

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Gawai adalah perangkat elektronik kecil dan canggih yang dibuat dengan berbagai aplikasi yang dapat menyediakan berbagai berita media, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Gawai merupakan alat komunikasi modern yang dirancang dengan menggunakan teknologi canggih untuk memudahkan komunikasi. Saat ini, aktivitas komunikasi semakin berkembang dengan hadirnya gawai. Pada dasarnya gawai dikembangkan untuk memudahkan manusia dalam menggunakan media komunikasi (Domitila, Wulandari and Marhayani, 2021). Gawai dapat berupa *smartphone*, tablet ataupun PC atau laptop dimana gawai berbentuk kecil, mudah dibawa kemana-mana dan mempunyai fungsi lengkap khususnya untuk membantu segala aktivitas manusia (Harmain, Posangi and Datunsolang, 2022).

Laporan data terbaru dari Insider Monkey dari website [goodstats.id](https://www.goodstats.id), pada tahun 2023 jumlah pengguna gawai di seluruh dunia sebanyak 7,33 miliar orang memiliki ponsel atau gawai, yang menghubungkan 91,40% populasi global melalui jaringan seluler. Pengguna *smartphone* atau gawai menurut data dari newzoo dari website [databoks.katadata.co.id](https://www.databoks.katadata.co.id) pada tahun 2023 pengguna *smartphone* akan naik sekitar 4,3 miliar pengguna diseluruh dunia. Menurut data Badan Pusat Statistik tahun 2023, Indonesia merupakan negara dengan jumlah penduduk terbanyak keempat di dunia sebanyak 278,8 juta jiwa. Indonesia berada pada posisi keenam dalam jajaran negara dengan

pengguna gawai terbanyak, mencapai 73 juta pengguna. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) provinsi Jawa Timur jumlah pengguna gawai mencapai 65,22% dengan total penduduk 41,15 juta jiwa menurut data sensus kependudukan. Sekitar 2,6 juta jiwa penduduk di Kabupaten Jember ada 58% pengguna gawai berasal dari penduduk kota, sementara untuk penduduk desa ada sekitar 34% menurut data informasi radarjember.id tahun 2019.

Berdasarkan penelitian oleh Wahyuliarmy & Sari (2021), mengemukakan hasil penelitian yang dilakukan oleh Andrew peneliti dari University of Oxford (Jurnal apps, 2018) bahwa durasi ideal untuk melakukan aktivitas online pada gawai adalah sepanjang 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit dalam sehari. Dengan durasi tersebut, peneliti meyakini bahwa seseorang tak hanya memiliki kemampuan yang mumpuni dalam hal teknologi, tetapi juga bisa bersosialisasi. Di atas 4 jam 17 menit, barulah gawai dianggap mampu mengganggu kinerja otak seorang individu.

Berdasarkan studi pendahuluan pada bulan Desember 2023 yang telah peneliti lakukan dengan hasil wawancara kepada 10 mahasiswa baru Angkatan 2023 S1 Ilmu Keperawatan Reguler Pagi, didapatkan hasil bahwa delapan dari 10 responden mahasiswa mengatakan bahwa menggunakan gawai selama rentang waktu 4 jam hingga 6 jam sehari hanya untuk bermain *game* dan social media. Delapan responden artinya hampir 80% mayoritas menggunakan gawai dengan durasi lebih dari 4 jam perhari dapat di kategori pengguna dengan intensitas tinggi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi merupakan fenomena yang semakin tidak dapat dihindari seiring dengan kemajuan ilmu

pengetahuan. Inovasi-inovasi yang diciptakan juga memberikan manfaat bagi kehidupan manusia dan memberikan banyak kenyamanan bagi masyarakat dalam menunjang aktivitasnya. Penggunaan gawai secara berlebihan dapat mengganggu keseharian penggunanya, mereka biasanya sibuk, cenderung acuh terhadap orang disekitarnya, dan sering marah jika ada yang mengganggunya. Penggunaan perangkat yang terkoneksi internet tidak hanya terjadi di Indonesia tetapi di seluruh dunia (Rohana and Hartini, 2020).

Semua orang jelas membutuhkan *Smartphone* tidak terkecuali bagi mahasiswa. Mahasiswa saat ini dituntut untuk selalu *update* mengenai berita apa yang terjadi. Agar tidak ketinggalan berita, mahasiswa memanfaatkan kecanggihan *Smartphone* untuk mengakses informasi dimanapun dan kapanpun (Cahyaningsih, Ati and Abidin, 2019). Mahasiswa merupakan masa dimana memasuki masa dewasa yang pada umum berada pada rentang usia 18-25 tahun, pada masa tersebut mahasiswa memiliki tanggung jawab terhadap masa perkembangannya, termasuk memiliki tanggung jawab terhadap kehidupannya untuk memasuki masa dewasa (Hulukati and Djibran, 2018).

