

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk sosial, maka manusia pada dasarnya tidak mampu hidup sendiri di dalam dunia ini.¹ Manusia tidak lepas dari hubungan antara sesama manusia untuk dapat memenuhi kebutuhannya. Kecendungan hubungan tersebut melahirkan sebuah komunikasi dengan manusia yang lain melalui media interaksi. Interaksi sosial adalah hubungan antar manusia yang bersifat dinamis.² Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial karena tanpa interaksi sosial, tak akan mungkin ada kehidupan bersama. Seiring perkembangan zaman interaksi dipermudah dengan adanya teknologi.

Teknologi pada hakikatnya diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman. Penggunaan teknologi dari masyarakat menjadikan dunia teknologi semakin canggih. Kemajuan teknologi dan informasi serta semakin canggihnya perangkat-perangkat yang diproduksi oleh industri seperti menghadirkan “dunia dalam genggaman”.³ Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaiannya kini dengan teknologi segalanya menjadi sangat dekat dan tanpa jarak. Sebelumnya, masyarakat Indonesia biasa mengirim pesan singkat lewat surat dan *faximile* yang membutuhkan waktu lama. Tetapi dengan fasilitas SMS, pesan yang dituliskan bisa diterima pada sasaran yang dituju beberapa detik saja. Inilah salah satu

¹ Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi*, (Jakarta: Putra Grafika, 2006), h. 25.

² Elly M. Setiadi dan Usman Kolip, *Pengantar Sosiologi: Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial*, (Jakarta: Prenada Media, 2011), h. 62.

³ Rully Nasrulloh, *Media Sosial*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2016), h. 1.

perkembangan komunikasi yang paling aktual di Indonesia lima tahun terakhir. Fenomena itu juga bisa dikatakan, bahwa masyarakat di Indonesia dalam melakukan komunikasi tidak lagi hanya memakai saluran komunikasi massa (media cetak dan elektronik), tatap muka, atau bentuk komunikasi lain yang sama ini dikenal. Kehadiran *handphone* yang membanjiri kota-kota di Indonesia telah membentuk aktivitas komunikasi tersendiri. Dengan kata lain, revolusi dalam berkomunikasi di Indonesia sudah memasuki tahap baru dengan kehadiran *handphone*.⁴

Handphone adalah telepon pintar yang memiliki kemampuan seperti komputer. Sebagian besar masyarakat Indonesia memiliki *handphone* baik dari kalangan anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Bila kita amati mulai dari keluar rumah sepanjang perjalanan menuju ke tempat tujuan, baik sekolah, kantor, mall, kendaraan umum bahkan di dalam rumah sekalipun banyak orang yang disibukkan dengan *handphone*-nya. *Handphone* menjadi magnet yang sangat menarik dan menjadi candu. Sehingga berkomunikasi melalui dunia maya menjadi kewajiban setiap hari dan bisa menghabiskan waktu berjam-jam.

Kecanggihannya *handphone* menawarkan berbagai macam fitur dan aplikasi serta mampu mengakses internet dilengkapi dengan kamera yang beragam revolusi mulai yang paling rendah sampai yang paling tinggi. (sebagaimana yang tidak terdapat pada telepon genggam sebelumnya). Kecanggihannya *handphone* ini sudah hampir menyerupai komputer, sehingga *handphone* dapat meng-*install*

⁴ Nurudin, *Sistem Komunikasi Indonesia*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 187.

berbagai program dalam computer seperti *microsoft office*, *winamp*, serta media sosial.

