

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mempengaruhi penggunaan ruang publik, penggunaan teknologi komunikasi nirkabel yang meluas di ruang publik telah menghilangkan batas antara ruang publik dan ruang pribadi (Halim dan Rachmatika, 2008). *Smartphone* atau telepon cerdas adalah salah satu contoh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dimana jika dulu seseorang sudah cukup dengan menelepon atau *sms* namun pada zaman sekarang kedua hal itu tidak bisa lagi mencukupi kebutuhan. *Smartphone* saat ini bukan lagi sekedar alat untuk komunikasi, namun juga sebagai gaya hidup, penampilan dan *trend*.

Smartphone adalah telepon yang menyatukan kemampuan-kemampuan terdepan, ini merupakan bentuk dari *Wireless Mobile Device* (WMD) yang dapat berfungsi seperti kemampuan komputer dengan menawarkan fitur-fitur seperti *personal digital assistant* (PDA), akses internet, *email*, dan *Global Positioning system* (GPS). *Smartphone* juga memiliki fungsi-fungsi lainnya seperti kamera, *video*, *games*, media sosial, *MP3 players*, sama seperti telepon biasa (Beker, 2010). Sejalan dengan itu, Philip, dkk (dalam Widyasari, 2015) memandang kecanggihan teknologi saat ini memang begitu menggoda, tetapi manusia tidak sepenuhnya sadar bahwa teknologi telah menjauhkan pengguna *smartphone* dari kehidupannya sendiri.

Era teknologi saat ini salah satu fungsi *smartphone* adalah untuk komunikasi, komunikasi merupakan suatu proses tindakan memperoleh dan mendapatkan informasi. Seseorang berbicara tentang sesuatu maupun menanggapi pemikiran dari orang lain atau melakukan sesuatu dari respon yang telah dipahami (Beeba, dkk dalam Putri 2015). Komunikasi di kalangan mahasiswa tidak hanya antar teman serta kekasih, terkadang komunikasi terkait dengan orang tua.

Sulistyaningtyas dkk. (2012) melalui fitur yang dimiliki oleh *smartphone*, orang tua menggunakan *smartphone* dalam berkomunikasi dengan anak seperti menanyakan keberadaan dan memantau anak apabila orang tua berada dalam jarak jauh. Sejalan dengan hasil wawancara dengan orang tua (tanggal 5-12-2016 jam 15.35 dan 15.55) di dapatkan hasil bahwa orang tua sering melakukan komunikasi dengan anaknya, bentuk-bentuk pesan dalam komunikasi di antaranya bentuk perhatian orang tua kepada anak seperti menanyakan keberadaan dan memastikan keputingan anaknya. Selain itu bentuk pesan lainnya seperti mengingatkan anak akan keamanan rumah serta permintaan bantuan dari orang tua kepada anak.

Hasil wawancara lainnya tentang lamanya memiliki *smartphone* di dapatkan hasil mahasiswa memiliki *smartphone* sebagai penunjang kegiatan sehari-hari paling lama selama sembilan tahun, dimulai pada tahun 2007 sampai tahun 2016. Penggunaan *smartphone* paling singkat selama sebelas bulan, di mulai pada bulan Januari sampai bulan November. Hasil wawancara tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rosidah (2013) untuk kepemilikan dan lamanya penggunaan *smartphone* sebaiaian responden yang merupakan

mahasiswa yaitu sejumlah 56% telah menggunakan *smartphone* lebih dari dua tahun. Sedangkan responden yang baru menggunakan antara satu sampai dua tahun sebanyak 35,1%. Sejumlah 38,1% di antara responden bahkan memiliki *smartphone* lebih dari satu. Jenis *smartphone* yang dimiliki oleh responden kebanyakan berjenis BlackBerry sebanyak 65,3%, disusul oleh android sebanyak 23,9%.

Smartphone dianggap sebagai alat untuk pemenuhan kebutuhan sehari-hari bagi mahasiswa, alasan itu pula yang digunakan empat mahasiswa yang diwawancarai ketika pertama kali membeli *smartphone*. Penggunaan *smartphone* pertama kali diberikan oleh orang tua kepada anak saat mulai SMA karena teman-temannya sudah banyak yang memakai *smartphone*. Orang tua lebih banyak menuruti keinginannya karena takut anaknya menjadi murung dan takut berteman dengan anak seumuran. Sesuai dengan pernyataan mahasiswa yang diwawancarai pada tanggal 15-11-2016 pukul 10.40 bahwa pertama kali membeli *smartphone* karena takut dikatakan ketinggalan jaman serta sudah banyak temannya yang memakai.

