

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Remaja adalah individu yang sedang berada pada masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa dan ditandai dengan perkembangan yang sangat cepat dari aspek fisik, psikis dan sosial. Masa remaja merupakan masa yang sangat penting dalam perkembangan seseorang. Masa remaja berlangsung antara umur 11 sampai 20 tahun, dengan pembagian: masa remaja awal 11 sampai 13 tahun, masa remaja pertengahan 14 sampai 16 tahun, masa remaja lanjut 17 sampai 20 tahun (Soetjiningsih, 2004).

Masa remaja adalah masa pencarian jati diri, dan bisa saja dalam proses pencarian jati diri tersebut para remaja memilih jalan yang benar ataupun yang salah, memang kemajuan teknologi saat ini tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat khususnya dikalangan remaja. Dikarenakan saat ini dapat kita lihat betapa kemajuan teknologi yang telah memengaruhi gaya hidup dan pola pikir remaja.

Kemajuan teknologi adalah suatu hal yang tidak dapat kita hindari, karena seiring perkembangan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi akan selalu berkembang. Manusiapun berlomba-lomba dalam membuat inovasi-inovasi dalam bidang teknologi dengan maksud mempermudah aktifitas manusia dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari yang sekarang menjadi sebuah keharusan

untuk mempunyai atau menguasai teknologi, dengan bantuan teknologi semua aktivitas manusia yang rumit menjadi mudah.

Ada banyak sekali ragam teknologi yang diciptakan untuk memudahkan kehidupan manusia, contohnya kamera digital, dengan kamera digital kita dapat mengabadikan momen dengan mudah. Contoh lainnya adalah mobil, dengan adanya mobil kita bisa mencapai tempat yang ingin dituju dengan mudah. Tidak dapat dipungkiri *gadget* juga sangat membantu kehidupan manusia dalam bidang komunikasi.

Gadget pada saat ini sudah menjadi konsumsi masyarakat, dengan *gadget* jarak yang jauh menjadi dekat, mudah mengakses segala jaringan di internet, bahkan dunia pun dengan teknologi menjadi sangat kecil karena dengan *gadget* kita dapat berkomunikasi dengan semua orang di seluruh penjuru dengan menggunakan *gadget* yang ada dalam genggam tangan kita.

Pada dasarnya *gadget* itu sendiri merupakan alat ciptaan manusia untuk membantu manusia dan *gadget* itu sendiri dikontrol oleh manusia dan untuk mempermudah manusia dalam berkomunikasi dengan orang-orang yang lokasinya jauh. Tetapi sekarang banyak manusia yang sudah tidak bisa mengontrol diri mereka untuk menggunakan *gadget* itu sendiri dan malah mengakibatkan dampak yang tidak baik bagi kehidupan mereka.

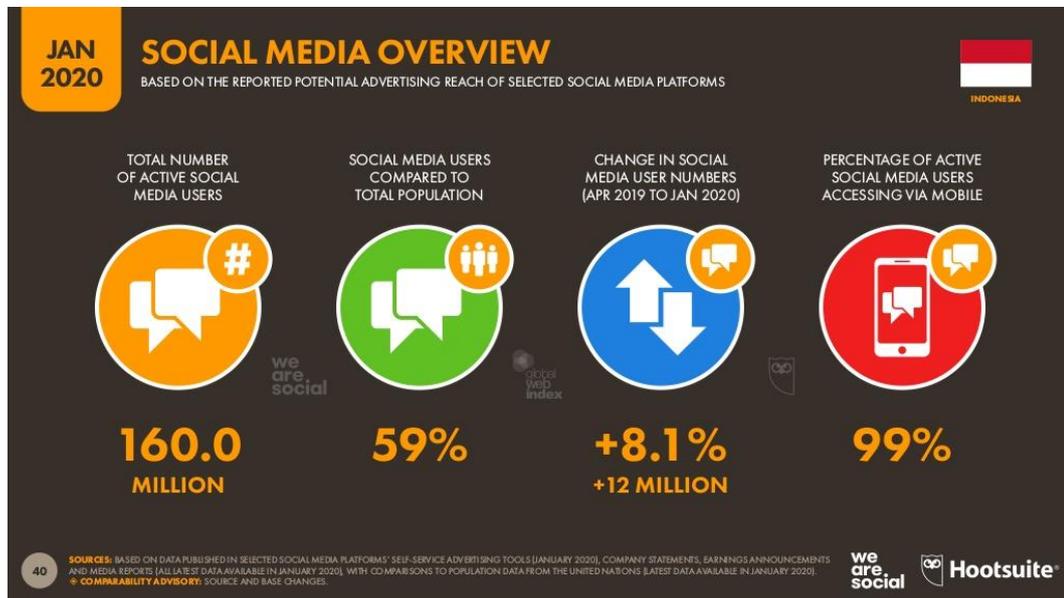
Salah satunya adalah sekarang manusia menjadi sangat ketergantungan terhadap *gadget* itu sendiri, sering merasa kehilangan ketika *gadget* yang dimilikinya itu ketinggalan atau lupa terbawa, dengan terus menerus memperhatikan *gadget* yang dimilikinya lama kelamaan manusia menjadi kurang

