

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan atau informasi dari komunikator kepada komunikan baik secara verbal maupun non verbal yang menimbulkan *efek* atau *feedback* dari pesan yang disampaikan. Pentingnya komunikasi bagi manusia maupun organisasi sudah tidak dapat disangkal lagi, setiap aktivitas yang dilakukan akan selalu berkaitan dengan komunikasi mulai dari bangun tidur sampai tidur kembali. Komunikasi menjadi sebuah kebutuhan yang sangat mendasar untuk seseorang berinteraksi satu sama lain. Menurut Koesomowidjojo (2021:2) komunikasi bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan komunikasi yang baik adalah komunikasi yang dapat diterima dan dimengerti dengan baik oleh orang lain. Maka dari itu, kegiatan komunikasi membutuhkan komunikator, pesan, dan komunikan. Ketiga komponen utama tersebut harus ada pada proses komunikasi, baik itu komunikasi interpersonal, kelompok maupun komunikasi massa agar kegiatan komunikasi dapat berlangsung dengan baik.

Teknologi merupakan metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis, ilmu pengetahuan terapan, atau keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia(kbbi.web.id-Juni 2021). Sejarah teknologi dimulai dari munculnya spesies manusia dimuka bumi, jejak-jejak peralatan dan teknologi yang dimiliki manusia sejak awal peradaban ditemukan, kemudian direkonstruksi secara historis dan kemudian dianalisis

kaitannya dengan perkembangan peradaban manusia. Istilah teknologi mulai menonjol pada abad ke-20 seiring dengan bergulirnya Revolusi Industri Kedua. Secara etimologis, akar kata teknologi adalah "*techne*" yang berarti serangkaian prinsip atau metode rasional yang berkaitan dengan pembuatan suatu objek, atau kecakapan tertentu, atau pengetahuan tentang prinsip-prinsip atau metode, dan seni (id.wikipedia.org-Juni2021). Saat ini teknologi telah memasuki hampir semua bidang kehidupan manusia, diantaranya adalah teknologi informasi dan komunikasi.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya (id.wikipedia.org-Juni 2021). Oleh karena itu teknologi informasi dan komunikasi sering tidak terpisahkan satu sama lain.

Sabon (2019 : 53) menyatakan bahwa *smartphone* bukan hanya sebagai alat komunikasi melainkan untuk keperluan lain seperti *browsing* internet, membaca *e-book*, belanja, *transfer* uang, *games* dan berbagai fitur lainnya yang dapat mempermudah aktivitas pekerjaan manusia. *Smartphone* juga mempunyai banyak manfaat diantaranya mempermudah jaringan komunikasi, untuk menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi, memudahkan sarana pendidikan dengan menciptakan buku digital yang mudah dan praktis, sebagai alat penghilangan *stres* dan masih banyak lagi yang biasanya digunakan oleh masyarakat. Penggunaan *semartphone* juga memiliki dampak, baik dampak positif dan negatif. Dampak positif

penggunaan *smartphone* diantaranya untuk berkomunikasi dengan orang lain, mencari berbagai informasi dari berbagai belahan dunia, serta menambah wawasan dalam ilmu pengetahuan.

Adapun dampak negatif dari penggunaan *smartphone* diantaranya menyebabkan masalah kesehatan fisik, gangguan tidur, serta ketergantungan dan gangguan psikologi. Dari dampak negatif ini jika penggunaan *smartphone* yang berlebihan dan selalu bergantung pada *smartphone* bisa mengakibatkan yang namanya Nomophobia. Takut berada jauh dari *smartphone* dan kecemasan kehilangan akses, yakni disebut dengan istilah nomophobia dapat dilihat sebagai manifestasi utama dari kecanduan *smartphone* (Hafni, 2019: 41-50).

Konsep nomophobia dalam mengacu pada ketakutan individu bahwa mereka tidak akan dapat mengakses dan berkomunikasi dengan *smartphone* (Sari, Ifdil & Yendi, 2020: 21-26). Nomophobia adalah singkatan dari "*no-mobile-phone phobia*". Individu dengan perilaku nomophobia mengalami gangguan psikososial, perilaku, dan kecemasan yang mempengaruhi kehidupan mereka ketika mereka jauh dari perangkat *mobile* mereka (Mutawally, 2020: 31). Fahira et al (2021:183-194) mendefinisikan nomophobia sebagai jenis fobia kontemporer yang merupakan produk interaksi antara manusia dan teknologi saat ini. Penelitian yang dilakukan oleh Asih dan Fauziah (2018:15-20) menemukan karakteristik demografi, tingkat pendidikan keluarga, dan durasi penggunaan ponsel dan internet mempengaruhi perilaku nomophobia.

