

## Bab 1 Pendahuluan

### Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat mempermudah manusia dalam menjalani hidupnya, salah satu perkembangan teknologi yang telah digunakan adalah *smartphone*. *Smartphone* merupakan suatu perangkat yang memiliki salah satu fungsi yaitu untuk membangun komunikasi (Liao, 2010), Liao membagi beberapa fungsi *smartphone* yang terbagi menjadi tiga yaitu : (1) *versatility* yaitu fungsi kecerdasan yang digambarkan dengan beberapa aplikasi yang dapat diakses untuk mencari informasi seperti google, atau aplikasi bawaan *smartphone* seperti kalkulator, (2) *essentiality* digambarkan sebagai fungsi dari *smartphone* untuk dapat berkomunikasi dengan telepon, pesan singkat, jejaring sosial, maupun fungsi penyimpanan data, (3) *entertainment* digambarkan sebagai fungsi untuk mencari hiburan seperti *game*, musik, kamera, maupun video.

*World Economic Forum (WEF)* (2020) sebuah organisasi internasional yang melakukan survey dengan melibatkan 68.574 pemuda berusia 16-35 tahun di ASEAN, survey ini menghasilkan bahwa 87% pemuda meningkatkan penggunaan alat digital dan jejak digital diantaranya media sosial pada masa pandemi. Survey lainnya dilakukan oleh *Hootsuite & We Are Social* (2020) yaitu forum yang melakukan laporan digital pada tahun 2020 termasuk Indonesia menghasilkan bahwa terdapat 64% atau 175.4 juta pengguna internet serta pengguna aktif media sosial dengan rentang usia 16-64 tahun mencapai angka 160 juta pengguna, dimana 90 % mereka menggunakan media sosial untuk mengakses *youtube*, *whatsapp*, *facebook*, *instagram*. Presentase media sosial tertinggi digunakan untuk mengakses *youtube* sebesar 88%, *Whatsapp* sebesar 84%, *facebook* sebanyak 82% dan *instagram* sebanyak 79%, dengan rata-rata durasi akses selama 3 jam 26 menit. (*Digital 2020 - Hootsuite*, n.d.)

Dari beberapa hasil survey tersebut menunjukkan bahwa keterikatan penggunaan *smartphone* dengan seseorang bisa dikatakan tinggi, sehingga hal ini bisa mengakibatkan seseorang takut jika jauh dari *smartphone* atau yang disebut dengan *nomophobia*. *No-mobile-phone* atau *nomophobia* merupakan masalah modern dimana timbul rasa takut dan cemas ketika seseorang jauh dari *smartphone* (King et al., 2014). *Nomophobia* diartikan sebagai ketakutan atau kecemasan seseorang ketika tidak berada dekat dengan *smartphone*, yang terjadi karena

adanya berbagai kondisi misalnya tidak adanya jaringan, kehabisan kuota, kehabisan baterai dan lain sebagainya (Yildirim & Uk, 2014). *Nomophobia* merupakan dampak dari teknologi yang memungkinkan adanya komunikasi secara virtual (Bragazzi & Del Puente, 2014)

Fenomena tersebut sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang meneliti mengenai faktor *nomophobia* pada mahasiswa Universitas Mulawarman di Kalimantan menghasilkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan *smartphone* dengan *nomophobia* dan tingkat intensitas penggunaan *smartphone* merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi adanya *nomophobia* (Petris Hestia, 2021). Penelitian lainnya yang dilakukan kepada dewasa muda berusia 20-24 tahun di Swedia menghasilkan bahwa penggunaan *smartphone* dapat menimbulkan adanya gangguan tidur, stress, adanya pemburukan kesehatan, turunya kinerja akademis, fisik dan kecemasan (Thomé et al., 2011). Penelitian mengenai fenomena *nomophobia* menghasilkan bahwa *nomophobia* ini menjadi wabah baru pada mahasiswa Riau karena didukung dengan mudahnya akses internet dan *smartphone* (Dasiroh et al., 2017). Hasil penelitian lainnya meneliti mengenai *nomophobia* pada mahasiswa India yang menunjukkan bahwa 73% mahasiswa di India berusia 22-24 tahun tidak mengetahui bahwa dirinya mengalami *nomophobia*, bahkan 83% mahasiswa merasa panik ketika jauh dari *smartphone* sehingga menimbulkan beberapa efek seperti lesu dan sakit kepala (Sharma et al., 2015).

Secara *essentiality* fungsi dari *smartphone* sendiri ialah untuk dapat berkomunikasi dengan mudah salah satunya melalui jejaring sosial ataupun media sosial. Media sosial sendiri didefinisikan sebagai alat bersosialisasi secara *online* dan berbagi hal dengan orang lain seperti foto, berita dan sebagainya (Kanwar, 2012). Media sosial adalah media berbasis teknologi internet yang didesain untuk mempermudah adanya interaksi sosial dari satu individu ke banyak orang (Sisrazeni, 2017). Media sosial didefinisikan sebagai sekumpulan aplikasi yang berbasis konektivitas internet dengan teknologi web 2.0 yang menjadikan adanya pertukaran dan penciptaan konten oleh individu yang mengaksesnya (Kaplan & Haenlein, 2010).