peduli dengan lingkungan di sekitarnya, menjadi lebih malas dalam melakukan kegiatan atau aktivitas, menjadi kurang konsentrasi karena hanya terlalu fokus dengan *gadget* yang ada ditangannya.

Keberadaan *gadget* khususnya *smartphone* saat ini seakan menjadi kebutuhan utama bagi setiap orang. Menurut situs kominfo.go.id, jumlah penduduk Indonesia yang mencapai lebih dari 250 juta jiwa adalah pasar yang besar. Pengguna *smartphone* Indonesia juga bertumbuh dengan pesat. Hewlett-Packard (HP) dan Universitas Paramadina juga melakukan survei pada siswa dan didapatkan 85 persen siswa "kecanduan" menggunakan ponsel saat berada di kelas tanpa sepengetahuan dari gurunya.

Berdasarkan laporan penelitian yang dipublikasi Motorola, 53 persen (lebih dari separuh) remaja yang dikategorikan sebagai Generasi Z menganggap ponsel layaknya teman baik mereka sendiri. Bagaikan teman baik yang tak terpisahkan, para remaja generasi Z tidak bisa jauh dari ponselnya. Menurut pengakuan, tiga dari empat generasi Z merasa panik ketika kehilangan ponselnya. Alhasil, enam dari sepuluh generasi Z cenderung lebih sering memeriksa ponselnya daripada kelompok usia lain.

Gambar 1. 2 Pengguna Sosial Media Aktif



Sumber: wearesocial.com

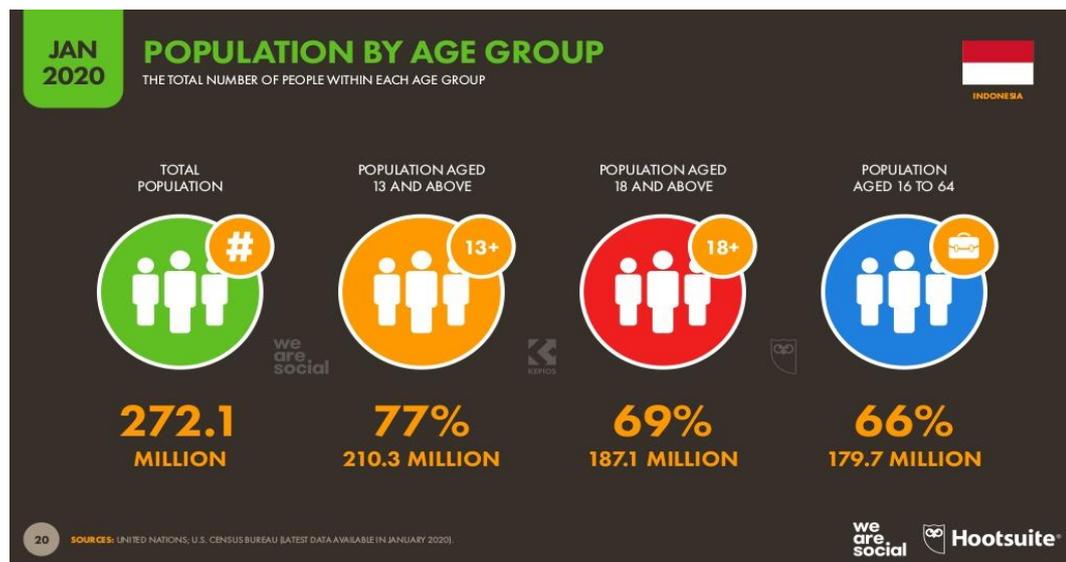
Indonesia juga punya pencapaian lain dalam jumlah pengguna media sosial. Masih dari riset yang sama, jumlah pengguna media sosial di Indonesia sudah mencapai 160 juta, meningkat 8,1 persen atau 12 juta pengguna dibandingkan tahun lalu.