Hasil wawancara lainnya pada tanggal 26-11-2016 pukul 11.05 mahasiswa mengakui bahwa dalam menggunakan *smartphone* karena ingin memperoleh pengalaman baru, ingin mendapatkan respon dan ingin diakui oleh lingkungan sekitar. Selain itu, mahasiswa juga mengakui bahwa *smartphone* bisa membentuk menjadi pribadi yang gemar bersosialisasi, sehingga mahasiswa dalam menggunakan *smartphone* semakin intens dengan tingkat yang berbeda-beda.

Berdasarkan hasil kuisioner yang disebarakan pada mahasiswa sebagai pengantar fenomena penelitian, sebanyak sembilan orang mahasiswa. Tujuh diantaranya menggunakan *smartphone* lebih dari sembilan jam dalam waktu sehari secara intens, dua diantaranya menggunakan antara tujuh sampai delapan jam penggunaan secara intens. Frekuensi dalam penggunaannya, delapan diantara sembilan mahasiswa menggunakan lebih dari delapan kali, satu mahasiswa menggunakan *smartphone* tujuh sampai delapan kali. Kowalski (2014) mahasiswa rata-rata menggunakan *smartphone* selama sekitar sembilan jam setiap hari, itu lebih lama daripada para pelajar menghabiskan waktu untuk tidur.

Hasil temuan Locket (2013), secara rata-rata tiap pemilik *smartphone* biasanya melihat ponsel pintar itu sebanyak 110 kali dalam 24 jam atau satu kali setiap enam atau tujuh menit. Frekuensi pengecekan yang dilakukan naik turun berdasarkan waktu-waktu tertentu. Pengguna tercatat paling aktif mengecek *smartphone* antara pukul lima sore hingga delapan malam, dengan lebih dari 75 persen pengguna memeriksa perangkatnya. (www.tekno.kompas.com diakses pada 12 November pukul 19.05)

Penelitian lainnya tentang mengenai durasi dan waktu penggunaan *smartphone* dilakukan oleh Hasil riset *Nielsen On Device Meter* (ODM) di Februari tahun 2014 mencatat bahwa pengguna *smartphone* di Indonesia menghabiskan waktu rata-rata 140 menit per hari untuk menggunakan *smartphone*. Alokasi waktu penggunaan *smartphone* terbagi menjadi 37 menit menggunakan *chatting*, 27 menit untuk *surfing* atau *browsing*, 23 menit untuk *utility apps* (aplikasi yang terinstall), 17 menit untuk *gaming* (*game online*) dan 15

menit untuk multimedia. *Messaging* (8 menit), *calls* (6 menit), *phone navigation* (3 menit), *email*, *phone features*, *office packages* dan *security*, masing-masing menggunakan waktu 1 menit per hari. Penggunaan *smartphone* kebanyakan aktif pada jam-jam setelah jam kerja yaitu di rentang waktu antara jam 18.00-22.00 WIB. Hasil lain juga menunjukkan bahwa, 70% penggunaan *smartphone* menggunakan *facebook* sebagai jejaring favorit mereka, diikuti oleh *twitter* (36%) dan *google+* (11%). Untuk aplikasi permainan, *flappy bird* menduduki urutan pertama yang banyak dimainkan oleh pengguna *smartphone* (11%), diikuti oleh *pou my pet alien* (9%) dan *brick breaker* (6%) (<http://swa.co.id> diakses pada 20 Agustus 2016).

Berdasarkan hasil wawancara pada 16-11-2016 pukul 21.22 bahwa kegunaan *smartphone* bagi mahasiswa adalah untuk komunikasi dalam kehidupan sehari-hari, seperti dengan keluarga ketika diluar rumah digunakan untuk meminta ijin atau menanyakan keadaan saudara lainnya; bentuk komunikasi dengan teman kuliah untuk menanyakan tugas dari dosen, dan membuat janji untuk keluar bersama teman; bentuk komunikasi dengan kekasih untuk memberikan perhatian serta menanyakan keadaan; kegunaan lain yang didapatkan melalui fitur yang tersedia didalam *smartphone* untuk menambah teman. Konten yang digunakan pun beragam, mulai dari jejaring sosial, *game*, *video*, foto, musik, *e-mail*, *SMS*, telepon, dan *chatting online*.

