

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Permasalahan**

Mahusia terlahir sebagai individu yang tidak dapat hidup sendiri atau mencukupi kebutuhan sendiri. Meskipun dia mempunyai kedudukan dan kekayaan, dia selalu membutuhkan orang lain. Setiap manusia cenderung untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan bersosialisasi dengan manusia lainnya (Yusuf, 2020)

Berdasarkan Maulana & Gumelar (2013) mengungkapkan bahwa komunikasi menegaskan pada proses pemindahan isu dan gambaran ataupun proses dari satu individu ke individu yang lainnya. Salah satu komunikasi yang selalu kita pakai dalam kehidupan setiap hari artinya komunikasi interpersonal, yakni proses komunikasi yang terus berlaku antara dua orang atau lebih secara tatap muka (Cangara, 2005).

Berdasarkan pengertiannya oleh KBBI atau Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata *inter* memiliki makna yaitu diantara dua atau ditengah, yang berarti diantara dua sesuatu, baik hal tersebut berupa objek hidup maupun objek mati dan seringkali lebih identik dengan interaksi yang terjadi antara dua objek tersebut. Kata *personal* memiliki makna yang berarti bersifat pribadi atau perorangan. Perlu diketahui jika interpersonal terjadi adanya percakapan antara dua orang atau kelompok kecil (Sudardjo, 2003)

Menurut Reber dan Reber (2010) interpersonal dipadankan dengan antar-pribadi, yang artinya relasi di antara dua atau lebih individu, dengan konotasi bersifat timbal balik dan saling menguntungkan.

Menurut Devito (dalam Sitepu Elisabeth, 2019) Komunikasi interpersonal adalah memberikan pesan secara pribadi dan mendapatkan umpan balik dari penerima pesan secara berlanjut. Menekankan pada penyampaian serta penerima pesan, komunikasi interpersonal pula dapat menghasilkan hubungan yang lebih intim antar komunikasikan sebagai akibatnya terwujudlah komunikasi yang efektif.

Kebutuhan emosional dan intelektual ternyata di peroleh pertama kali berasal dari keluarga, kemudian dari orang dekat seperti kerabat, sahabat, ataupun masyarakat yang termasuk di dalamnya ialah sekolah serta media massa. Manusia berkomunikasi serta terjawab pula seberapa pentingnya komunikasi dalam kehidupan sehari-hari (Effedy, 2013).

Bagi setiap orang komunikasi mungkin disebut hanya sekadar percakapan sederhana dan biasa dilakukan oleh seluruh orang. Komunikasi bukanlah sekadar dialog individu, atau pertukaran isu semata. Hal ini bisa dibuktikan menggunakan banyaknya definisi dari komunikasi yang sudah dirumuskan. Sebagai contoh, bagi Laswell, komunikasi artinya gambaran tentang siapa, berkata apa, melalui media apa, pada siapa, serta apa efeknya (Effendy, 2013).

Pentingnya komunikasi ini terlihat dari semakin inovatifnya perkembangan teknologi komunikasi itu sendiri. Kemajuan teknologi komunikasi membentuk batas-batas geografis atau daerah. Ras, suku, kepercayaan, latar belakang sosial, pendidikan, warna kulit, serta sebagainya ialah realitas yang tak bisa dihindarkan.

Manusia tidak hanya melakukan interaksi sebatas mereka yang mempunyai kesamaan saja. Era global saat ini mulai berasal dari alat transportasi, alat komunikasi dan informasi bisa menjembatani perbedaan geografis (Rully, 2014)

Hubungan *interpersonal* terbentuk dengan adanya komunikasi. Komunikasi sangat dipengaruhi oleh hubungan dan persepsi *interpersonal* antara sumber penyampai informasi atau komunikator dengan penerima komunikan (Rakhmat, 2015). Komunikasi yang dilakukan secara tatap muka memiliki kualitas yang lebih baik daripada menggunakan media komunikasi, karena kecil kemungkinan terjadinya perbedaan paham antara individu. Proses komunikasi interpersonal tidak harus selalu melalui tatap muka dengan komunikan, bisa menggunakan media komunikasi seperti telepon seluler (Saraswati, 2014)

