

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Munculnya ilmu pengetahuan dan berkembangnya intelegensi manusia dari masa ke masa membuat dunia kehidupan menjadi populer dengan keberadaan teknologi. Keberadaan teknologi dilatarbelakangi oleh kemampuan manusia yang terbatas dari segi fisik (John Montgomery, 1974 : 17 ; Hendrikus Saku Bouk, 2018 : 14). Perpaduan antara intelegensi dan keterbatasan fisik pada akhirnya memungkinkan manusia untuk menciptakan alat-alat yang membuat segala aktivitasnya dapat dilakukan dengan mudah dan cepat. Misalnya dengan menciptakan kapal laut membuat perjalanan dari pulau yang satu menuju pulau yang lain dapat dilakukan dengan melewati perairan. Dengan menciptakan roda yang sekarang bertransformasi menjadi mobil dan motor membuat perjalanan darat dapat dilakukan tanpa harus berjalan kaki. Dengan menciptakan eskalator dan *lift*, perjalanan di gedung bertingkat dapat dilakukan tanpa harus melewati anak tangga. Begitu juga dengan menciptakan mesin ATM membuat proses transaksi uang dapat dilakukan tanpa harus mengantri di petugas *teller* bank.

Kemampuan manusia menciptakan hal baru juga berdampak pada penemuan peralatan yang digunakan dalam berkomunikasi. Peralatan yang digunakan dalam berkomunikasi menurut pandangan Rogers

disebut sebagai teknologi komunikasi (Hendrikus Saku Bouk, 2018 :5). Kehadiran teknologi komunikasi dalam kehidupan memungkinkan manusia untuk melihat dan mengetahui kejadian-kejadian yang jauh jaraknya tanpa hadir langsung secara fisik di tempat kejadian (Agung Noegroho, 2010 : 4 ; Hendrikus Saku Bouk, 2018 : 5).

Awalnya, teknologi komunikasi manusia hanya sebatas pada kulit kayu (papyrus) dan kulit binatang yang diolah dan digunakan untuk menulis sesuatu (Rulli Nasrullah, 2012 : 4-7 ; Hendrikus Saku Bouk, 2018 : 7). Namun dalam perjalanan waktu, manusia menciptakan alat-alat elektronik dengan sistem komputerisasi yang canggih seperti komputer, laptop, internet, telepon genggam, *tablet* dan *iPad*. Keberadaan berbagai teknologi komunikasi yang canggih membuat proses penyampaian pesan berlangsung cepat. Hanya dalam hitungan detik, pesan sudah sampai ke orang tujuan dan umpan balik dapat diterima seketika.

Salah satu teknologi komunikasi yang menjadi bagian penting bagi manusia yang hidup di tahun 2000-an ini adalah telepon genggam. Telepon genggam merupakan teknologi komunikasi yang bersifat *portable*; dapat dibawa ke mana saja sesuai keinginan pengguna. Sifat *portable* dari telepon genggam ini membuatnya menjadi teknologi komunikasi yang masuk dalam radar kebutuhan manusia. Keberadaan telepon genggam membuat manusia dapat berkomunikasi dengan sesamanya dengan cara menelepon dan mengirim *SMS* (pesan sandek).

Pada tahun 2007 lalu seorang pendiri *Apple Inc*, Steve Jobs berhasil memberikan revolusi baru terhadap bentuk dan nama dari telepon genggam. Telepon genggam karya tangan Steve Jobs terkenal dengan yang namanya *smartphone* (Sumber:<https://m.detik.com/inet/consumer/d-1981399/sejarah-samrtphone-dari-masa-ke-masa>, diakses pada tanggal 18 Agustus 2019, pukul 17.00 WITA). *Smartphone* bermodelkan layar sentuh (*QWERTY Keypad*) dan memiliki fungsi layaknya sebuah komputer dalam hal menyimpan data, mengolah data, mengirimkan data, memutar lagu, memutar video, bermain *game*, menginstal aplikasi dan kemampuan untuk terhubung dengan jaringan internet. Keterhubungan dengan jaringan internet membuat pengguna *smartphone* dapat mencari beragam informasi dan hiburan sesuai minat seperti mengunduh gambar, tulisan, video, musik, aplikasi, dan lain sebagainya.