Hasil riset dari Vserv, penyedia *platform mobile marketing* dan *commerce*. Berdasarkan pengumpulan data pada 1.600 relawan di seluruh Indonesia selama 3 bulan dari Februari, Maret, April 2015. Dalam penelitian itu

kemudian didapatkan hasil enam tipe kelompok pengguna *smartphone*, antara lain; tipe pengguna *smartphone* rakus data, tipe pengguna *gamer*, tipe pengguna utama, tipe pengguna pembicara, tipe pengguna awam, dan tipe pengguna bintang sosial. (www.maxmanroe.com diakses pada 13 Des 2016 22.24)

Mahasiswa dalam kesehariannya tidak pernah terlepas dari *smartphone*, aktifitas penggunaan *smartphone* secara tidak langsung menimbulkan efek ketergantungan pada penggunanya. Perilaku tersebut terlihat dari cara pemakaian yang tidak pernah lepas dari *smartphone* mulai dari bangun tidur dengan penggunaan dipagi hari minimal tiga puluh menit dan tidak intens sampai mendekati jam perkuliahan, kebanyakan hanya melihat sebentar untuk memastikan adanya notifikasi pesan masuk dari fitur yang tersedia atau sekedar memastikan jam perkuliahan tidak melebihi batas yang sudah ditentukan. Fenomena tersebut didapatkan oleh peneliti berdasarkan kesimpulan hasil wawancara kepada sembilan orang mahasiswa.

Hasil observasi peneliti dalam beberapa kesempatan perkuliahan dipagi hari dalam waktu satu jam menunjukkan penggunaan *smartphone* bagi kalangan mahasiswa sebagai alat penunjang kegiatan akademik ketika mendapat tugas dari dosen pengajar, meskipun tidak sedikit mahasiswa yang menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online* atau membuka *social media* saat jam perkuliahan. Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Sofian (2015) mengungkapkan alasan-alasan mengapa mahasiswa sering menggunakan *smartphone* di kelas ketika perkuliahan berlangsung adalah karena metode mengajar dosen kurang menarik yang membuat mahasiswa malas dan merasa

bosan, keinginan untuk selalu tersambung dengan teman atau keluarga kapanpun dan dimanapun, dan perasaan yang selalu ingin membuka media sosial.

Penggunaan disiang hari berdasarkan hasil wawancara dimana mahasiswa menggunakan *smartphone* selama satu jam secara intens dari total waktu penggunaan selama tiga jam saat bersama teman, kebanyakan penggunaannya hanya untuk berkomunikasi maupun sosial media, kegiatan yang sama dilakukan pada sore hari sampai dimalam hari ketika lebih santai dan menunggu jam beristirahat di kost. Penggunaan *smartphone* lebih intens lebih dari lima jam untuk penggunaannya selain untuk komunikasi sangatlah beragam mulai dari jejaring sosial, *video call* dan *chatting online*. Adapula yang menggunakan untuk bermain *game* dan mengakses situs porno melalui *smartphone*. Sesuai dengan enam dari mahasiswa yang mengisi kuisioner mengakui sering menggunakan *smartphone* dimalam hari.

Salehan dan Neghaban (2013) para pengguna *smartphone* memfungsikan alat tersebut dengan berbagai tujuan yang positif seperti *daily life*, mencari berbagai informasi maupun pengalihan *life stres*, untuk berkomunikasi dan bermain *game*. Sejalan dengan itu, Bian dan Leung (2014) memandang ketersediaan fasilitas yang di miliki dalam aplikasi jejaring sosial pada *smartphone* juga mempermudah seseorang untuk mendapatkan sebuah pamor dan popularitas secara instan karena terpublikasi dalam dunia entertainer maupun dunia maya.

. Menurut hasil survey yang dilakukan *Google* Indonesia dan GfK mengungkapkan potret menarik kebiasaan orang Indonesia memakai *smartphone*.

Melibatkan 2.500 partisipan di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi, Bandung, Semarang dan Surabaya, survei yang dilakukan November 2014 hingga Februari 2015 ini diklaim menunjukkan momentum *mobile* yang luar biasa. *Google* memang tidak merinci 5,5 jam waktu yang dihabiskan pengguna *smartphone* Indonesia. Namun jika diurutkan sesuai intensitas lamanya, penggunaannya adalah untuk hiburan, mencari informasi, mengakses media sosial, berbelanja *online*, berkomunikasi dan untuk produktivitas kerja. Jason Tedjasukmana *Head of Corporate Communications, Google* Indonesia mengungkapkan bahwa "Puncaknya memang pada malam hari, setelah *office hour* kebanyakan orang akan langsung mengakses *mobile* ketika macet. Banyak juga yang sambil menunggu macet mereka pulang kantor setelah jam 8 malam," (<http://inet.detik.com> diakses pada 12 Des 2016 18.09)

Fenomena lain yang berbeda didapatkan oleh peneliti pada mahasiswa dalam menggunakan *smartphone* yaitu rendahnya pemakaian *smartphone* baik itu dalam frekuensi serta durasi penggunaannya. Berdasarkan hasil wawancara tanggal 4 Maret 2017 pukul 10.30 yang mengatakan bahwa mahasiswa pemakaian *smartphone* pada rentang waktu tiga jam, pemakaian secara terus menerus selama lima belas menit serta mahasiswa sering menggunakan *smartphone* dengan frekuensi pemakaian selama lima belas kali. Mahasiswa hanya memfungsikan *smartphone* untuk berkomunikasi, mencari informasi.