WakHUDIN (2020) menjelaskan bahwa pandemi COVID-19 adalah krisis kesehatan yang sangat memprihatinkan dunia. Dampak pandemik Covid-19 cukup beragam, seperti: proses belajar mengajar tidak dapat lagi dilakukan dengan tatap muka langsung, kegiatan kemahasiswaan yang bersifat tatap muka langsung tidak dapat diselenggarakan. Mahasiswa juga sangat merasakan dampak pandemi Covid-19, dimana sistem pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka baik di lingkungan kampus ataupun lahan praktek berubah menjadi daring.

Mahasiswa dituntut dapat melakukan komunikasi secara interpersonal dengan baik, sebab kemampuan komunikasi interpersonal yang baik dapat meningkatkan kerjasama dengan individu yang lain sehingga hasil yang di dapat menjadi lebih baik (Novarida, dkk, 2012). Komunikasi interpersonal yang baik dapat meningkatkan kepercayaan diri individu sehingga lebih mudah untuk

menyampaikan dan memahami pesan baik secara verbal maupun non-verbal (Permadi & Harmiyanto, 2016).

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi antara komunikator dan komunikan. Komunikasi ini paling efektif dalam mengubah sikap, pendapat, atau perilaku seseorang karena sifatnya yang terbuka mengenai percakapan. Kemampuan komunikasi interpersonal adalah kemampuan untuk memulai, mengembangkan dan memelihara komunikasi yang akrab, hangat, serta produktif dengan orang lain Johnson (dalam Purba & Indriana, 2013). Efektivitas dalam komunikasi interpersonal akan mendorong terjadinya hubungan yang positif antara teman, keluarga, masyarakat, maupun pihak-pihak yang saling berkomunikasi.

Hardjana (2013) mengungkapkan tiga syarat utama komunikasi interpersonal yang efektif adalah pengertian yang sama terhadap makna pesan, melaksanakan pesan secara sukarela, dan meningkatkan kualitas hubungan antar pribadi.

Zaman modern ini komunikasi menjadi sangat dimudahkan dengan adanya berbagai temuan teknologi komunikasi Sunarto & Hartono (dalam Ristiana, Umu Nisa 2017). Menurut Wulandari (2015) salah satu perkembangan teknologi yang saat ini muncul yaitu teknologi berbentuk gadget. Gadget adalah sebuah alat kecil atau perangkat yang dapat melakukan sesuatu yang berguna. Istilah gadget dikenal dengan perkembangan gaya hidup yang trendi, praktis dan canggih serta perkembangan dalam teknologi.

Menurut Prakoso, Fahd Muhammad (2017) Kenyataan yang terjadi, masih ada mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan orang lain, baik dalam proses belajar maupun dalam suasana informal. Kemampuan komunikasi interpersonal yang kurang, akan menyebabkan mahasiswa sulit buat mengutarakan pendapat dan sulit untuk menyampaikan respons yang sinkron.

Menurut Tertadian (2012) ada faktor yang memberikan kontribusi terhadap ketakutan berkomunikasi, yaitu 1) Kurangnya keterampilan serta pengalaman dalam berkomunikasi 2) Kadar evaluasi yang dirasakan oleh individu 3) Status hidup yang lebih rendah 4) Mencolok situasi saat individu berkomunikasi 5) derajat dari suatu situasi yang tidak bisa dirasakan, semakin tinggi tingkat ketakutan yang akan dirasakan; 6) derajat ketidaksamaan. Semakin individu merasa adanya ketidaksamaan antara dirinya dengan pendengar, semakin individu merasa cemas 7) pengalaman sebelumnya pada keberhasilan atau kegagalan 8) terlalu fokus atau asik dengan telepon genggam

Faktor diatas yang membuat mahasiswa sulit untuk memulai komunikasi. Tertadian (2012), menyebutkan bahwa dengan adanya ponsel, membuat individu kurang menempatkan minat terhadap kehadiran ataupun pembicaraan orang yang berada didekatnya, oleh sebab itu individu memberikan perhatian pada layar ponsel.