Dalam hal mempermudah manusia untuk berkomunikasi; *smartphone* pada dasarnya memiliki kecanggihan di atas telepon genggam biasa. *Smartphone* tidak hanya memfasilitasi penggunaanya untuk menepon dan mengirimkan *SMS*, tetapi juga memfasilitasi penggunaanya untuk mengirimkan gambar, video dan tulisan-tulisan panjang yang dapat dibaca orang lain, dengan menggunakan aplikasi *chatting* seperti *WhatsApp* dan *Messenger* yang terpadu dengan jaringan internet. Bahkan jika pengguna *smartphone* menginstal dan menggunakan aplikasi *video call*, kegiatan menepon dapat dilakukan dengan melihat

wajah dari lawan bicara. Selain dari aplikasi *video call*; *smartphone* juga memiliki satu fasilitas prestisius yang namanya pemblokiran nomor telepon. Pemblokiran nomor telepon membantu pengguna *smartphone* untuk melaporkan tindakan penipuan dari orang lain sembari bersikap wasapada dalam menghadapi nomor telepon yang tidak dikenal.

Dengan kecanggihan seperti ini, *smartphone* dianggap sebagai piranti elektronik serba guna, karena melaluinya pengguna dapat mengakses banyak hal hanya dengan sentuhan jari-jari. Bahkan, pada tahun 2015 lalu sebuah film berjudul *Tangerine* direkam menggunakan tiga buah kamera *smartphone* bermerk *iPhone 5s*. Pengeditan film drama komedi tersebut menggunakan aplikasi *Filmic Pro* yang harga jualnya sebesar delapan dollar Amerika Serikat, jika dirupiahkan Rp 108.000 (Sumber: <https://kompas.com/tekno/read/11350077/film-horor-produksi-hollywood-sepenuhnya-direkam-pakai-iphone>, diakses pada tanggal 18 Agustus 2019, pukul 17:00 WITA).

Kecanggihan *smartphone* dalam mempermudah manusia melakukan pekerjaan, melakukan kegiatan komunikasi, dan mengakses internet untuk keperluan apa saja membuatnya begitu disukai banyak orang dari berbagai kalangan maupun usia. Di Indonesia sendiri, piranti elektronik ini begitu laku di dunia pasaran dan banyak orang membeli serta menggunakannya. Survei dari *marketer* mencatat, Indonesia adalah negara dengan penggunaan *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah China, India, dan Amerika Serikat. Pada tahun 2018, jumlah pengguna

*smartphone* mencapai angka 100 juta orang. Jumlah ini meroket dibanding tahun 2015 lalu yang tercatat sebanyak 55 juta orang. Dari jumlah tersebut, *e-marketer* juga mencatat, penggunaan *smartphone* di Indonesia begitu populer di kalangan kaum muda dengan rentang usia 15 sampai 35 tahun (Sumber: [https://kompas.id/baca/id/adv\\_post/penggunaan-smartphone-di-genggaman-generasi-milenial](https://kompas.id/baca/id/adv_post/penggunaan-smartphone-di-genggaman-generasi-milenial), diakses pada tanggal 18 Agustus 2019, pukul 17:00 WITA).

Berdasarkan survei *e-marketer*, maka dapat diketahui bahwa penggunaan *smartphone* begitu populer di kalangan mahasiswa. Karena menurut Syamsu Yusuf (Hulukati dan Djibaran, 2018: 74), mahasiswa adalah kaum pelajar dengan rentang usia 18-25 tahun. Dengan menggunakan *smartphone*, mahasiswa dapat mengakses banyak hal. Kegiatan seperti mendengar musik, melihat gambar, menonton film dan membaca berita dapat dinikmati tanpa terhubung dengan kabel. Begitu juga dengan hal-hal yang berkaitan dengan perkuliahan seperti artikel, jurnal dan video pendidikan dapat dicari, dibaca, didengar dan ditonton karena adanya *smartphone*.

Dalam penelitian ini, penulis akan meneliti mahasiswa Ilmu Komunikasi yang berada di bawah atap Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Katolik Widya Mandira. Penulis mengamati, penggunaan *smartphone* menjadi sesuatu yang tren di kalangan mereka. Hampir semua dari mereka memiliki *smartphone* sejak menjalani kuliah semester satu. Barang yang paling sering dibawa ke kampus adalah

*smartphone*. Kegiatan yang paling sering dilakukan saat waktu luang atau jam istirahat kuliah adalah menggunakan *smartphone*.