Hasil wawancara lainnya tentang frekuensi serta durasi pemakaian yang rendah pada mahasiswa dapat disimpulkan bahwa mahasiswa menggunakan *smartphone* dalam rentang waktu tertinggi selama empat jam, mahasiswa juga

sering menggunakan *smartphone* dengan frekuensi pemakaian selama lima belas kali. Mahasiswa memfungsikan *smartphone* untuk komunikasi dengan menggunakan sosial media, serta saat di kampus mencari informasi untuk menunjang perkuliahan.

Alasan mahasiswa menggunakan dengan frekuensi serta durasi yang rendah diantaranya karena menggunakan *smartphone* hanya saat terhubung dengan internet, mahasiswa mempunyai banyak aktivitas seperti ikut organisasi serta bekerja sehingga jarang menggunakan *smartphone* serta mahasiswa menggunakan *smartphone* hanya untuk komunikasi dan mencari informasi. Kebutuhan akan komunikasi serta informasi didukung oleh penggunaan aplikasi yang menunjang kebutuhan akan komunikasi serta informasi seperti *BBM*, *WA*, *Instagram*, *Massenger*, *line* maupun *Google Chrome*. Fenomena tersebut didapatkan berdasarkan hasil wawancara dari enam mahasiswa.

Makna *smartphone* bagi mahasiswa berdasarkan hasil wawancara didapatkan bahwa menggunakan *smartphone* sebagai alat komunikasi serta untuk mencari informasi lewat media sosial, menghilangkan kepenatan setelah bekerja dan media hiburan. Mahasiswa yang memiliki intensitas penggunaan rendah juga mempunyai dampak disaat menggunakan *smartphone*, melalui proses wawancara dapat diketahui dampak positifnya untuk mempermudah komunikasi serta mendapatkan informasi dengan cepat, bisa sebagai pengganti buku. Dampak negatifnya adalah pemakaian yang konsumtif (berlebihan), saat mahasiswa tidak membawa *smartphone* munculnya perasaan bingung serta takut *smartphone* jatuh saat berkendara, sedangkan ketika tidak terhubung dengan internet aktifitas

komunikasi, mendapatkan informasi dan akademis (mengerjakan tugas kuliah) bisa terganggu.

Menurut Barakati (2013) ada 3 dampak penggunaan *smartphone* bagi mahasiswa antara lain; dampak portabilitas, praktis dan dapat digunakan untuk belajar dimana saja dan kapan saja; dampak kolaborasi, bisa berbagi informasi dengan menggunakan media sosial; dampak motivasi, *smartphone* bisa memotivasi mahasiswa karena belajar dengan *smartphone* bisa lebih mudah, cepat, efektif dan menyenangkan.

Barakati (2013) memandang *smartphone* juga mempunyai dampak negatif terhadap pembelajaran bagi siswa yaitu kepraktisan dan keefektifannya, *smartphone* dapat digunakan dimana saja dan kapan saja termasuk untuk menyontek pada saat ujian, tidak memperhatikan dalam kelas dan membuat ketergantungan. Mahasiswa cenderung melakukan segala sesuatu secara instan dan tidak mau lagi repot dengan membawa buku-buku yang berat ataupun membawa kamus ke kampus.

Berangkat dari fenomena yang sudah dipaparkan mengenai intensitas penggunaan *smartphone* dan juga berdasarkan hasil wawancara serta observasi awal yang dilakukan, maka peneliti ingin melihat lebih jauh mengenai bagaimana **"Gambaran intensitas penggunaan *smartphone* pada mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Jember"**. Pentingnya penelitian ini di lakukan harapannya untuk meminimalisir pemakaian *smartphone* secara konsumtif (berlebihan), dan sesuai dengan kebutuhan sehingga tidak berdampak pada munculnya ketergantungan pada *smartphone*. Selain itu penelitian ini dapat dimanfaatkan dengan benar oleh

peneliti selanjutnya untuk membuat suatu program dengan tujuan mengurangi intensitas penggunaan di kalangan mahasiswa.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana gambaran intensitas penggunaan *smartphone* pada mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Jember?

