untuk menjelajahi dunia maya di dalam handphone yang disebut internet, serta kreatifnya para pembuat situs atau web, menjadikan situs web mereka memiliki daya tarik untuk di lihat dan di gunakan orang. Dari begitu banyaknya ketertarikan dengan suatu hal, yang menjadi pengaruh negatif adalah tertarik dengan kekejaman dan kesadisan. Hal ini tidak bisa di pungkiri bahwa tampilan-tampilan seperti itu banyak terdapat pada aplikasi game.

3. Perilaku anti sosial

Perilaku anti sosial terjadi ketika seseorang merasa dirinya yang tidak mempedulikan apa yang terjadi di sekitar orang orang karena menganggap melakukan interaksi dengan orang tidaklah penting, serta sibuk dengan kegiatan yang dilakukan sendiri. Satu diantaranya yang menjadi alasan seseorang memiliki perilaku anti sosial yaitu karena penggunaan handphone yang berlebihan atau merasa kalau hidupnya hanya di dalam handphone saja. Hal ini memiliki dampak yang tidak bisa diremehkan karena berhubungan dengan kemampuan mental dan emosional yang dapat terhambat atau tidak berkembang. Juga yang lebih buruk berupa kesulitan dalam menjalin hubungan dengan semua orang seperti di lingkungan sekolah, tetangga dan lingkungan pekerjaan.

4. Kebingungan Identitas

Kebingungan identitas bisa terjadi setelah perilaku anti sosial melekat terhadap seseorang. Kebingungan identitas yang terjadi berupa tindakan kasar yang di rangsang dari pikiran sendiri atau bahkan terprovokasi dari orang lain. Tindakan kasar yang dimaksud tertuju kepada diri sendiri dan orang lain. Tidak sedikit kasus yang terjadi ketika orang-orang membully atau provokasi lewat sosial media, bahkan sampai menyuruh bunuh diri. Dan kasus bunuh diri ini terjadi karena perkataan atau provokasi dari orang lain. Tidak hanya dalam kasus bunuh diri, tapi juga dalam kasus pornografi, ketika seseorang menyuruh untuk membuka pakaian atau memperlihatkan bagian dalam tubuh orang yang kebingungan identitas.

5. Disfungsi

Disfungsi penggunaan handphone berupa ketidak tepatan dengan tempat dan waktu. Seperti mengirim pesan saat waktu sekolah di ruang kelas ketika guru mengajar serta menggunakan handphone ketika berkendara khususnya roda dua, yang dapat membahayakan keselamatan. Juga disfungsi berupa ketidak pantasan seperti, menyaksikan pornografi, merekam suatu pertengkaran atau perkelahian serta memainkan game yang mengandung kekerasan dan pembunuhan.

6. Pemborosan

Dalam penggunaannya, handphone harus di isi pulsa dan paket internet agar bisa digunakan sesuai keinginan pemiliknya. Hal ini tidak dapat di hindari, karena

sudah terbiasa menggunakan atau menikmati layanan yang menggunakan pulsa dan paket internet, maka pemilik handphone harus membelinya di toko pulsa atau aplikasi penyedia layanan tersebut. Karena pulsa dan paket internet memiliki batasan, maka jika tinggal sedikit atau habis, pasti akan langsung membeli lagi agar dapat menikmati layanan yang ada pada handphone pemilik. Tidak hanya pada pulsa dan paket internet, tetapi juga adanya service atau penanganan jika mengalami kendala dalam penggunaan handphone, maka harus di perbaiki dan harus membayar sesuai ketentuan pihak yang memperbaiki. Serta berbagai macam trend seperti aksesoris dan layanan aplikasi berbayar, menjadikan penggunaan handphone yang tidak bisa dikendalikan akan membuat pemilik menjadi boros dalam kehidupan sehari-harinya.

2.5 Kewirausahaan

Istilah kewirausahaan merupakan padanan kata dari *entrepreneurship* dalam bahasa Inggris. Kata *entrepreneurship* sendiri sebenarnya berawal dari bahasa Prancis yaitu *entreprendre* yang berarti peluang, pencipta, dan pengelola usaha. Istilah ini diperkenalkan pertamakali oleh Rihard Cantillon pada tahun 1755 (Suryana dan Bayu, 2015). Menurut Hisrich *et al.* (2008), kewirausahaan adalah proses penciptaan sesuatu yang baru pada nilai menggunakan waktu dan upaya yang diperlukan, menanggung resiko keuangan, fisik serta resiko sosial yang mengiringi, menerima imbalan moneter yang dihasilkan, serta kepuasan dan kebebasan pribadi. Menurut Coulter (2000), kewirausahaan sering dikaitkan dengan proses, pembentukan, atau pertumbuhan suatu bisnis baru yang berorientasi pada perolehan keuntungan