### **Gambar 1.1: Observasi Awal**



(Sumber: Dokumen Pribadi)

Penulis sempat melakukan kegiatan observasi awal yang berlangsung pada hari Kamis tanggal 09 Mei 2019 hingga Rabu 15 Mei 2019. Dalam observasi awal tersebut; penulis melihat mahasiswa Ilmu Komunikasi memiliki kebiasaan menonton video di *YouTube*, melakukan *chatting* di *WhatsApp*, dan melihat gambar di *facebook* dan *instagram* dengan menggunakan *smartphone*. Kebiasaan tersebut gampang ditemui saat jam istirahat kuliah sedang berlangsung dan saat menunggu dosen untuk melakukan konsultasi tugas akhir. Seperti yang terlihat pada gambar 1.1 di atas, lima orang mahasiswa Ilmu Komunikasi sedang duduk berbaris dalam satu kursi panjang di lobi kampus Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Katolik Widya Mandira. Kelima mahasiswa tersebut sedang menunggu dosen dan terlihat

keasyikan menggunakan *smartphone* miliknya. Ada yang menonton film sambil mengenakan *headzet* di telinganya dan ada juga yang berselancar di media sosial.

Selain itu khusus untuk mahasiswa laki-laki; sebagian besar dari mereka adalah penggemar *game online*. Kegiatan bermain *game online* adalah sesuatu yang kerap kali terlihat di kampus Universitas Katolik Widya Mandira. Akan tetapi dalam kegiatan observasi awal, penulis tidak menemukan mahasiswa bermain *game online* di lobi kampus dan ruang kelas. Penulis melihat kegiatan bermain *game online* oleh mahasiswa kerap kali dilakukan di kantin kampus.

Dalam kegiatan observasi awal itu juga penulis menemukan bahwa kebiasaan menggunakan *smartphone* di kalangan mahasiswa Ilmu Komunikasi; entah untuk berselancar di media sosial entah untuk bermain *game*, memberikan efek pada perilaku komunikasi interpersonal di antara mereka. Penggunaan *smartphone* yang intens membuat mereka kurang melakukan kontak wajah dan mata dengan orang di sekitarnya; kurang melakukan komunikasi tatap muka dengan orang yang duduk di sampingnya sekalipun orang yang duduk di sampingnya adalah orang yang dikenal; mudah menyendiri di suatu tempat supaya tidak diganggu saat menggunakan *smartphone*; dan pasif dalam melakukan kegiatan tegur sapa dengan orang di sekitarnya; serta tidak memberikan respon balik ketika dipanggil oleh seseorang. Tidak memberikan respon balik

ketika dipanggil terjadi saat pengguna *smartphone* sedang mengenakan *headzet* di telingannya.

Pemandangan yang berbeda penulis temukan pada mahasiswa Ilmu Komunikasi yang tidak menggunakan *smartphone* dengan intens. Mahasiswa Ilmu Komunikasi yang tidak intens menggunakan *smartphone* lebih mudah untuk menjalankan kegiatan komunikasi interpersonal. Mereka lebih mudah untuk melakukan percakapan santai, berdiskusi tentang sesuatu dan melakukan kontak wajah dan mata dengan orang yang berada di sekitarnya. Gambar 1.2 di bawah ini memperlihatkan kegiatan yang terjadi apabila orang tidak intens menggunakan *smartphone*.

**Gambar 1.2 : Observasi Awal**



(Sumber: Dokumen Pribadi)

Dalam gambar di atas memperlihatkan dua mahasiswa Ilmu Komunikasi (kiri) yang sedang berdiskusi dengan salah satu mahasiswa program studi Ilmu Pemerintahan. Kegiatan diskusi yang dilakukan ketiga mahasiswa tersebut berlangsung tanpa menggunakan *smartphone*,



walaupun secara pribadi ketiga mahasiswa tersebut sesungguhnya memiliki *smartphone*.

