

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Handphone**

##### **1. Sejarah Perkembangan Manusia komunikasi**

Penemu sistem telepon genggam yang pertama adalah *Martin Cooper*, seorang karyawan Motorola pada tanggal 03 April 1973, walaupun banyak disebut-sebut penemu telepon genggam adalah sebuah tim dari salah satu divisi Motorola (divisi tempat *Cooper* bekerja) dengan model pertama adalah DynaTAC. Ide yang dicetuskan oleh *Cooper* adalah sebuah alat komunikasi yang kecil dan mudah dibawa bepergian secara fleksibel.<sup>1</sup>

Sebagai makhluk sosial, manusia selalu ingin berinteraksi dengan orang lain. Dia ingin tahu di mana dia berada, bahkan apa yang terjadi di dalam dirinya. Rasa ingin tahu ini mendorong orang untuk berkomunikasi. Komunikasi adalah proses dasar mentransfer ide atau perasaan dari satu orang (komunikator) ke orang lain (komunikator). Pikiran dapat berupa ide, informasi, pemikiran dan hal serupa yang keluar dari pikirannya. Emosi dapat berupa keyakinan,

---

<sup>1</sup> Kogoya, D. Dampak Penggunaan Handphone Pada Masyarakat Studi Pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua. (2015) Hlm 23

sesuatu, keraguan, kecemasan, kemarahan, keyakinan, kebahagiaan, dll, yang berasal dari hati.<sup>2</sup>

Komunikasi dapat diklasifikasikan sebagai proses dua arah jenis, yaitu sistem utama dan sistem kedua. Metode utamanya adalah

proses mengkomunikasikan pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain menggunakan simbol (simbol) sebagai medianya. Simbol sebagai media dan alat komunikasi utama adalah bahasa, tanda, gambar, warna, dan orang lain dapat menerjemahkan pikiran atau perasaan komunikator kepada komunikator. Setelah komunikasi.

Telepon genggam sering disebut (HP) atau telepon selular (ponsel) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana (portabel, mobile) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel.

Telepon genggam sering disebut (HP) atau telepon selular (ponsel) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana (portabel, mobile) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan

---

<sup>2</sup> Fadilah, A. Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (HP) Terhadap Aktifitas Belajar Siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan. *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*, (2011), hlm 8.

kabel. *Handphone* tersebut, merupakan pengembangan teknologi telepon yang dari masa ke masa mengalami perkembangan, yang di mana perangkat *handphone* tersebut dapat digunakan sebagai perangkat mobile atau berpindah-pindah sebagai sarana komunikasi, penyampaian informasi dari suatu pihak ke pihak lainnya menjadi semakin efektif dan efisien.<sup>3</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa adalah alat komunikasi yang dapat memberitahu informasi-informasi dari jauh dan adalah perangkat komunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana saja, serta dapat mengakses semua yang kita perlukan melalui internet.

## **2. Fungsi *Handphone***

Saat ini kita hidup di zaman modern, dimana dunia mengalami perkembangan secara terus menerus. Perkembangan yang dimaksud kini telah merubah pandangan seseorang menjadi lebih kompleks. Salah satu perkembangan tersebut adalah perkembangan di bidang teknologi dan komunikasi dalam bentuk *handphone*. Kecanggihan teknologi yang dimiliki saat ini. mampu

---

<sup>3</sup> Fadilah, A. Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (HP) Terhadap Aktifitas Belajar Siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan. *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*, (2011), hlm 9-11.

memunculkan berbagai macam inovasi dan perbedaan dari tahun ke tahun. Fungsi *handphone* saat ini tidak hanya sebagai media komunikasi telepon dan SMS, namun dapat juga digunakan untuk melakukan berbagai hal, yaitu digunakan untuk foto, video call, mengakses internet,<sup>4</sup> dan ada juga yang memanfaatkan *handphone* sebagai berikut:

- a. Ponsel mendorong peningkatan akses terhadap kesempatan pendidikan, sumber daya kesehatan, bisnis dan kesempatan kerja.<sup>5</sup>
- b. Sebagai alat Komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga = 65%.
- c. Sebagai simbol kelas masyarakat = 44%
- d. Sebagai penunjang bisnis = 49%
- e. Sebagai pengubah batas sosial masyarakat = 36%
- f. Sebagai alat penghilang stress = 36%.<sup>6</sup>
- g. pemanfaatan *handphone* pada UMKM melalui aplikasi instagram. Instagram adalah sebuah aplikasi

---

<sup>4</sup> Badriah, S. (2017). Fungsi Handphone Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Airlangga. *Universitas Airlangga*, (2017), hlm 2.

<sup>5</sup> Dirgahayu, D. D.Pemanfaatan Handphone Pada Masyarakat Pedesaan Di Desa Sukataris Kabupaten Cianjur. *Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*, 19 (1), (2015), hlm 58.

<sup>6</sup> Fadilah, A. Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (HP) Terhadap Aktifitas Belajar Siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan. *Universitas Syarif Hidayatullah Jakarta*, (2011), hlm 11.

berbasis Android yang memungkinkan penggunanya mengambil foto, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk milik instagram sendiri.<sup>7</sup>

## B. Penggunaan *Handphone*

Bermanfaat bagi kalangan pelajar jika digunakan untuk kepentingan belajar, *handphone* dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu siswa menemukan informasi yang dapat membantu pengetahuannya di sekolah. Namun, pada kenyataannya sangat sedikit pelajar yang memanfaatkan pada sisi ini.<sup>8</sup>

Manfaat terbesar yaitu sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga, yaitu sesuai dengan fungsi awalnya, dan selain fungsi di atas *handphone* tersebut bisa bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi dan untuk memperluas jaringan. Menurut lorens bagus di samping *handphone* mempunyai manfaat bagi

---

<sup>7</sup> Sinurat, P., Dhicky, A., & Riswandi, d. P. Pemanfaatan Handphone Pada Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah Dalam Meningkatkan Omset di Kelurahan Anggut Dalam Kota Bengkulu. *Akutansi Unihaz:JAZ*, 4 (2), (2021), hlm 154.

<sup>8</sup> Fajri, A. Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPS SMA PGRI 2 Kota Jambi. *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi*, (2018), hlm 34.



penggunanya, juga membawa pengaruh positif dan negatif.

### 1. Positifnya adalah:

#### a. Sebagai media komunikasi

Ponsel dapat digunakan untuk menghubungi keluarga, kerabat, atau teman yang berjarak jauh dari kita. Dengan begitu, kita tidak perlu bersusah payah mengirim surat yang akan membutuhkan waktu yang lama untuk sampai ke tujuannya.

#### b. Sebagai media informasi

Dengan adanya internet, akan bisa mengakses berbagai hal yang dapat memberikan kita informasi penting atau berharga. Informasi tersebut juga dapat meningkatkan pengetahuan kita.

#### c. Sebagai media pembelajaran

Sekarang, tugas-tugas yang diberikan pada peserta didik sangatlah banyak, khususnya pada jenjang SMP dan SMA. Hp dapat membantu peserta didik mengerjakan tugas-tugas tersebut dengan bantuan internet yang sudah tersedia di *handphone*. Jadi, siswa dengan mudah dapat belajar melalui internet dengan memanfaatkan *handphone* tersebut.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Istifadah, R. Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Peserta Didik Di SMA Piri Kecamatan Jatiagung Kabupaten Lampung Selatan. *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung* ,(2018),hlm 17.

#### **d. Sebagai media hiburan**

Di dalam terdapat berbagai aplikasi yang bersifat menghibur. Saat kita sedang bosan, kita dapat memainkan aplikasi tersebut seperti halnya mendengarkan mp3, bermain game dan lain sebagainya.