Jumlah pengguna internet Indonesia, menurut riset We Are Social, memang sudah mencapai 175,4 juta pengguna. Namun faktanya, pengguna internet mobile jauh lebih banyak hampir 2 kali lipatnya. Saat ini, tercatat masyarakat Indonesia yang menggunakan koneksi internet di perangkat mobile, seperti smartphone atau tablet, mencapai 338,2 juta pengguna.

Angka tersebut naik 15 juta pengguna atau 4,6 persen ketimbang tahun lalu. Jika dibandingkan dengan jumlah total penduduk Indonesia, angkanya mencapai

124 persen. Riset ini bisa mengartikan bahwa banyak pengguna internet di Indonesia memiliki lebih dari satu perangkat mobile.

Gambar 1. 3 Populasi Berdasarkan Kelompok Usia

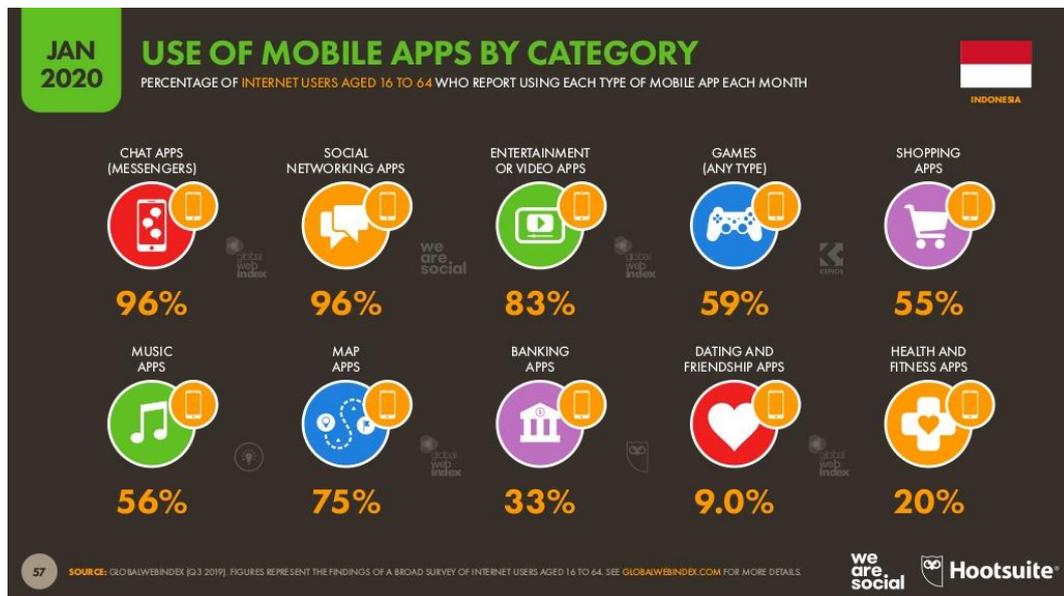


Sumber: wearesocial.com

Riset pada pengelompokan usia yang dilakukan *we are social* tercatat jumlah total populasi masyarakat di Indonesia adalah sebanyak 272.1 juta. Yang kemudian dikelompokkan menjadi 3 kelompok.

Kelompok pertama adalah usia 13 tahun keatas sebesar 77% atau sebanyak 210.3 juta jiwa. Kelompok kedua adalah usia 18 tahun keatas sebesar 69% atau sebanyak 187.1 juta jiwa. Kelompok ketiga adalah usia 16 sampai 64 tahun sebesar 66% atau sebanyak 179.7 juta jiwa.

Gambar 1. 4 Penggunaan Aplikasi Masyarakat Indonesia



Sumber: wearesocial.com

Dari data tersebut kita juga bisa melihat aplikasi apa saja yang sering digunakan masyarakat Indonesia dari rentang usia 16 sampai 64 tahun. Aplikasi yang paling sering digunakan adalah aplikasi *chatting* dan aplikasi jejaring sosial sebesar 96%. Kemudian aplikasi hiburan dan video sebanyak 83%, aplikasi game sebanyak 59% dan aplikasi-aplikasi lainnya.

Dari data tersebut kita bisa melihat bahwa masyarakat Indonesia umumnya menggunakan *gadget* mereka untuk membuka aplikasi *chatting* dan aplikasi jejaring sosial.