Jumlah pengguna internet di Indonesia terus meningkat setiap tahunnya. Berdasarkan hasil survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2022), ada 201,03 juta pengguna internet di dalam negeri pada periode 2021-2022. Jumlah itu meningkat 6,78% dibandingkan pada periode sebelumnya yang sebesar 196,7 juta orang. Membuat tingkat penetrasi internet di Indonesia menjadi sebesar

77,02%. Melihat usia, tingkat penetrasi internet paling tinggi di kelompok usia 13-18 tahun, yakni 99,16%. Posisi kedua dengan kelompok usia 19-34 tahun dengan tingkat penetrasi sebesar 98,64%. Tingkat penetrasi berdasarkan pulau, paling tinggi ada di wilayah Kalimantan yakni 79,09% dan posisi kedua dengan tingkat penetrasi di wilayah Jawa sebesar 78,39%. Menurut lembaga riset pasar e-Marketer (dalam kompas.com, 2014) populasi pengguna internet di Indonesia mencapai 83,7 juta orang pada tahun 2014. Membuat Indonesia menduduki peringkat ke-6 di dunia dalam hal jumlah pengguna internet.

Gapsiso & Wilson (2015) menemukan bahwa penggunaan internet memiliki dampak di komunikasi tatap muka antara mahasiswa dan temanya. Penggunaan ini bisa memperlemah hubungan yang terdapat antara mahasiswa dengan orang tua serta sahabat.

Menurut Hurlock (1994) intensitas merupakan suatu kekuatan sikap dan identitas setiap orang yang merupakan keinginan untuk melakukan sesuatu secara sungguh-sungguh yang diukur dari waktu yang di pergunakan pada suatu aktivitas yang telah dipilih.

Penggunaan gadget berdampak merugikan pada komunikasi interpersonal jika terlalu sering digunakan (Saroinsong, 2016). Intensitas penggunaan gadget dilihat dari penggunaan yang terlalu tinggi dalam sehari, maupun seminggu pasti akan berpengaruh pada kehidupan sehari-hari (Ayouby, 2017)

Menurut (Normasari, 2014) terdapat empat aspek dalam intensitas penggunaan gadget seperti yang diungkapkan yaitu diantaranya frekuensi, waktu

pelaksanaan, durasi, materi atau hal pokok yang dilakukan oleh individu di gadget miliknya.

Penggunaan gadget pada mahasiswa menyebabkan individu menjadi kurang peka terhadap lingkungan sekitar (Syarif, 2015). Individu cenderung lebih fokus dengan gadget daripada dengan individu pada sampingnya, hal itu terlihat pada sekolah, mal, cafe, bahkan pada tempat tinggal ataupun pada daerah umum lainnya. Hal tadi mengakibatkan komunikasi interpersonal mahasiswa khususnya di rentang usia 17 tahun mengalami keterbatasan dalam berkomunikasi sebagai akibatnya menyebabkan berkurangnya pengenalan antara individu.