Media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual.⁵ Media sosial memungkinkan kita berhubungan dengan jutaan orang diberbagai belahan dunia, bahkan yang tidak kita kenal sekalipun. Dengan *handphone* interaksi sosial yang idealnya harus bertatap muka sekarang tida harus bertatap muka. Interaksi antar manusia kini secara perlahan tergantikan dengan interaksi manusia dengan *Handphone*. Kapanpun dan dimanapun orang selalu teragntung dengan *handphone*-nya, banyak orang yang lebih asyik dengan *handphone*-nya ketimbang berinteraksi dengan lingkungan sosial di sekitarnya. Orang lebih suka mencari teman di media sosial ketimbang berkenalan dengan teman satu bangku di kendaraan umum. Terkadang kita berada dalam satu ruangan yang sama namun tidak terlibat dalam sebuah pembicaraan, semua sibuk dengan *handphone*-nya masing-masing, asyik dengan dunianya sendiri.

Teman-teman di jejaring sosial pun nampak lebih dekat dan nyata dibanding keberadaan tetangga kita sendiri. Orang kemudian menjadi begitu terobsesi dengan dunia maya dan menarik diri dari lingkungan sosialnya. Hal inilah yang kemudian menimbulkan berbagai gangguan kepribadian seperti sikap menyendiri, anti-sosial cenderung tidak peka dengan kebutuhan orang sekitar, individualistis dan lain-lain.

⁵ Rulli Nasrullah, *Op.Cit.*, h. 11.

Penggunaan *handphone* sekarang bukan hanya sebagai alat komunikasi semata melainkan juga mendorong terjadinya interaksi yang sama sekali berbeda dengan interaksi tatap muka disini interaksi yang terbentuk kemudian dipercepat prosesnya melalui suara dan teks atau tulisan. Umpan balik komunikasi atau dikenal dengan *feedback* merupakan reaksi (tanggapan) yang diberi penerima pesan atau komunikasi kepada penyampai pesan atau komunikator sumber. Selain itu, umpan balik juga dapat berupa reaksi yang timbul dari pesan kepada komunikator.⁶

Sehingga komunikasi tatap muka (baik dalam keluarga maupun lingkungan sosial yang lain) yang dianggap merupakan hal yang sangat diperlukan. Seiring dengan perkembangan teknologi di era *millenium* sebagaimana peneliti singgung sebelumnya berlangsung sangat pesat dan terjadi pergeseran komunikasi maupun di bidang-bidang lain, sebagai implikasi dari berbagai perkembangan revolusi komunikasi. Demam *Handphone* memang sedang melanda masyarakat Indonesia, orang seperti keranjang berbagai informasi, rasa, canda, tawa, hasrat, ekspresi, dan impian lewat jejaring sosial di dunia maya. Anak sekolah, mahasiswa, karyawan, hingga ibu rumah tangga menggunakan *handphone*.

Terdapat fenomena dimana tidak jarang individu lebih memilih memainkan atau menggunakan telepon selularnya, meskipun ia berada di tengah-tengah suatu kegiatan atau sosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya, berdasarkan survey *siemens mobile lifestyle III*, menyebutkan bahwa 60% dari

⁶ Elvinaro Ardianto dan Lukiati Komals, *Komunikasi Massa*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), h. 45.

respondennya lebih senang mengirim dan membaca SMS atau memainkan *handphone*-nya di tengah acara keluarga yang dianggap membosankan.⁷

Perbedaan antara yang nyata dan maya, yang asli dan palsu sangat tipis dan sulit dibedakan. Banyak orang yang suka meng *update* statusnya di jejaring sosial dan mendapat simpati ataupun komentar dari teman-temannya di dunia maya. Kita merasa memiliki begitu banyak teman padahal bisa jadi orang yang ketika di dunia maya memberi komentar dan simpati, ketika bertemu bahkan saling tidak peduli. Perbedaan tentunya pasti kita rasakan ketika interaksi sosial terjadi secara langsung daripada hanya sebatas virtual. Mimik muka, bahasa tubuh, sentuhan, mungkin tidak bisa kita rasakan secara nyata.