### **2. Pemanfaatan Negatif Handphone Pada Siswa:**

Selain pengaruh positif tersebut di atas terdapat juga pengaruh negatif *handphone*, adapun dampak negatifnya adalah :

#### **a. Membuat peserta didik malas belajar.**

anak-anak yang sudah kecanduan, maka setiap saatnya hanya bermain *handphone* saja. Mereka tidak lagi berfikir pada hal yang lain. Bagi mereka merupakan teman setia yang setiap ke mana-mana selalu dibawa, rasanya tidak lengkap tanpa *handphone* di genggamannya. Pada saat belajar di rumah, peserta didik mendampingi buku dengan *handphone*. Pada awalnya mendengarkan musik atau mp3 untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman akan tetapi ketika bunyi telepon atau sms (*short messege service*) maka buku itu ditinggalkan peserta didik berpaling ke *handphone*.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Istifadah, R. Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Peserta Didik Di SMA Piri Kecamatan Jatiagung Kabupaten Lampung Selatan. *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung* ,(2018),hlm 17-20.

### **b. Kesenangan/kepuasan semata**

Hanya membuat kepuasan sementara bagi anak-anak kebaNyakan dari mereka ketika jenuh pasti larinya bermain *handphone* tetapi dari sana kebanyakan anak-anak lupa akan segala hal bahkan anak tersebut biasanya lebih suka menyendiri di kamarnya.<sup>11</sup>

### **c. Lupa waktu**

Waktu terbuang sia-sia. Anak-anak akan sering lupa waktu ketika sedang asik bermain . Mereka membuang waktu untuk aktifitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya.<sup>12</sup>

## **C. Pemanfaatan *Handphone* Pada Siswa**

Siswa adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajar-mengajar. Di dalam proses belajar-mengajar, siswa sebagai pihak yang ingin meraih cita-cita, memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal, Dalam berbagai statementdikatakan bahwa siswa dalam

---

<sup>11</sup> Supriyanto, A. d. Dampak Handphone Bagi Pendidikan di Indonesia Khususnya Anak-Anak. *Universitas Negeri Malang* ,(2020), hlm 136.

<sup>12</sup> Chusna, P. Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Media Komunikasi Sosial Keagamaan* , 17 (2), (2017). hlm 320.



proses belajar-mengajar sebagai kelompok manusia yang belum dewasa dalam artian jasmani maupun rohani. Karena itu, memerlukan pembinaan, pembimbingan dan pendidikan serta usaha orang lain yang dipandang sudah dewasa, agar siswa dapat mencapai tingkat kedewasaannya. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat melaksanakan tugasnya sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, warga negara, warga masyarakat dan pribadi yang bertanggung jawab. Pernyataan mengenai siswa sebagai kelompok yang belum dewasa itu, bukan berarti bahwa siswa itu sebagai makhluk yang lemah, tanpa memiliki potensi dan kemampuan. Siswa secara kodrati telah memiliki potensi dan kemampuan-kemampuan atau talenta tertentu. Hanya yang jelas siswa itu belum mencapai tingkat optimal dalam mengembangkan talenta atau potensi dan kemampuannya. Karena itu, lebih tepat kalau siswa dikatakan sebagai subjek dalam proses belajar-mengajar, sehingga siswa disebut sebagai subjek belajar.<sup>13</sup>

Teknologi saat ini sudah sangat berkembang sangat pesat, terutama teknologi mobile. Penggunaan *handphone* (HP) bukan merupakan kebutuhan sekunder lagi, akan tetapi merupakan kebutuhan primer yang

---

<sup>13</sup> Zaini, A. Upaya Konselor Dalam Memimbing Belajar Siswa Di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Elementary* , 3 (2),(2015), hlm 238-239.

harus dimiliki oleh individu. Tidak hanya orang dewasa dan remaja yang menggunakan HP, tetapi juga anak-anak sudah dapat menggunakannya.<sup>14</sup>

Pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran didukung oleh Rogozin yang menyatakan bahwa dengan menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran memberikan kesempatan belajar yang lebih mendalam bagi siswa karena dengan menggunakan *smartphone* siswa dapat mengembangkan pembelajaran melalui penelusuran informasi dari internet, serta melatih keterampilan mereka dalam melaksanakan praktikum karena prinsip mobilitas yang dimiliki oleh *smartphone*.<sup>15</sup>

Pemanfaatan *handphone* bagi siswa-siswi sangatlah banyak terutama di jenjang pendidikan seperti mempermudah mereka untuk mengerjakan tugas, mencari referensi-referensi pelajaran, mempermudah mereka membuat makalah, mempermudah mereka berhubungan antar teman untuk bertanya serta mempermudah mereka berinteraksi dalam jarak jauh.

