

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perjalanan hidup manusia telah mengalami berbagai perkembangan. Di antara perkembangan yang telah dilalui adalah di bidang teknologi dan sosial. Teknologi sebagai perangkat yang dapat mempermudah aktivitas manusia terus diperbaharui hingga saat ini. Begitu pula dengan kehidupan sosial manusia yang terus mengalami perubahan dari masa ke masa, khususnya dalam berinteraksi. Kedua bidang tersebut, yakni teknologi dan sosial telah memberikan pembaharuan baru bagi kehidupan manusia terutama untuk kepentingan interaksi sehari-hari.

Teknologi yang terus berkembang membawa manusia pada kondisi yang memudahkan mereka untuk saling berinteraksi melewati batas ruang dan waktu. Kini, tak perlu menunggu waktu lama jika ingin menyampaikan pesan kepada seseorang yang berbeda negara. Tak perlu pula menunggu kantor pos buka hanya untuk mengirimkan pesan. Semua itu dapat dilakukan oleh teknologi yang bernama ponsel. Perkembangan ponsel satu dekade terakhir juga semakin pesat. Ponsel tidak lagi hanya mengirimkan pesan tulisan dan suara, lebih dari itu ponsel sudah lebih pintar. Kini, manusia juga dapat mengirimkan video, berkirim surat elektronik, mengirim gambar, dan berinteraksi menggunakan teks secepat berbicara di telepon, langsung mendapatkan balasan saat itu juga. Manusia memberinya sebutan ponsel pintar atau *smartphone*.

Keberadaan *smartphone* inilah yang memicu perkembangan interaksi sosial, yakni ada bentuk baru yang terjadi dalam dimensi lain. Lebih tepatnya interaksi pada dunia maya. Dengan adanya jaringan internet yang menunjang kinerja *smartphone* dalam berkiriman pesan, bentuk interaksi pun bertambah. Selama ini kita mengenal interaksi sosial yang berlangsung secara tatap muka. Namun, keberadaan jaringan internet dan *smartphone* ini akhirnya juga membentuk interaksi sosial secara *online*.

Interaksi sosial secara *online* biasa dilakukan dengan berkiriman pesan baik itu berupa teks, audio, visual, bahkan video. Berbagai bentuk pesan dapat dikirimkan dan diterima melalui perangkat *smartphone* yang terhubung dengan jaringan internet. Dengan begitu, berada di manapun pada pengirim dan penerima pesan akan merasa seperti berinteraksi secara langsung. Hal ini disebabkan oleh kecepatan dalam mengirim dan menerima pesan-pesan tersebut. Jaringan internet memungkinkan pengiriman pesan dengan cepat melalui sebuah ponsel.

Pengiriman pesan-pesan tersebut difasilitasi oleh aplikasi surat elektronik seperti Yahoo, Gmail, dan lainnya. Selain itu juga dapat dikirimkan melalui aplikasi *chatting* seperti *BlackBerry Messenger* (BBM), *Whats App*, *Line*, *We Chat*, *Telegram*, *Kakao Talk*, dan lain sebagainya. Berbagai aplikasi di atas mempermudah manusia dalam pengiriman file kerja seperti dokumen, presentasi, video, atau data lainnya. Sehingga dengan mengandalkan *smartphone* berjaringan internet dapat mengakses semuanya dengan mudah. Tanpa harus bertatap muka langsung. Begitu pula dengan aplikasi *chatting* yang telah disebutkan di atas. Selain dapat berinteraksi antar dua orang, dengan aplikasi tersebut juga dapat

mewadahi interaksi yang dilakukan oleh lebih dari dua orang. Hal itu disebut sebagai grup.

Baik interaksi antar dua orang maupun grup atau kelompok, fasilitas *chatting* tersebut sangat membantu manusia dalam berinteraksi meski terhalang ruang dan waktu. Dengan itu, mereka semua dapat merasakan pembicaraan beramai-ramai di dalam sebuah grup dunia maya tanpa harus berkumpul langsung bertatap muka.

Namun akibat dari kemudahan-kemudahan tersebut, ada pula keganjalan baru yang harus dihadapi oleh manusia di era internet sekarang. Terlebih lagi bagi mereka yang menggunakan *smartphone* dan menggunakan jaringan internet serta aktif di sosial media dan *chatting*. Ada perbedaan-perbedaan yang dirasakan ketika berinteraksi secara langsung. Ketika interaksi dilakukan dengan bertatap muka (langsung) maka mereka dapat melihat langsung bagaimana reaksi dari lawan bicaranya. Tidak hanya itu, mereka juga dapat menyampaikan langsung maksud pesan yang ingin disampaikan dengan dilengkapi intonasi bicara, nadanya, gestur, mimik, dan lainnya. Sementara ketika berinteraksi secara *online* yang didapatkan hanya isi pesannya saja. Hal lain yang menunjang dan melengkapinya tidak didapatkan meski ada *emoticon* yang dianggap dapat mewakili perasaan pengirim pesan.