Mahasiswa pada umumnya berumur antara 17 hingga 24 tahun. Pada usia tersebut individu berada pada masa remaja akhir dan dewasa awal, Hurlock (2006). Artinya bahwa mahasiswa berada pada periode perkembangan sebagai remaja akhir yang tidak luput dari berbagai permasalahan. Permasalahan yang terjadi pada

mahasiswa dikarenakan adanya hambatan dalam memenuhi tugas perkembangannya.

Havighurst (dalam Papalia, 2008) mengemukakan tugas perkembangan pada mahasiswa yaitu memperluas hubungan dan komunikasi interpersonal, memperoleh peranan sosial, menerima keadaan tubuhnya, memperoleh kebebasan emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya, mencapai kemandirian, mempersiapkan pekerjaan, mempersiapkan diri membentuk keluarga dan membentuk sistem nilai-nilai moral dan falsafah hidup.

Ada banyak sekali manfaat dari *gadget* yang bisa didapatkan oleh mahasiswa, mahasiswa saat ini dituntut untuk selalu update mengenai berita apa yang terjadi agar tak ketinggalan berita, mahasiswa memanfaatkan kecanggihan Smartphone untuk mengakses informasi dimanapun dan kapanpun. Selain itu manfaat dari smartphone sangat banyak sekali untuk mahasiswa, diantaranya yang pertama memudahkan dalam mengakses informasi secara luas dan cepat, kedua memudahkan dalam berkomunikasi, terutama jika digunakan untuk membuat forum diskusi, dan yang ketiga dapat menambah wawasan pengetahuan pelajar karena mudahnya mencari informasi di dunia maya.

Bagi para mahasiswa juga memiliki dampak buruk yaitu menjadi malas belajar, sulit membagi waktu karena terlalu fokus dengan *gadget* yang dimilikinya. Apalagi mahasiswa jaman sekarang yang lebih *up to date* dengan *gadget* yang dimilikinya, secara otomatis akan lebih banyak mahasiswa yang menggunakan *gadget*. Jika mahasiswa sudah terlalu sering menggunakan *gadget* atau kecanduan *gadget*, maka akan sangat sulit bagi mahasiswa tersebut untuk melepaskan

kecanduannya tersebut. Akibatnya mahasiswa di jaman sekarang lebih asik dengan *gadgetnya* dibandingkan dengan orang-orang disekitarnya, baik itu orang tuanya atau temannya. Ada juga mahasiswa yang lebih senang atau tertarik untuk curhat atau mengeluarkan isi hatinya di jejaring sosial menggunakan *gadget* dibandingkan berbicara dengan orang tua atau teman-temannya.

Mahasiswa memang tak 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 *smartphone* secara baik dan benar.

Peneliti tidak jarang menemukan perilaku sosial yang positif maupun yang negatif pada mahasiswa Universitas Komputer Indonesia. Contoh perilaku sosial yang positif yaitu banyak mahasiswa yang memiliki sifat simpatik dan membela orang yang tertindas dan peduli terhadap perasaan dan keinginan orang lain. Contoh lainnya adalah mahasiswa tidak mempersoalkan latar belakang teman, seperti suku, agama, ras, dan antargolongannya. Dalam hidup bersosial mahasiswa Universitas Komputer Indonesia juga tergolong ramah, jika mereka bertemu dosen atau orang yang lebih tua mereka akan memberikan senyuman dan menganggukan kepala mereka sebagai rasa hormat.

Perilaku sosial positif lainnya juga ditunjukkan pada saat kegiatan belajar dan mengajar berlangsung, mereka mendengarkan dan menghormati bapak/ibu dosen yang sedang menerangkan materi di depan kelas.

Namun masih ada pula mahasiswa yang menunjukkan sikap perilaku sosial yang negatif seperti mahasiswa yang mengobrol di kelas walaupun dosen sedang menerangkan materi perkuliahan di depan kelas. Contoh lainnya adalah masih banyak pula mahasiswa yang sering mencontek tugas mahasiswa lain. Tidak jarang pula peneliti melihat mahasiswa yang mencontek pada saat ujian berlangsung, biasanya mahasiswa mencontek menggunakan *gadget* mereka yang disembunyikan supaya tidak terlihat oleh pengawas ujian.

Mahasiswa juga sering terdengar berbicara menggunakan bahasa yang kasar, walaupun mereka berbicara ke teman sebayanya, namun itu tidak mencerminkan mahasiswa yang berintelekt. Itu merupakan contoh-contoh perilaku sosial yang menyimpang yang peneliti temui pada mahasiswa Universitas Komputer Indonesia.

Manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial, tetapi juga sekaligus makhluk individu. Oleh karena itu, terkadang manusia mempunyai keinginan untuk mementingkan diri sendiri disamping mementingkan kepentingan sosial adalah hal yang wajar. Sebagai makhluk sosial manusia akan berhubungan dengan manusia lain, sehingga mereka secara alami membentuk suatu kelompok.

Tapi dalam penelitian ini peneliti membuat batasan agar hasil penelitiannya terfokus. Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih

terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Luas lingkup hanya meliputi perilaku sosial mahasiswa di lingkungan kampus saja.
2. Informasi yang disajikan yaitu : Perilaku terhadap teman sebayanya, perilaku terhadap kelompok

Berdasarkan pada hasil data yang didapat peneliti mengambil judul **“Pengaruh Kecanduan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa di Universitas Komputer Indonesia”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, agar rumusan masalah menjadi lebih fokus dan agar penelitian lebih terarah dan sesuai harapan maka peneliti merumuskan identifikasi masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Seauhmana Pengaruh Ketidakmampuan untuk mengendalikan keinginan (*inability to control craving*) Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa UNIKOM?
2. Seauhmana Pengaruh Kecemasan dan Perasaan Kehilangan (*anxiety and feeling lost*) Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa UNIKOM?
3. Seauhmana Pengaruh Penarikan dan melarikan diri (*withdrawl and escape*) Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa UNIKOM?
4. Seauhmana Pengaruh Kehilangan Produktivitas (*productivity loss*) Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa UNIKOM?

5. Sejauhmana Pengaruh Kecanduan *Gadget* Terhadap Kecenderungan Perilaku Peran Mahasiswa UNIKOM?
6. Sejauhmana Pengaruh Kecanduan *Gadget* Terhadap Kecenderungan Perilaku dalam Hubungan Sosial Mahasiswa UNIKOM?
7. Sejauhmana Pengaruh Kecanduan *Gadget* Terhadap Kecenderungan Perilaku Ekspresif Mahasiswa UNIKOM?

1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini memiliki maksud dan tujuan yang menjadi bagian dari penelitian, adapun maksud dan tujuan sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui, menganalisa dan menjelaskan dengan menggunakan metode dan teknik yang tepat mengenai Pengaruh Kecanduan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa di Universitas Komputer Indonesia.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang peneliti rumuskan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk Mengetahui Sejauhmana Pengaruh Ketidakmampuan untuk mengendalikan keinginan (*Inability to Control Craving*) Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa UNIKOM.

2. Untuk Mengetahui Sejauhmana Pengaruh Kecemasan dan Perasaan Kehilangan (*Anxiety and Feeling Lost*) Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa UNIKOM.
3. Untuk Mengetahui Sejauhmana Pengaruh Penarikan dan melarikan diri (*Withdrawl and Escape*) Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa UNIKOM.
4. Untuk Mengetahui Sejauhmana Pengaruh Kehilangan Produktivitas (*Productivity Loss*) Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa UNIKOM.
5. Untuk Mengetahui Sejauhmana Pengaruh Kecanduan *Gadget* Terhadap Kecenderungan Perilaku Peran Mahasiswa UNIKOM.
6. Untuk Mengetahui Sejauhmana Pengaruh Kecanduan *Gadget* Terhadap Kecenderungan Perilaku dalam Hubungan Sosial Mahasiswa UNIKOM
7. Untuk Mengetahui Sejauhmana Pengaruh Kecanduan *Gadget* Terhadap Kecenderungan Perilaku Ekspresif Mahasiswa UNIKOM.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Pada penelitian ini peneliti berharap dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu komunikasi dalam kajian Jurnalistik. Penelitian ini pun diharapkan dapat berguna bagi penelitian-penelitian relevan selanjutnya, yakni sebagai studi perbandingan, ataupun penerapan teori-teori yang berkaitan mengenai Pengaruh Kecanduan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa di Universitas Komputer Indonesia.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Kegunaan untuk Peneliti

Kegunaan penelitian ini dapat memberikan wawasan, ilmu pengetahuan dan menambah pengalaman bagi peneliti pada bidang Ilmu Komunikasi dalam kajian jurnalistik yang berkaitan dengan tingkat kecanduan *gadget* dengan perilaku sosial.

2. Kegunaan untuk Akademik/Program Studi

Penelitian ini secara praktis berguna untuk mahasiswa Universitas Komputer Indonesia secara umum dan mahasiswa Ilmu Komunikasi khususnya dalam bidang konsentrasi jurnalistik, serta dapat dijadikan sebagai bahan literatur untuk penelitian yang sama di masa yang akan datang.