Pada penelitian ini penggunaan media sosial dilihat dari intensitas penggunaan media sosial, intensitas media sosial dilihat dari waktu yang digunakan untuk mengakses media sosial dengan alasan penggunaan, tempat ataupun situasi saat menggunakan media sosial (Olufadi, 2015). Intensitas media sosial adalah kuantitas perhatian dan ketertarikan individu dalam

mengakses media sosial, dimana hal ini dilihat dari kekuatan penghayatan dalam menggunakan media sosial. (Aziz A. A., 2020).

Telah dilakukan sebuah penelitian sebelumnya pada 110 mahasiswa pengguna media sosial di Inggris yang kemudian menghasilkan bahwa *smartphone* dan akses internet digunakan pengguna untuk masuk ke dalam jejaring sosial, menonton video hingga bermain *game* (Jacobsen & Forste, 2011). dan hasil penelitian lainnya pada mahasiswa di Semarang yang menyatakan bahwa salah satu kemudahan yang diberikan *smartphone* membuat pengguna banyak menggunakan waktunya untuk dapat mengakses media sosial dengan mudah (Asih & Fauziah, 2017)

Berdasarkan hasil studi awal yang dilakukan pada mahasiswa UIN SGD Bandung menyatakan bahwa dalam satu hari waktu untuk mahasiswa menggunakan *smartphone* dengan durasi sedikitnya 3 jam dan terlama 18 jam dengan alasan sebagai alat komunikasi. Mahasiswa juga merasakan emosi seperti sedih, gelisah dan kecewa ketika *smartphone* mereka tidak dapat digunakan sehingga hal tersebut menyebabkan mahasiswa perlu mencari solusi dengan cepat agar mereka dapat menggunakan *smartphone* nya kembali. Seluruh mahasiswa memiliki media sosial diantaranya 98.4% instagram, 74.6% facebook, 55.6% TikTok serta media sosial lainnya dengan durasi akses 2-8 jam perhari dengan tujuan untuk mencari hiburan, belajar, mengisi waktu luang dan berbisnis. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *smartphone* menjadi hal utama yang penting dan menjadi kebutuhan pokok mahasiswa dalam menjalani kehidupannya, hal ini dikarenakan *smartphone* menjadi suatu sarana dalam memenuhi kebutuhan terutama dalam perkembangan teknologi yang mengharuskan mahasiswa selalu menggunakan *smartphone*.

Fenomena yang telah dijelaskan dikuatkan dengan hasil penelitian sebelumnya mengenai hubungan antara intensitas penggunaan media sosial dengan *nomophobia* pada 310 mahasiswa Surakarta yang menghasilkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan media sosial dengan *nomophobia* (Fajri & Karyani, 2021). Hasil penelitian lainnya pada mahasiswa Turki menghasilkan adanya hubungan positif antara penggunaan media sosial dengan tingkat *nomophobia* yang terjadi dikalangan remaja (Yıldız Durak, 2018). Serta penelitian serupa di Turki kepada 755 mahasiswa keperawatan menghasilkan bahwa pengguna dengan

tingkat ketergantungan media sosial yang tinggi juga memiliki potensi mengalami *nomophobia* yang tinggi pula, dimana tingkat ketergantungan media sosial ini menjadi faktor yang cukup penting dibandingkan faktor-faktor lainnya yang mempengaruhi *nomophobia*. (Ayar et al., 2018). Hasil penelitian-penelitian sebelumnya yakni terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *facebook* dengan *nomophobia* (Wahyuni & harmaini, 2018). Mahasiswa melaporkan tingkat ketakutan yang lebih tinggi terhadap dua dimensi *nomophobia* yaitu “ tidak sedang berkomunikasi ” dan “ tidak dapat mengakses informasi “ (Yildirim et al., 2016)

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan mengenai fenomena serta permasalahan yang terjadi, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai “Hubungan antara intensitas penggunaan media sosial dengan *nomophobia* pada mahasiswa di UIN SGD Bandung”

### **Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan antara intensitas penggunaan media sosial dengan *nomophobia* pada mahasiswa di Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung ?

### **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara intensitas penggunaan media sosial dengan *nomophobia* pada mahasiswa di Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.

### **Kegunaan penelitian**

#### 1. Kegunaan Teoretis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan pada bidang psikologi khususnya dalam ranah psikologi klinis dan psikologi sosial. Serta dapat menjadi sarana informasi mengenai penggunaan sosial media serta dampak yang akan terjadi akibat penggunaan *smartphone* sebagai alat penunjang bersosial media diantaranya terjadinya permasalahan seperti *nomophobia* ketika seseorang terlalu sering bermain *smartphone*.

## 2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu untuk membantu mahasiswa di Indonesia khususnya di Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung untuk mengantisipasi adanya kecenderungan *nomophobia*