Dalam hal ini penulis telah melakukan observasi awal kepada 5 mahasiswa sosiologi semester III, salah satunya adalah Ahmad Setyo Utomo, yang pertamakali dilaksanakan pada tanggal 23 oktober 2017. Ahmad Setyo Utomo mengungkapkan *handphone* sangat memudahkan mahasiswa untuk berkomunikasi terutama komunikasi jarak jauh. Frekuensi penggunaan *handphone* pun cukup tinggi. Dia mengoperasikan *handphone*-nya hampir di semua tempat, bahkan ketika dia sedang di kelas pun dia sambil mengoperasikan *handphone*-nya untuk chattingan sama teman atau iseng membuka sosial media ketika dia sedang jenuh dan malas mengikuti perkuliahan. Dia juga tergabung dalam beberapa grup chat di media sosial untuk mempermudah mendapatkan informasi seperti grup kelas, jadi ketika ada informasi mengenai perkuliahan baik perpindahan jadwal

⁷ Nurudin, *Op.Cit.*, h. 47.

mata kuliah atau mengenai tugas informasi tersebut langsung dikirim ke grup tanpa harus chat satu persatu.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan oleh peneliti, menunjukan bahwa sebagian besar mahasiswa menggunakan *handphone*. Namun seringkali para mahasiswa memainkan *handphone*-nya di tengah-tengah perkuliahan atau ketika perkuliahan berlangsung. Mereka juga umumnya tergabung dengan berbagai grup di media sosial. Dari berbagai merk dan jenis *handphone*, dalam observasi yang dilakukan oleh peneliti pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik khususnya Jurusan Sosiologi menunjukkan bahwa pada mahasiswa yang mengikuti perkuliahan semuanya menggunakan *handphone* dengan berbagai merk.

Dari hasil observasi tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik UIN Sunan Gunung Djati Bandung Jurusan Sosiologi merupakan mahasiswa yang aktif dalam menggunakan *handphone*. Sehingga dirasa perlu untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pola interaksi mahasiswa dalam menggunakan *handphone*. Karena peneliti menemukan berbagai permasalahan dampak atau pengaruh penggunaan *handphone* di kehidupan sosial terutama pada kehidupan sosial mahasiswa, baik yang bersifat negatif maupun positif. Selain itu, mahasiswa dianggap sebagai *agen of change*, yang diharapkan mampu memberikan kontribusi (baik pemikiran maupun tindakan) terhadap berbagai permasalahan yang terjadi ditengah masyarakat.

Oleh karena itu berdasarkan uraian di atas, penulis ingin meneliti lebih jauh tentang pola interaksi mahasiswa dalam menggunakan *handphone*, yang penulis tuangkan dengan judul: POLA INTERAKSI MAHASISWA DALAM MENGGUNAKAN *HANDPHONE* (Penelitian Terhadap Mahasiswa Jurusan Sosiologi Semester III Angkatan Tahun 2016 Fakultas Ilmu Sosial dan Politik UIN Sunan Gunung Djati Bandung).

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalahnya dapat disusun sebagai berikut:

1. Manusia membutuhkan manusia lainnya, salah satunya kebutuhan komunikasi. Kebutuhan manusia untuk berkomunikasi dipermudah dengan adanya *handphone*, sehingga terkadang *handphone* mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat.
2. Sebagian besar mahasiswa menggunakan *handphone* sebagai alat komunikasi, sehingga menjadikan *handphone* sebagai alat kebutuhan.
3. Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, terlebih teknologi informasi dan komunikasi mengakibatkan pola interaksi mengalami perubahan.
4. Penggunaan media sosial sebagai media komunikasi mengakibatkan individu lebih menyukai komunikasi via *handphone* dibandingkan komunikasi tatap muka.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalahnya dapat disusun sebagai berikut:

1. Bagaimana pola interaksi mahasiswa Jurusan Sosiologi Semester III Angkatan Tahun 2016 Fakultas Ilmu Sosial dan Politik UIN Sunan Gunung Djati Bandung ?.
2. Bagaimana realitas pengguna *handphone* mahasiswa Jurusan Sosiologi Semester III Angkatan Tahun 2016 Fakultas Ilmu Sosial dan Politik UIN Sunan Gunung Djati Bandung ?.
3. Bagaimana pola interaksi mahasiswa dalam menggunakan *handphone* di Jurusan Sosiologi Semester III Angkatan Tahun 2016 Fakultas Ilmu Sosial dan Politik UIN Sunan Gunung Djati Bandung ?.