---

<sup>14</sup> Sopiah, N. d. Pemanfaatan Teknologi Berbasis Android Sebagai Media Belajar Matematika Anak Sekolah Dasar. *Ilmiah Matrik* , 17 (2), (2015), hlm 110.

<sup>15</sup> Herlandy, P., Novalia, M., & Edi, I. Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru. *Untuk Munegeri* , 1 (1),(2017), hlm 44.

sangat berperan bagi pelajar masakini, apalagi di jaman modern seperti ini semua informasi dan hal-hal yang bersifat penting pasti di beritahukan melalui *handphone*. Jadi dengan adanya siswa-siswi sangat terbantu dan mudah untuk mengetahui hal-hal yang penting, apalagi khusus siswa-siswi SMA kelas 3 yang akan lulus dari bangku SMA informasi mengenai pendaftar universitas dan lain sebagainya lebih mudah untuk mereka akses melalui .

#### **D. Ulasan tentang *Cyber Crime***

##### **1. Pengrtian *Cyber Crime***

Menurut *Organization of European Community Development* (OECD) *cyber crime* adalah semua bentuk akses ilegal terhadap suatu transmisi data. Artinya, semua bentuk kegiatan yang tidak sah dalam suatu sistem komputer termasuk dalam suatu tindak kejahatan. Secara umum, pengertian *cyber crime* sendiri memang biasa diartikan sebagai tindak kejahatan di ranah dunia maya yang memanfaatkan teknologi komputer dan jaringan internet sebagai sasaran. Tindakan *cyber crime* ini muncul seiring dengan kian gencarnya teknologi digital, komunikasi dan informasi yang semakin berkembang.

##### **2. Jenis-Jenis *Cyber Crime***

- a) Pencurian Data. Aktivitas *cyber crime* yang satu ini biasanya dilakukan untuk memenuhi kepentingan komersil karena ada pihak lain yang menginginkan data rahasia pihak lain. Tindakan ini tentu bersifat ilegal masuk ke dalam aktifitas kriminal karena bisa menimbulkan kerugian materil yang berujung pada kebangkrutan suatu lembaga atau perusahaan.
- b) *Hacking*. Tindakan berbahaya yang kerap kali dilakukan oleh para programmer profesional ini biasanya secara khusus mengincar kelemahan atau celah dari sistem keamanan untuk mendapatkan keuntungan berupa materi atau kepuasan pribadi. Misalnya, seorang hacker yang diberi tugas untuk melacak keberadaan seorang buronan atau hacker yang bekerjasama dengan pihak bewenang untuk memberantas aktivitas ilegal di ranah digital.
- c) *Carding* adalah istilah yang digunakan untuk menyebut penyalahgunaan informasi kartu kredit milik orang lain. Para carder (pelaku carding) biasanya menggunakan akses kartu credit orang lain untuk membeli barang belanjaan secara online. Kemudian, barang igratisan tersebut dijual kembali dengan harga murah untuk mendapatkan uang.