Menurut Saverin dan Tankard (dalam Widiyastuti, 2017) menemukan bahwa ketergantungan mahasiswa pada masa perkuliahan dalam *smartphone* memiliki keterkaitan dengan kecemasan yang muncul dari dalam diri. Jika diamati, ketergantungan dapat terjadi karena kepraktisan, privasi, keluasan akses yang sangat tinggi, dan kemudahan lain sehingga, menyebabkan kehidupan para mahasiswa didunia perkuliahan menjadi tergantung pada fasilitas tersebut. Seseorang semakin bergantung pada suatu media untuk memenuhi kebutuhannya, media tersebut menjadi semakin penting untuk orang tersebut.

Hal ini juga didasarkan pada hasil observasi awal penulis. Di mana beberapa mahasiswa UNWIRA Ilmu Komunikasi angkatan 2020 juga menunjukkan gejala *nomophobia*. Alasan mahasiswa sebagai objek penelitian ini adalah karena mahasiswa sebagai pengguna *smartphone* terbesar saat ini. Peran teknologi komunikasi menjadi sangat penting karena banyaknya tuntutan kebutuhan akan pertukaran informasi yang cepat dan tepat. *Smartphone* sebagai sebuah baru untuk dapat mengakses informasi dengan cepat melalui fasilitas internet. *Smartphone* menggunakan fasilitas yang beragam, tidak hanya sebatas telepon dan SMS, namun dikembangkan dan ditambahkan fitur panggilan video (*video call*) dan pesan suara (*voice note*). Penggunaan *smartphone* dan internet sangat berguna bagi mahasiswa, ada yang menggunakan secara positif dan ada yang menggunakannya secara negatif. Secara positif bagi mahasiswa, *smartphone* dan internet berfungsi sebagai media pertukaran informasi, menambah ilmu pengetahuan dan wawasan, dan sebagai media hiburan. Ada juga mahasiswa yang menggunakan *smartphone* dan internet secara

negatif, yakni mengakses situs-situs pornografi, penyebaran konten negatif, pencurian data pribadi, dan terlibat perjudian online, serta penyebaran berita hoax.

Hal ini dipertegas dengan hasil wawancara awal dengan salah satu mahasiswa. Pada tanggal 04 Maret 2024, Ia menyatakan bahwa kesehariannya lebih banyak dihabiskan dengan bermain *smartphone*. Apabila ia berada di rumah dan tidak memiliki aktivitas apapun, maka ia akan bermain *smartphone* selama \pm 4 jam. Bahkan ia juga menggunakan *smartphone* saat sedang di-charge. Pada saat ke kamar mandi pun ia juga membawa *smartphone* hanya untuk sekedar mendengarkan lagu. Ia mengatakan bahwa benda yang paling penting dibawa ketika keluar rumah adalah *smartphone*. Karena tanpa *smartphone*, ia akan merasa cemas, gelisah dan tidak tahu harus melakukan apa. Selain *smartphone*, benda-benda lain yang harus dibawa adalah *charger*, *power bank*, dan *headset*. Karena tanpa membawa benda-benda itu, ia merasa seperti ada yang kurang. Ia pernah mencoba untuk tidak menggunakan *smartphone* selama satu hari, akan tetapi belum sampai 2 jam, ia sudah mulai merasa tidak nyaman. Ia merasa tidak nyaman karena ia perlu untuk mengecek beberapa sosial media yang ia miliki. Ia juga mengaku bila berkumpul dengan teman-temannya, ia lebih sering bermain dengan *smartphone* daripada berkomunikasi dengan teman-temannya.

Dari hasil penjelasan awal di atas terlihat ada banyak faktor yang menyebabkan perilaku nomophobia pada mahasiswa. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku pada mahasiswa diantaranya, faktor internal terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu. Faktor eksternal berasal dari luar diri individu, faktor situasional terdiri atas faktor-faktor penyebab yang

mengarah pada penggunaan *smartphone*. Untuk bisa memahaminya penulis kemudian menggunakan teori Yildirim, C dan Correria, 2015: 724-735). Jadi melalui teori ini penulis berharap mampu menjelaskan tentang perilaku nomophobia pada mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2020. Alasan menggunakan teori ini karena teori tersebut sesuai dengan judul penelitian sehingga bisa dijadikan dasar penelitian serta sudah teruji, karena berdasarkan penelitian pada jurnal Universitas Negeri Makassar (2020) mengangkat masalah yang sama tentang perilaku Nomophobia yang didasarkan pada ketergantungan terhadap *smartphone* yang dialami juga oleh mahasiswa Ilmu komunikasi angkatan 2020. Hal inilah yang membuat penulis tertarik melakukan penelitian tentang "Perilaku Nomophobia Pada Penggunaan Smartphone (Studi Kasus Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2020)"

1.2 Rumusan Masalah

Dari permasalahan di atas dapat dirumuskan masalahnya yaitu Bagaimana perilaku Nomophobia pengguna *smartphone* pada mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2020?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku nomophobia pada pengguna *smartphone* (studi kasus pada mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2020).