Temuan yang diperoleh penulis dalam observasi awal hampir memiliki kemiripan dengan temuan yang diperoleh para peneliti dari *Univeristas of Essex*. Mereka menemukan, semakin mahasiswa sibuk menggunakan *smartphone*, semakin pula mereka sibuk dengan dirinya sendiri dan tidak berkomunikasi dengan orang di sekitarnya. Para peneliti di universitas tersebut meneliti 37 orang mahasiswa. 37 mahasiswa tersebut dibagi dalam dua kelompok. Kelompok pertama ditempatkan di ruang yang memiliki *smartphone*. Sedangkan kelompok kedua ditempatkan di ruang yang tidak memiliki *smartphone*. Dalam penelitian tersebut para peneliti menemukan, mahasiswa yang berada di ruang yang tidak memiliki *smartphone* justru lebih mudah untuk saling berkomunikasi, ketimbang mereka yang berada di ruang yang memiliki *smartphone* (Sumber:[https:// m.detik.com/ health/ berita-detikhealth /d-3429583/5-dampak-buruk-kecanduan-smartphone-untuk-kesehatan](https://m.detik.com/health/berita-detikhealth/d-3429583/5-dampak-buruk-kecanduan-smartphone-untuk-kesehatan), diakses pada tanggal 18 Agustus 2019, pukul 17:00 WITA).

Temuan yang sama juga diperoleh *Secure Envoy* di Inggris. Mereka menemukan, mahasiswa masa kini mengalami *nomophobia*, yakni gangguan mental di mana seseorang merasa takut, gelisah, cemas, bingung, bosan, panik, sedih dan kecewa ketika tidak menggunakan *smartphone* (Sumber:<https://news.okezone.com/read/2012/03/26/373/599>

87/mahasiswa-tak-bisa-hidup-tanpa-smartphone, diakses pada tanggal 18 Agustus 2019, pukul 17:00 WITA).

Berdasarkan pada temuan kegiatan observasi awal, temuan dari *Secure Envoy* dan temuan dari para peneliti dari *Universitas of Essex*; maka dapat diketahui bahwa penggunaan *smartphone* memberikan efek dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pada komunikasi interpersonal manusia. Penggunaan *smartphone*; apalagi jika penggunaannya dilakukan tanpa tahu batas dapat membuat manusia berpeluang untuk mengalami gangguan, baik dari sisi mental maupun sosial (Stephen Covey, 1993 :288). Menilik dari sisi mental, kemungkinan manusia mengalami adiksi atau kecanduan. Sedangkan dari sisi sosial, kemungkinan rasa kebersamaan dengan orang lain dari manusia menjadi tergerus karena berlebihan dalam menggunakan teknologi komunikasi. Atau dengan kata lain, penggunaan teknologi tanpa tahu batas menjadi ‘tembok’ yang menghalanginya untuk berkomunikasi dengan orang lain. Padahal sejak awal mula, teknologi komunikasi diciptakan untuk menjadi ‘jembatan’ yang membuat manusia semakin dekat dengan orang lain dan terhubung satu sama lain.

Berdasarkan uraian di atas, penulis terdorong untuk melakukan penelitian yang mendalam tentang **“Efek Behavioral Penggunaan Smartphone Pada Komunikasi Interpersonal Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Angkatan 2017, 2018 dan 2019) Program**

**Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Katolik Widya Mandira).”**

### **1.2. Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

“Bagaimana Efek Behavioral Penggunaan *Smartphone* Pada Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Angkatan 2017, 2018 dan 2019 Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Katolik Widya Mandira ?”

### **1.3. Batasan Penelitian**

Penelitian yang dilakukan ini mempunyai batasan dan difokuskan pada efek behavioral penggunaan *smartphone* pada komunikasi interpersonal mahasiswa angkatan 2017, 2018 dan 2019 Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Katolik Widya Mandira yang timbul karena kegiatan menggunakan *smartphone*.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah untuk memperoleh pengetahuan tentang efek behavioral penggunaan *smartphone* pada komunikasi interpersonal mahasiswa angkatan 2017, 2018 dan 2019 Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Katolik Widya Mandira.

## **1.5. Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dikerjakan penulis memiliki tiga manfaat, baik secara akademis, teoretis dan praktis. Ketiga manfaat tersebut dijelaskan sebagai berikut :

### **1.5.1. Manfaat Akademis**

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi upaya pengembangan Ilmu Komunikasi ke depan yang membahas tentang efekbehavioral penggunaan *smartphone* pada komunikasi interpersonal mahasiswa.