- d) *Defacing* bisa dibilang menjadi aktivitas kejahatan online yang paling ringan. Hal tersebut salah satunya karena para pelaku deface biasanya menasar websitewebsite non-profit seperti situs pemerintahan, sekolah, atau universitas.
- e) Menyebarkan konten ilegal yang melanggar undangundang menjadi kasus *cyber crime* paling banyak diperhatikan. Pasalnya, aktivitas ini biasanya melibatkan tokoh terkenal atau konten yang mampu memancing kontroversi. Beberapa contoh konten ilegal yang masuk dalam ranah *cyber crime* di antaranya adalah video porno, penjualan senjata api ilegal, jual beli narkoba, dan lain sebagainya.<sup>16</sup>

### **3. Kejahatan *Cyber Crime***

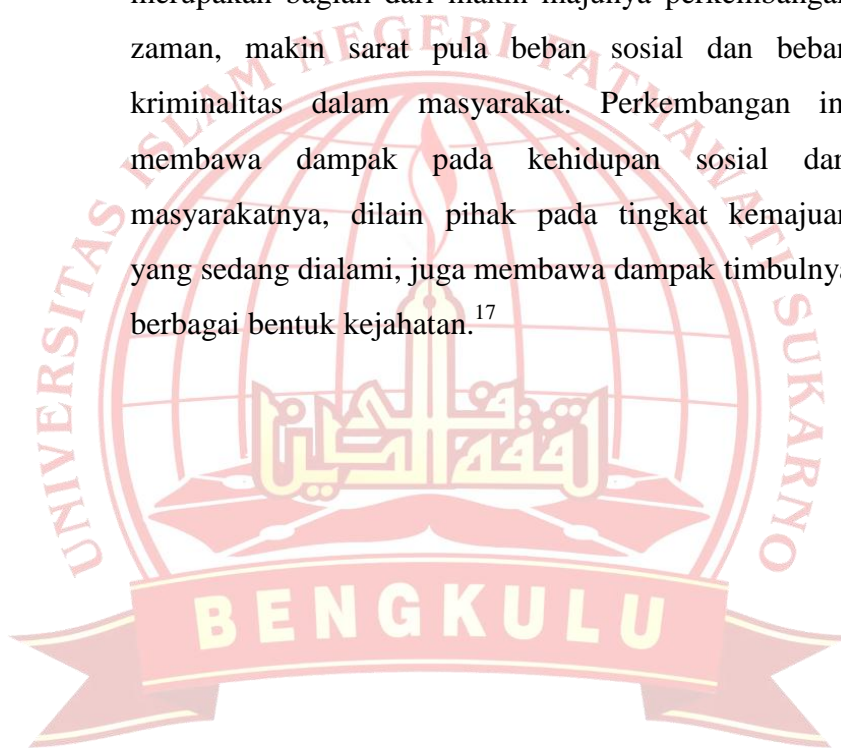
Adanya Kejahatan Siber (*Cyber Crime*) telah menjadi ancaman stabilitas, sehingga pemerintah sulit mengimbangi teknik kejahatan yang dilakukan dengan teknologi komputer, khususnya jaringan internet dan intranet. Hal ini merupakan akibat dari pesatnya perkembangan teknologi informasi, sehingga setiap perkembangan pada hakikatnya membawa efek seperti dua sisi mata uang yang masing-masing saling berkaitan dan tidak akan terpisahkan, yang berupa sisi positif dan

---

<sup>16</sup> Ramails, N. W. (t.thn.). *Cyber Crime Dan Potensi Munculnya Viktimisasi Perempuan Di Era Teknologi Industri 4.0*. Hlm 2



sisi negatif. Pelaku dan sekaligus sebagai korban kejahatan umumnya adalah manusia. Kejahatan siber (*cyber crime*) bermula dari kehidupan masyarakat yang ikut memanfaatkan dan cenderung meningkat setiap saat untuk berkonsentrasi dalam cyberspace. Hal ini merupakan bagian dari makin majunya perkembangan zaman, makin sarat pula beban sosial dan beban kriminalitas dalam masyarakat. Perkembangan ini membawa dampak pada kehidupan sosial dari masyarakatnya, dilain pihak pada tingkat kemajuan yang sedang dialami, juga membawa dampak timbulnya berbagai bentuk kejahatan.<sup>17</sup>



---

<sup>17</sup> Qamar, N. D. (2018). Penerapan Teori-Teori Kriminologi Dalam Penanggulangan Kejahatan Siber (Cyber Crime). *Pandecta* , 13 (1), 10