Mahasiswa sebagai makhluk sosial tidak bisa terlepas dari hubungan dengan orang lain. Mahasiswa sering menggunakan gawai untuk keperluan perkuliahan maupun media pembelajaran. Fenomena penggunaan gawai di kalangan mahasiswa sudah ramai dibicarakan, mahasiswa cenderung tidak acuh bahkan tidak sadar dengan penggunaan gawai yang berlebihan akan menimbulkan efek samping, kebanyakan para mahasiswa yang sedang duduk bergerombol bersama teman-temannya, mereka cenderung sibuk dengan

*handphone* masing-masing dan sedikit tidak berinteraksi dengan temannya tersebut, cenderung asyik dengan *handphone*-nya sehingga lambat dalam merespons dan tidak melihat siapa yang sedang di ajak bicara serta tidak memperhatikan teman yang sedang berbicara. Mereka kurang memahami kondisi dan perasaan teman yang sedang berbicara. Saat duduk di kantin mereka lebih sibuk dengan *handphone*-nya dan tidak memperhatikan lingkungan sekitar. Teman yang sedang mengajak berbicara kadang tidak direspon namun tetap memandangi *handphone*-nya. Biasanya mahasiswa terlalu sibuk menggunakan ponselnya sehingga sering kali tidak mempedulikan orang disekitarnya, mengalihkan perhatian ke *handphone* jika berpapasan dengan orang lain seolah-olah tidak tahu akan kehadiran orang tersebut, bahkan ada juga yang sampai asyik dengan *handphone* saat berjalan sampai-sampai bertabrakan dengan orang lain.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam bentuk penggunaan media komunikasi yang berupa *smartphone* banyak memberikan pengaruh baik untuk kemajuan dalam bidang telekomunikasi namun tanpa disadari ada hal-hal yang berpengaruh buruk apabila penggunaan gawai tidak tepat dalam penggunaan fitur aplikasi yang terdapat dalam gawai menimbulkan seseorang menjadi menyendiri dan membawa orang tersebut tenggelam dalam dunia maya dan berpengaruh menjadikan orang yang dekat menjadi jauh serta membuat seseorang tidak berinteraksi dengan orang lain dengan baik, perilaku ketidakpedulian serta reaksi tidak merespon kepada orang lain (Rohana and Hartini, 2020).

Mahasiswa memang tidak bisa lepas dari *smartphone*. Keduanya seperti memiliki keterikatan yang sangat erat. Kebutuhan akan informasi mengakibatkan timbulnya ketergantungan terhadap *smartphone*. Ketergantungan tersebut memang bisa dinilai positif dan negatif, tergantung dari sisi mana kita melihatnya. Seharusnya mahasiswa lebih bisa memanfaatkan *smartphone* untuk hal yang bermanfaat. Semuanya kembali lagi kepada individu masing-masing, bagaimana kita dapat memanfaatkan gawai secara baik dan benar (Cahyaningsih, Ati and Abidin, 2019). Ada kalanya mahasiswa menghindari gawai pada saat berbicara dengan lawan bicaranya, tanggap akan keberadaan orang lain ada kalanya menghindari menggunakan gawai apabila tidak diperlukan serta memanfaatkan gawai sebagai alat komunikasi jarak jauh. Berkaitan dengan hal tersebut, maka perlu dilakukan penelitian hubungan aktivitas menggunakan gawai dengan dimensi responsif pada mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember.

## **B. Rumusan Masalah**

### **1. Pernyataan Masalah**

Gawai adalah perangkat elektronik kecil dan canggih yang dibuat dengan berbagai aplikasi yang dapat menyediakan berbagai berita media, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Mahasiswa cenderung asyik terhadap penggunaan gawai cenderung lambat dalam merespons, mengalihkan perhatian ke *handphone* jika berpapasan dengan orang lain yang melihatnya seolah-olah tidak tahu akan kehadiran seseorang tersebut, dan tidak melihat siapa yang sedang di ajak bicara serta tidak memperhatikan

teman yang sedang berbicara. Akibatnya menimbulkan seseorang menjadi menyendiri dan membawa orang tersebut tenggelam dalam dunia maya dan berpengaruh menjadikan orang yang dekat menjadi jauh serta membuat seseorang tidak berinteraksi dengan orang lain dengan baik, perilaku ketidakpedulian serta reaksi tidak merespon kepada orang lain.

## 2. Pertanyaan Masalah

- a. Bagaimana aktivitas penggunaan gawai pada mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember?
- b. Bagaimana dimensi responsif pada mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember?
- c. Apakah ada hubungan aktivitas menggunakan gawai dengan dimensi responsif pada mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember?

## C. Tujuan Penelitian

### 1. Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan aktivitas menggunakan gawai dengan dimensi responsif pada mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember.

### 2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi aktivitas menggunakan gawai pada mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember.
- b. Mengidentifikasi dimensi responsif pada mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember.

- c. Menganalisis hubungan aktivitas menggunakan gawai dengan dimensi responsif pada mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Ilmu Keperawatan

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu keperawatan jiwa terkait aktivitas menggunakan gawai dengan dimensi responsif pada mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember.

2. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian yang diperoleh dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dalam dunia pendidikan, sebagai bahan pertimbangan dalam membuat kebijakan dan program kerja berkaitan dengan teknologi informasi.

3. Bagi Mahasiswa

Dari hasil penelitian ini diharapkan mahasiswa menggunakan gawai kearah yang lebih positif, mengetahui cara menyikapi penggunaan gawai dengan lebih baik dan bijak, meningkatkan penggunaan gawai sebagai sumber belajar, sumber *update* berita, hiburan serta sebagai sarana komunikasi jarak jauh.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan menambah wawasan ilmu pengetahuan, memberi referensi bagi pihak-pihak yang membutuhkan serta berguna sebagai dasar bagi penelitian selanjutnya untuk melakukan penelitian lebih lanjut.