1.4. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitiannya dapat disusun sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pola interaksi mahasiswa Jurusan Sosiologi Semester III Angkatan Tahun 2016 Fakultas Ilmu Sosial dan Politik UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
2. Untuk mengetahui realitas pengguna *handphone* mahasiswa Jurusan Sosiologi Semester III Angkatan Tahun 2016 Fakultas Ilmu Sosial dan Politik UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

3. Untuk mengetahui pola interaksi mahasiswa dalam menggunakan *handphone* di Jurusan Sosiologi Semester III Angkatan Tahun 2016 Fakultas Ilmu Sosial dan Politik UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

1.5. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki dua kegunaan yaitu sebagai berikut:

1. Kegunaan Akademis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pengetahuan terhadap ilmu sosial khususnya ilmu sosiologi dalam hal dampak *handphone* terhadap interaksi social.
- b. Sebagai sarana penambah ilmu pengetahuan penulis yang diperoleh penulis selama di bangku perkuliahan.
- c. Diharapkan dapat menjadi masukan atau bahan informasi/referensi bagi penelitian selanjutnya atau pun mahasiswa lain yang berminat mendalami studi tentang pola interaksi dalam menggunakan *handphone*.

2. Kegunaan Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan pengetahuan bagi para mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- b. Untuk memperoleh pengalaman bagi penulis, sehingga menambah pengetahuan tentang *handphone* dan interaksi social.
- c. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pembelajaran terhadap mahasiswa, khususnya mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dalam menggunakan *handphone*, supaya dapat memberikan

dampak dan pengaruh yang bersifat positif terhadap kehidupan sosialnya.

1.6. Kerangka Pemikiran

Globalisasi merupakan era dimana segala sesuatu baik dari segi benda, perilaku serta kebudayaan dapat memasuki ke dalam wilayah Negara manapun. Seperti masuknya media teknologi komunikasi berupa *handphone*. *Handphone* saat ini banyak digunakan di semua kalangan khususnya mahasiswa.

Mahasiswa dalam mendapatkan informasi mengenai perkuliahan tidak hanya melalui informasi secara langsung. Namun dengan perkembangan zaman informasi mengenai perkuliahan di peroleh dari *handphone*, sehingga tidak jarang mahasiswa yang memiliki *handphone* untuk keperluan kuliah. Tujuan dalam menggunakan *handphone* diduga dapat mempengaruhi tingkat penggunaan *handphone*, karena dengan tujuan yang berbeda dapat menyebabkan perbedaan pula mahasiswa menggunakan *handphone*-nya. Aktivitas-aktivitas yang diikuti mahasiswa diduga dapat mempengaruhi tingkat penggunaan *Handphone*, karena dengan semakin banyak aktivitas atau kegiatan yang dilakukan dapat menunjukkan bahwa mahasiswa tersebut memiliki mobilitas yang tinggi (di dalam maupun luar kampus). Diduga hal tersebut dapat meningkatkan penggunaan *handphone* sebagai alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Dulu orang berkomunikasi berbicara langsung kepada pihak lain dan juga menggunakan surat jika jaraknya jauh. Sejak adanya *handphone* interaksi jarak jauh kini dipermudah. Akan tetapi, dengan kemudahan yang diberikan oleh *handphone* membuat mahasiswa lebih menyukai mengoperasikan *handphone*-nya

meskipun dia berkumpul dengan teman-temannya. Sehingga secara tidak langsung hal tersebut menurunkan kualitas interaksi tatap muka.