Hasil observasi awal peneliti di Universitas Mercu Buana Yogyakarta bahwa mahasiswa diperbolehkan membawa gadget ke kampus, namun ada beberapa dosen melarang untuk menggunakan *gadget* dan hal itu sudah tercatat dalam tata tertib disetiap dosen dalam kelasnya, karena dapat mengganggu konsentrasi mahasiswa. Berdasarkan pengamatan peneliti banyak mahasiswa yang masih menggunakan gadget didalam kelas, ada 5 hingga 10 mahasiswa yang terlihat sedang bermain game dengan memiringkan gadget miliknya bersama teman di sampingnya, asik mendengarkan lagu menggunakan *headset* dengan angguk-angguk kecil dan tangan asik memukul-mukul meja seperti sedang menabuh *drum*, membuka sosial media dengan tangan di *scroll* pada layar gadget sambil sesekali tersenyum saat melihat video lucu, beberapa swafoto bersama temannya dengan mengganti-ganti filter dan ganti gaya foto

Hasil wawancara awal dengan lima mahasiswa psikologi Universitas Mercu Buana Yogyakarta mengakui mereka gemar mengakses media sosial pada saat

dosen memberi materi di kelas, tetapi dua dari lima mahasiswa berpendapat pada saat mengakses media sosial seperti whatsapp karena sedang ada urusan atau *urgent* dan harus membalas pada saat itu juga. Biasanya mereka dapat mengakses media sosial jika mendapat dosen yang santai dan duduk dibelakang agar memudahkan mereka agar tidak ketahuan dengan dosen tersebut.

Pergeseran komunikasi secara berlanjut membuat komunikasi melalui media sosial menjadi hal yang krusial buat diperhatikan saat intensitas penggunaannya melebihi batas normal (Hidayatun, 2015).

Penelitian yang dilakukan oleh Jeffrey R. Anshel mengatakan bahwa, rata-rata pengguna *gadget* rela menghabiskan waktu berjam-jam untuk berinteraksi dengan *gadgetnya*. Mulai dari urusan komunikasi, bermain, bisnis, pesan antar, dan lain-lain. (Hendra Gunawan, 2011).

Umumnya seseorang hanya dapat mengakses media sosial selama kurang dari 3 jam per hari dengan frekuensi kurang dari 4 kali per hari (Judith, 2011). Menurut Horrigan (Noormiyanto, 2018) durasi tinggi dalam menggunakan *gadget* dalam sehari lebih dari 10 jam, durasi sedang dalam sehari menggunakan *gadget* antara 2-10 jam, durasi rendah dalam menggunakan *gadget* kurang dari 2 jam itu artinya individu memiliki lingkungan dan intensitas penggunaan *gadget* dengan frekuensi yang cukup lama atau setara dengan lebih dari 10 jam.

Ketika intensitas penggunaan gawai melebihi batas normal dan itu dilakukan dalam kehidupan sehari-hari maka akan berdampak juga pada komunikasi antar individu dengan dunia nyata. Seperti penelitian yang dilakukan Drago (2015) dengan menggunakan teknik observasi terhadap 100 siswa dilihat

bahwa perkembangan teknologi yang cepat dapat berdampak negatif terhadap komunikasi secara berlanjut. Komunikasi yang dilakukan oleh individu dengan teman serta keluarga lebih bergantung pada teknologi yang ada bahkan pada saat bertatap muka sekalipun. Saat ini banyak didominasi oleh individu yang merasa penurunan kualitas percakapan yang dilakukan secara langsung disebabkan ponsel, karena mereka terganggu selagi menghabiskan waktu bersama dengan teman atau keluarga yang lebih fokus dengan ponsel yang dimiliki.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Komunikasi Antarpribadi Pada Mahasiswa, dengan batasan membuka gadget.

## **B. Tujuan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui serta menguji hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan komunikasi antarpribadi pada mahasiswa.

## **C. Manfaat**

Manfaat penelitian pada penelitian kali ini terdiri dari dua jenis, yaitu manfaat teoritis dan manfaat secara praktis, sebagai berikut:

### 1. Manfaat teoritis

Manfaat secara teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah referensi dan memberikan sumbangan ilmiah bagi perkembangan ilmu psikologi terkait hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan komunikasi antarpribadi pada mahasiswa.

### 2. Manfaat praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah pengetahuan pembaca terkait dengan hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan komunikasi antarpribadi pada mahasiswa.