C. Tujuan Masalah

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran tinggi, rendahnya intensitas penggunaan *smartphone* pada mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Jember.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai tinggi, sedang, rendah intensitas penggunaan *smartphone* pada mahasiswa serta dapat menjadi masukan untuk menambah teori mengenai intensitas penggunaan *smartphone* dan dapat menjadi bahan acuan dalam penelitian mengenai penggunaan *smartphone*.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang diharapkan dapat di peroleh ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini sebagai refrensi bagi peneliti selanjutnya untuk malakukan penelitian lebih lanjut mengenai gambaran intensitas penggunaan *smartphone* pada mahasiswa.

b. Bagi pembaca

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi masyarakat mengenai gambaran individu pengguna *smartphone* serta mengetahui sisi lain dari penggunaan *smartphone* sebagai hasil kemajuan teknologi.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian dengan tema gambaran intensitas penggunaan *smartphone* pada mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Jember, di ketahui belum pernah diteliti sebelumnya, namun ada penelitian yang memiliki variabel yang serupa, antara lain yang pertama berjudul **“Perilaku pengguna *smartphone* di kalangan mahasiswa kota Palembang.”** Penelitian tersebut ditulis oleh Rahadi dan Zainal (2015) dengan menggunakan metode kualitatif. dengan responden mahasiswa dan staf pengajar yang ada di kota Palembang. Hasil penelitian ini menunjukkan *smartphone* selalu menjadi andalan mahasiswa selama proses pembelajaran di kelas terutama dalam mendapatkan literatur secara *online* daripada membuku. Disisi lain, tenaga pengajar/dosen tidak mempermasalahkan mahasiswa menggunakan *smartphone* sebagai media dalam proses pembelajaran dikelas, selama tidak ada larangan dari dosennya.

Penelitian selanjutnya tentang **“Intensitas penggunaan *smartphone* terhadap perilaku komunikasi.”** Penelitian tersebut ditulis oleh Gifary dan Kurnia (2015) merupakan sebuah penelitian kausal dan deskriptif dengan metode kuantitatif kepada 100 responden yang berasal dari penggunaan *smartphone*. Teknik analisa data yang digunakan adalah Analisis Regresi Sederhana. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa secara parsial dan simultan intensitas penggunaan *smartphone* berpengaruh signifikan terhadap perilaku komunikasi sebesar 55,4% dan sisanya sebesar 44,6% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Artinya semakin tinggi intensitas penggunaan *smartphone* berpengaruh terhadap perilaku komunikasi.

Penelitian selanjutnya tentang **“Pengaruh intensitas penggunaan teknologi komunikasi terhadap tingkat keintiman komunikasi interpersonal.”** Penelitian tersebut ditulis oleh Fitri Saraswati (2014) Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survey. Teknik analisa yang digunakan adalah Distribusi Frekuensi, Analisis Kolerasi Langsung dan Analisis Regresi Linear Sederhana. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh intensitas penggunaan teknologi komunikasi terhadap keterbukaan diri, keterbukaan diri memiliki pengaruh terhadap tingkat keintiman komunikasi interpersonal serta besarnya pengaruh intensitas penggunaan teknologi komunikasi terhadap tingkat keintiman komunikasi interpersonal mahasiswa Universitas Atma jaya Yogyakarta.

Berdasarkan ketiga penelitian diatas, diketahui bahwa ada perbedaan dari sampel yang digunakan oleh peneliti, perbedaan tersebut topik atau tema yang digunakan dimana dalam penelitian ini tentang gambaran intensitas penggunaan *smartphone* dan hanya menggunakan satu variabel. Perbedaan penelitian terdahulu dengan sekarang terletak pada fokus permasalahan yang akan diangkat, penelitian sebelumnya lebih melihat perilaku penggunaan *smartphone* dan pengaruh dari intensitas penggunaan *smartphone*, sedangkan dalam penelitian ini

menggambarkan intensitas penggunaan *smartphone* ditinjau dari karakteristik demografi mahasiswa yaitu usia, jenis kelamin, suku bangsa dan status pekerjaan serta intensitas penggunaan baik dalam Frekuensi (tingkat keseringan seseorang dalam menggunakan *smartphone*), Durasi (lamanya waktu yang digunakan dalam menggunakan *smartphone*). Sumber informasinya diambil dari media internet, buku, observasi, kuesioner serta wawancara yang di lakukan kepada mahasiswa maupun orang tua.