Interaksi yang semula bisa dilakukan jika bertemu atau menggunakan surat jika jarak jauh sekarang dengan kemajuan teknologi, cukup di kamar saja kita bisa melakukan interaksi jarak jauh dengan melihat langsung orang yang akan di ajak berinteraksi. Dari pernyataan tersebut terlihat jelas bahwa adanya *handphone* menjadikan sebuah perubahan.

Perubahan sosial menurut Gillin dan Gillin dalam buku Soerjono Soekanto,⁸ disebutkan yaitu sebagai suatu variasi dari cara-cara hidup yang telah diterima, baik karena perubahan-perubahan kondisi geografis, kebudayaan materil, komposisi penduduk, ideologi maupun karena adanya difusi ataupun penemuan-penemuan baru dalam masyarakat. Secara singkat Samuel mengatakan bahwa perubahan-perubahan sosial menunjuk pada modifikasi yang terjadi dalam pola-pola kehidupan manusia yang terjadi karena sebab-sebab intern maupun sebab-sebab ekstern.

Kemudian Maclver dan Page mengatakan bahwa apabila ditelaah lebih lanjut perihal penemuan-penemuan baru, terlihat ada beberapa faktor pendorong yang dipunyai masyarakat.⁹ Bagi individu pendorong tersebut adalah antara lain: (1). Kesadaran individu-individu akan kekurangan dalam kebudayaan; (2). Kualitas ahli dalam suatu kebudayaan; (3). Perangsang bagi aktifitas-aktifitas penciptaan dalam masyarakat.

⁸ Soerjono Soekanto, *Sosisologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 263.

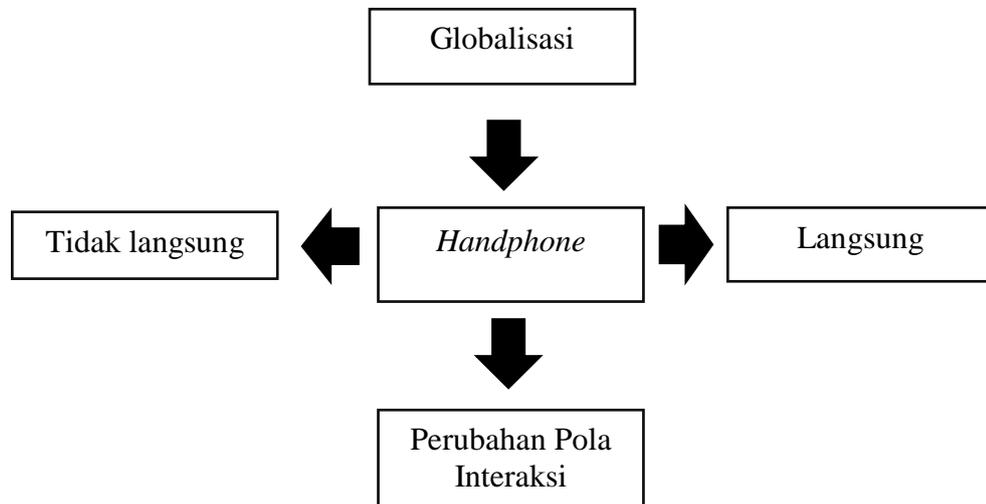
⁹ *Ibid.*, h. 277.

Setiap mahasiswa mempunyai sifat dan kepribadian masing-masing. Ada yang mudah menerima yang baru dan adapula yang sulit menerima sesuatu yang baru salah satunya yaitu teknologi. Apabila bercermin kedalam kebudayaan seharusnya mahasiswa harus lebih bisa memilah-milih mana yang baik dan mana yang buruk. Karena mahasiswa sendiri merupakan *agen of change*, orang yang lebih berpendidikan dari pada orang-orang yang tidak menempuh pendidikan.