penciptaan nilai, dan pembentukan produk atau jasa baru yang unik dan inovatif. Menurut Suryana dan Bayu (2015), kewirausahaan terdapat dalam setiap jiwa manusia, tetapi mereka tidak dapat memaksimalkan nilai yang dimilikinya sehingga dapat menjadi wirausahawan. Menurut Meredith (2005), wirausahawan adalah orang-orang yang mempunyai kemampuan melihat dan menilai kesempatan usaha mengumpulkan serta sumber daya yang dibutuhkan guna mengambil keuntungan dari padanya dan mengambil tindakan yang tepat guna memastikan kesuksesan.

Orang yang melakukan kegiatan kewirausahaan sering disebut sebagai pengusaha. Menurut Hisrich *et al.* (2008), bagi seorang ekonom, pengusaha merupakan orang yang menggabungkan sumberdaya tenaga kerja, bahan baku, serta aset lain untuk menciptakan nilai dan selalu berinovasi, sedangkan bagi psikolog, pengusaha adalah seseorang yang seperti digerakkan oleh kekuatan tertentu, kebutuhan untuk mendapatkan atau mencapai sesuatu, bereksperimen, menyelesaikan atau mungkin melarikan diri dari otoritas orang lain. Bagi sesama pengusaha, mereka adalah saingan ancaman, teman, sumber pasokan, pelanggan, seorang pencipta kekayaan, pengolah sumber daya dan pencipta terobosan-terobosan baru. Jadi seorang pengusaha tidak melulu dikaitkan dengan faktor ekonominya saja. Mereka bisa mempunyai banyak peran dalam menjalankan kegiatannya sebagai wirausahawan.

2.6 Orientasi kewirausahaan

2.6.1 Definisi orientasi kewirausahaan

Menurut pendapat Porter (2008) orientasi kewirausahaan dapat diartikan sebagai strategi benefit perusahaan untuk dapat berkompetisi secara lebih efektif di dalam *market place* yang sama. Sedangkan menurut Miller (1983), orientasi kewirausahaan merupakan suatu orientasi untuk berusaha menjadi yang pertama dalam inovasi produk pasar, berani mengambil risiko dan melakukan tindakan proaktif untuk mengalahkan pesaing. Menurut Lumpkin dan Des (2001), orientasi kewirausahaan merupakan keterlibatan suatu perusahaan atau bisnis memasuki pasar yang baru. Orientasi kewirausahaan merupakan kemampuan kreatif dan inovatif yang dijadikan dasar, kiat, dan sumber daya untuk mencari peluang menuju kesuksesan. Inovatif mengacu pada sikap wirausahawan untuk terlibat secara kreatif dalam proses percobaan terhadap gagasan baru yang memungkinkan menghasilkan metode produksi baru sehingga menghasilkan produk atau jasa baru, baik untuk pasar sekarang maupun ke pasar baru (Sinarasri, 2013).

2.6.2 Dimensi-dimensi orientasi kewirausahaan

Orientasi kewirausahaan yang tercermin dari sikap penuh inovasi, proaktif dan keberanian mengambil resiko diyakini mampu mendorong kinerja perusahaan. Untuk mengukur orientasi kewirausahaan (*entrepreneurial orientation*) digunakan indikator yang dikembangkan dari penelitian Lee dan Tsang (2001) yang terdiri dari:

1. *Need for achievement* (kebutuhan berprestasi)

Kebutuhan berprestasi adalah faktor psikologis yang kuat yang memicu seseorang melakukan aktivitas sepanjang tujuannya belum tercapai. Indikator *need for achievement* meliputi:

- a. Tidak puas bila yang diinginkan belum diperoleh
- b. Terus berusaha meski orang lain mengatakan tidak mungkin
- c. Terus bekerja sampai mencapai tujuan yang diinginkan

2. *Internal locus of control* (keyakinan diri)

Locus of control merupakan keyakinan atau pengendalian internal pada diri kita.

Indikator *internal locus of control* meliputi:

- a. Apa yang dicapai adalah hasil kerja keras
- b. Untung atau ruginya usaha ditentukan oleh diri sendiri
- c. Mampu menguasai diri

3. *Self Reliance* (kepercayaan diri)

Indikator *self reliance* meliputi:

- a. Orang lain tidak banyak yang dapat bekerja sebaik saya
- b. Suka mengambil keputusan sendiri

4. *Extroversion* (keterbukaan)

Indikator *extroversion* meliputi:

- a. Suka berjumpa dengan orang baru
- b. Berinisiatif untuk memulai pembicaraan
- c. Menyukai banyak kesibukan