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dalam pengembangan teori mengenai nomophobia pada *smartphone* dan perilaku pada mahasiswa ilmu komunikasi angkatan 2020 sehingga menjadi lebih berkembang dan dapat menjadi referensi pengetahuan khususnya penelitian mengenai nomophobia pada *smartphone* dengan perubahan perilaku.
- b. Penelitian ini dapat mejadi reerensi bagi penelitian yang lain yang berhubungan dengan masalah nomophobia dan perubahan perilaku

1.4.2 Manfaat praktis

- a. Bagi mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat membantu Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik untuk mampu mengelola waktu dan tempat penggunaan *smartphone* agar tidak terlalu berlebihan.
- b. Bagi perguruan tinggi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan rujukan acuan untuk diberikan kepada mahasiswa khususnya mengenai dampak penggunaan *smartphone* yang berlebihan sehari-hari dan membuatkan etika saat menggunakan *smartphone*.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, jika peneliti selanjutnya tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan variabel yang sama yaitu intensitas penggunaan *smartphone*, perilaku, dan kecenderungan nomophobia, maka penelitian ini dapat memberikan kontribusi sebagai bahan referensi terhadap penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

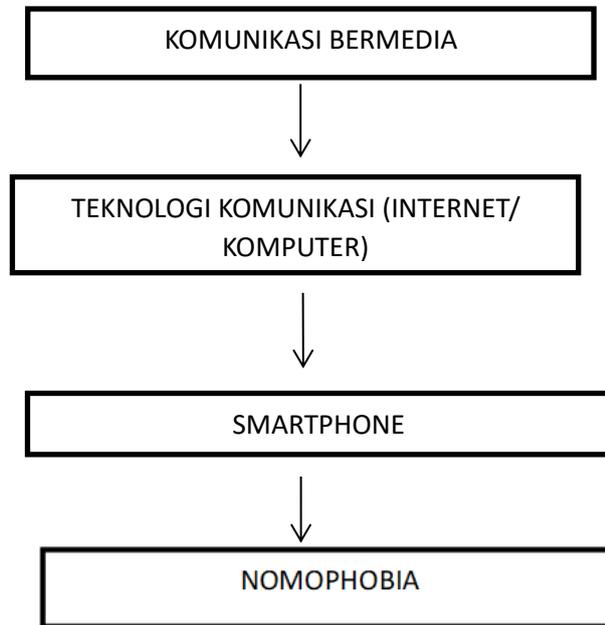
1.5 Kerangka Berpikir

Smartphone memiliki dampak tertentu pada penggunanya (Swar ;2013 :3) menyatakan bahwa *smartphone* memiliki dampak positif dan negatif. Berbagai dampak yang terdapat dalam penggunaan *smartphone* ini diantaranya adalah memudahkan komunikasi, memudahkan dalam melakukan aktivitas sehingga menjadi lebih efektif dan efisien sehingga tidak terbatas oleh waktu. Namun jika penggunaan *smartphone* terlalu berlebihan dalam artian tidak dapat dikontrol, maka akan menyebabkan kecanduan.

Perilaku nomophobia dapat dilihat dari karakteritiknya seperti, menghabiskan banyak waktu dengan *smartphone*, dan selalu membawa *charger* kemanapun, merasa cemas dan gugup memikirkan atau ketika kehilangan *smartphone*, melihat layar *smartphone* untuk melihat atau memastikan apakah pesan atau panggilan telah diterima, menjaga *smartphone* 24 jam sehari, tidur dengan *smartphone* di tempat tidur, melalukan sedikit tatap muka dan interkasi sosial dengan manusia yang akan menyebabkan kecemasan dan stress sehingga lebih memilih untuk melakukan komunikasi dengan *smartphone*, menghabiskan uang hanya untuk penggunaan *smartphone*.

Bagan1. 1

Kerangka berpikir



Sumber :Olahan Penulis

1.5.1. Asumsi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), mengartikan asumsi adalah dugaan yang diterima sebagai dasar atau landasan berpikir karena dianggap benar. Oleh karena itu, dalam penelitian ini asumsi yang peneliti pegang dalam penulisan ini adalah adanya perilaku nomophobia pada mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2020.

1.5.2 Hipotesis

Menurut Suharsimi Arikunto dalam (Hardani et Al., 2020: 12), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian,

sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan rumusan masalah yang peneliti angkat maka, hipotesis dalam penelitian ini adalah : Mahasiswa, terutama Mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2020 yang menderita nomophobia selalu merasa kekhawatiran dan selalu cemas dalam meletakkan ponselnya, kehabisan baterai atau pulsa, atau karena tidak memiliki jaringan.