Akan tetapi dengan adanya *handphone* mempermudah bagi siapa saja untuk memenuhi segala kebutuhan hidupnya baik sekunder atau primer. Karena dengan aplikasi yang ada pada *handphone* semua dapat kita dapatkan tanpa harus keluar rumah. Kita mau beli baju tidak perlu ke pasar kita cukup menggerakkan jari kita saja barang sudah datang ke rumah, bahkan untuk kebutuhan primer seperti makanpun dapat kita dapat melalui *handphone*. Hal tersebut menjadikan mahasiswa malas, dan kurang berinteraksi dengan lingkungan, kemudian penulis membuat judul mengenai pola interaksi mahasiswa dalam menggunakan *handphone*.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam gambar kerangka konseptual sebagai berikut:

Gambar 1
Kerangka Pemikiran Penelitian



1.7. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan studi pustaka, peneliti menemukan beberapa referensi penelitian terdahulu yang berkaitan dengan tema penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti. Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian penulis diantaranya:

Pertama. Skripsi yang ditulis oleh Ina Astri,¹⁰ dengan judul: *Pengaruh Penggunaan Ponsel Terhadap Interaksi Sosial Remaja (studi kasus SMUN 68 Jakarta)*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan ponsel mempengaruhi interaksi remaja secara tatap muka. Penggunaan ponsel remaja (laki-laki maupun perempuan) memang cenderung tinggi. Tetapi dalam hal interaksi tatap muka antara remaja dengan lingkungan sosialnya tetap saja cenderung kurang. Dapat disimpulkan bahwa interaksi remaja tersebut tidak hanya disebabkan oleh tingkat

¹⁰ Ina Astari, *Pengaruh Penggunaan ponsel terhadap Interaksi Sosial Remaja*, (Bogor: Fakultas Pertanian, 2006).

penggunaan ponsel yang tinggi, banyak terdapat faktor-faktor lainnya dalam karakteristik remaja, seperti semakin tingginya beban akademik, mulai mengkonsumsi media-media massa atau teknologi dengan tinggi serta cenderung lepas dengan lingkungan sosial keluarganya. Dengan begitu terlihat bahwa memang kelompok usia remaja cenderung kurang interaksinya.

Kedua. Skripsi yang ditulis oleh Kursiwi,¹¹ dengan judul: *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri (UIN) Jakarta*. Berdasarkan temuan hasil penelitian di dapati bahwasanya terdapat dampak positif dan negatif dalam penggunaan gadget pada mahasiswa. Dampak positif penggunaan gadget meliputi; memudahkan mahasiswa menjalin komunikasi dengan orang yang jauh, dan memudahkan mahasiswa memperoleh informasi perkuliahan secara cepat. Adapun dampak negatif penggunaan gadget meliputi; mahasiswa mengalami disfungsi sosial, intensitas interaksi langsung dengan mahasiswa lain berkurang, mahasiswa kurang peka terhadap lingkungan sekitar, kualitas interaksi langsung sangat rendah, mahasiswa jarang melakukan komunikasi langsung (tatap muka) dan mahasiswa menjadi konsumtif.

Ketiga. Skripsi yang ditulis oleh Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Soni Purnomojati,¹² dengan judul: *Peran Smartphone Dalam Pola Interaksi Sosial Mahasiswa*. Dimana hasil penelitian ini adalah menjadi alat bantu perantara atau

¹¹ Kursiwi, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa*, (Jakarta: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2016).

¹² Soni Purnomojati, *Peran Smartphone Dalam Pola Interaksi Sosial Mahasiswa*. (Bandung: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, 2014).

penghubung proses komunikasi kepada anggota kelompok tersebut untuk melakukan pertemuan secara langsung, menjadi alat bantu perantara atau penghubung proses komunikasi kepada individu lain atau diluar dari kelompok tersebut, dapat memberikan suatu informasi baru yang diperoleh dari internet kepada anggota dari kelompok persahabatan, dapat menjadi bahan interaksi yang diperoleh dari internet atau media sosial yang ada di dalamnya.