Akan tetapi, *emoticon* hanya mewakili pesan teks, belum tentu maksud pengirim pesan. Bahkan tanda baca pun bisa disalah artikan. Apa yang disampaikan dengan apa yang diterima tidak dapat dijamin akan sesuai dengan maksud awal pengiriman pesan. Misalnya saja ketika meminta tolong untuk

dikirimkan file kerja melalui *email*. Tapi ketika penerima pesan sedang sibuk dan ada pekerjaan yang lain, maka dia cenderung akan membacanya dengan ketus. Seolah-olah itu adalah sebuah perintah. Padahal belum tentu pengirim pesan bermaksud demikian.

Tidak hanya itu, keganjalan lainnya juga ditemui oleh mereka yang biasa berinteraksi di dunia maya kemudian pada saat bertatap muka langsung dengan temannya, mereka hanya akan menatap monitor ponselnya masing-masing. Melalui ponsel itulah mereka berinteraksi dengan menggunakan aplikasi *chatting*. Padahal secara fisik, tubuh mereka berada saling berdekatan, saling bertatap muka. Namun interaksi yang dilakukan terjadi di dunia maya melalui perangkat *smartphone*.

Oleh karena itu, *smartphone* dan interaksi sosial menjadi fokus pada penelitian ini. penulis tertarik untuk menganalisa lebih detail mengenai interaksi sosial para pengguna *smartphone* pada saat bertatap langsung. Ada hal yang menarik perhatian penulis pada interaksi mereka di dunia maya dan dunia nyata. Dengan begitu, penulis mengangkat penelitian ini dengan judul “***Smartphone dan***

Interaksi Sosial Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Pendidikan Antropologi UNIMED)

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dipaparkan, maka sebelum merumuskan masalah penelitian terlebih dahulu peneliti akan mengidentifikasi masalah-masalah yang berkenaan dengan penelitian ini.

Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Melihat interaksi sosial dikalangan mahasiswa yang sedang berkumpul tanpa menggunakan *smartphone*.
2. Banyaknya mahasiswa yang ketergantungan menggunakan *smartphone* saat sedang berkumpul.
3. Dampak ketergantungan *smartphone* yang terjadi dengan interaksi sosial pada mahasiswa Pendidikan Antropologi.
4. Manfaat *smartphone* dalam interaksi sosial dikalangan mahasiswa.
5. Aplikasi yang digemari mahasiswa Pendidikan Antropologi.

1.3. Rumusan Masalah

Menghindari agar tidak terjadi kesalahan dalam pembahasan penelitian maka diperlukan adanya suatu rumusan masalah. Sesuai dengan hal tersebut yang menajadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Aplikasi apa yang di gemari mahasiswa dalam menggunakan *smartphone* untuk berinteraksi?
2. Apa akibat yang ditimbulkan pada pemakai *smartphone* bagi mahasiswa Pendidikan Antropologi?
3. Bagaimana ketergantungan mahasiswa Pendidikan Antropologi menggunakan *smartphone*?

1.4. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan masalah yang diteliti maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui aplikasi apa saja yang di gemari pengguna *smartphone* untuk berinteraksi di kalangan mahasiswa Pendidikan Antropologi.
2. Untuk mengetahui apa akibat yang ditimbulkan dari pemakaian *smartphone* bagi mahasiswa Pendidikan Antropologi.
3. Untuk mengetahui bagaimana ketergantungan mahasiswa Pendidikan Antropologi dalam menggunakan *smartphone*.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan penulis dapat bermanfaat sesuai dengan tujuan penelitian di atas. Baik secara teoritis maupun secara praktis.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penulis mengharapkan penelitian ini dapat memberikan hasil yang bermanfaat. Sesuai dengan tujuan penulis di atas. Selain hasil yang memberikan manfaat secara umum. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat mengembangkan kajian studi Sosiologi Komunikasi dan ilmu studi lainnya yang berkaitan.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penulis mengharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi peneliti selanjutnya dengan tema pembahasan yang sama untuk menambah wawasan dan sebagai sumber rujukan. Selain sebagai menambah wawasan membaca dalam pengetahuan. Penulis berharap hasil penelitian ini bermanfaat bagi mahasiswa dan masyarakat yang ingin mengetahui lebih lanjut mengenai sikap ketergantungan mahasiswa dalam menggunakan *smartphone* dalam interaksi nyata.