### **1.5.2. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan mengenai efekbehavioral penggunaan *smartphone* pada komunikasi interpersonal sehari-hari.

### **1.5.3. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dari penelitian ini ditujukan bagi peneliti dan pengguna *smartphone*.

1. Bagi peneliti :

- a. Penelitian ini membuat penulis memiliki pengalaman bagaimana cara membuat karya ilmiah sesuai dengan instruksi penulisan karya ilmiah Universitas Katolik Widya Mandira.
- b. Penelitian ini membantu penulis untuk terus belajar mengendalikan diri dan menyibukkan diri dengan hal-hal positif sehingga tidak terbuai dengan segala tawaran menggiurkan dari *smartphone*.

2. Bagi pengguna *smartphone* :

- a. Penelitian ini membantu pengguna *smartphone* untuk menggunakan *smartphone* dengan bijak sehingga tidak menimbulkan efek buruk dalam kehidupan sehari-hari.

### **1.6. Kerangka Pemikiran, Asumsi dan Hipotesis**

Bagian ini menjelaskan tentang pegangan-pegangan penulis sebelum melakukan penelitian. Pegangan-pegangan ini terdiri atas tiga bagian : kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis.

#### **1.6.1. Kerangka Pemikiran**

Setiap penelitian memerlukan kejelasan titik tolak atau landasan berpikir dalam memecahkan atau menyoroiti masalahnya. Untuk memperoleh kejelasan dalam memecahkan masalah, maka dalam setiap penelitian perlu dicantumkan kerangka pemikiran. Kerangka pemikiran adalah pokok-pokok pikiran yang menggambarkan dari sudut mana masalah penelitian akan disoroiti (Amiruddin, 2016 :61-62). Sudut pandang yang diambil penulis dalam penelitian ini adalah efek komunikasi massa dalam kehidupan manusia.

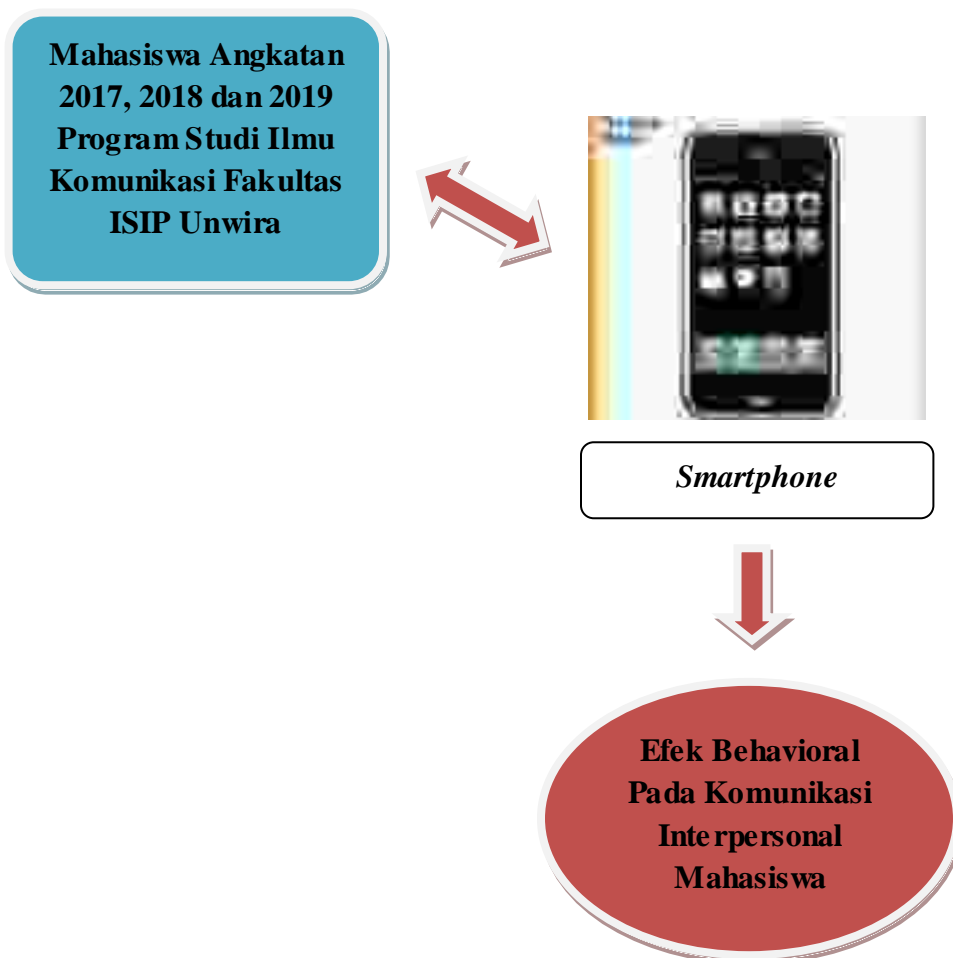
Di era modern dewasa ini, perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang diikuti oleh berkembangnya penggunaan internet pada akhirnya memunculkan suatu realitas yang bernama *new media* atau media baru. Sebuah pengemasan pesan dengan jaringan komputer berbasis internet. Media baru yang ada sekarang ini menurut Terry Flew merupakan produk budaya yang tidak terlepas dari kehidupan sosial

masyarakat termasuk di dalamnya dampak yang ditimbulkan dalam penggunaannya (Terry Flew, 2009 : 9 ; Ita Musfirowati Hanika, 2015 : 43). Media baru merupakan teknologi yang lahir berkat adanya gerakan konvergensi media. Konvergensi media merupakan bergabungnya atau terkombinasinya berbagai jenis media, yang sebelumnya dianggap terpisah dan berbeda (misalnya komputer, televisi, radio dan surat kabar) ke dalam sebuah media tunggal (Saverin & Tankard, 2005 : 5 ; Media Suahya, 2013 : 12).

Salah satu media baru yang populer penggunaannya di tahun 2000-an ini adalah *smartphone*. *Smartphone* merupakan piranti elektronik karya Steve Jobs yang tercipta pada tahun 2007 silam. Dengan kemampuan layaknya komputer, *smartphone* tidak hanya mempermudah penggunaannya untuk melakukan komunikasi, tetapi juga mempermudah penggunaannya untuk menikmati hiburan dan mencari beragam informasi dalam jaringan internet sesuai keinginan. Dengan kecanggihan tersebut; tidak dapat dipungkiri bahwa piranti elektronik karya Steve Jobs ini memberikan efek bagi siapa saja yang menggunakannya. Ada efek kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan yang diperoleh. Ada efek afektif yang berkaitan dengan perasaan yang dialami. Ada pula efek behavioral yang berkaitan dengan perilaku nyata yang dapat diamati dan dinilai. Semuanya itu kembali pada diri pengguna *smartphone* yang menjadikan *smartphone* sebagai media komunikasi dalam kehidupannya.

Dalam penelitian ini penulis mengkaji tentang efek behavioral penggunaan *smartphone*, khususnya pada komunikasi interpersonal. Dalam hal ini, komunikasi interpersonal mahasiswa angkatan 2017, 2018 dan 2019 Program Studi Ilmu Komunikasi yang berada di bawah atap Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Katolik Widya Mandira. Kerangka pemikiran penulis gambarkan sebagai berikut :

**Bagan 1.1 : Kerangka Pemikiran**



### **1.6.2. Asumsi**

Asumsi merupakan anggapan dasar yang ditetapkan peneliti yang kebenarannya sudah diterima secara umum (Jusuf Soewandi, 2012 :93-94). Asumsi yang ditetapkan penulis dalam penelitian ini adalah kemajuan teknologi komunikasi terutama dengan hadirnya *smartphone* memberikan efek behavioral pada komunikasi interpersonal mahasiswa angkatan 2017, 2018 dan 2019 program studi Ilmu Komunikasi yang berada di bawah atap Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Katolik Widya Mandira.

### **1.6.3. Hipotesis**

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang sifatnya sementara terhadap masalah penelitian, sampai terbukti kebenarannya melalui data yang terkumpul. Dengan kata lain, suatu pendapat yang digunakan untuk mengetahui kenyataan yang sebenarnya dari suatu hal yang belum terbukti kebenarannya (Amiruddin, 2016 :69).

Adapun yang menjadi hipotesis penulis sebelum melakukan penelitian ini adalah penggunaan *smartphone* memberikan efek behavioral yang bersifat positif dan negatif pada komunikasi interpersonal mahasiswa angkatan 2017, 2018 dan 2019 program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Katolik Widya Mandira.