

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Hingga saat ini perkembangan teknologi khususnya di bidang komunikasi merupakan suatu hal yang membanggakan. Kita dapat melihat hal tersebut dari munculnya berbagai industri telekomunikasi. Terciptanya alat komunikasi yang canggih. Sampai penemuan produk-produk komunikasi yang memudahkan masyarakat untuk saling berinteraksi dan memperoleh informasi.

Kecepatan pertumbuhan penggunaan teknologi komunikasi saat ini juga mencengangkan. Menurut data Frost & Sullivan, salah satu lembaga yang melakukan pemantauan terhadap pertumbuhan ekonomi perusahaan, menyatakan penjualan *smartphone* di Indonesia pada tahun 2009 telah terjual sebanyak 1,2 juta dan diprediksikan pada tahun 2015 total penjualan *smartphone* di Indonesia akan mencapai 18,7 juta. Pertumbuhan pemakai *smartphone* di Indonesia diprediksi meningkat dari 6% di 2011 menjadi 22% pada 2012, atau naik tiga kali lipat.

Di perkotaan, pertumbuhannya naik dari 8% pada 2011 menjadi 22%. Lebih mengejutkan, di pedesaan angka penggunanya naik dari 5% menjadi 21%. Orang-orang di desa sepertinya tak mau ketinggalan menggunakan *smartphone* ini.

Perkembangan jumlah pelanggan seluler di Indonesia juga bisa dibilang serupa. Menurut catatan ATSI (Asosiasi Telekomunikasi Seluler Indonesia), pelanggan Telkomsel hingga bulan Juni 2010 mencapai 88 juta nomor, XL sekitar 35 juta, Indosat sekitar 39,1 juta, selebihnya merupakan pelanggan Axis dan Three. (Rahmad, 2010)

Di Tahun 2011 Data dari Asosiasi Telekomunikasi Seluler Indonesia (ATSI) menunjukkan bahwa jumlah pelanggan seluler di Indonesia per tahun 2011 telah mencapai lebih dari 240 juta pelanggan pada akhir tahun 2011 lalu, naik 60 juta pelanggan dibanding tahun 2010. Angka ini mendekati jumlah penduduk Indonesia yang berjumlah 258 juta penduduk pada Desember 2010. (Nugraha, 2012)

Teknologi di satu sisi memang bermanfaat. Seperti memudahkan dalam mencari informasi, menghemat tenaga, waktu dan biaya. Namun di sisi lain dapat berdampak buruk. Marcuse dalam (Ritzer, 2007:237) menyatakan bahwa ia menolak gagasan teknologi adalah natural dalam dunia modern dan sebaliknya memandangnya sebagai alat untuk menguasai rakyat. Teknologi modern adalah efektif karena walaupun ketika diciptakan tampaknya natural tapi sebenarnya ia memperbudak.

Teknologi membantu menindas individu, akibatnya adalah apa yang disebut Marcuse sebagai masyarakat berdimensi tunggal. Dimana individu kehilangan kemampuan untuk berpikir secara kritis dan secara negatif terhadap teknologi itu sendiri.

Teknologi betapapun murninya ia mempertahankan dan memperlancar kelangsungan dominasi.

Paparan Marcuse diatas menjelaskan salah satu dampak negatif teknologi, tentunya juga termasuk *handphone* yang ada pada saat ini. Mungkin beberapa merek *handphone* terkemuka saat ini ada di tangan kita, seperti Nokia, Blackberry, Apple, Samsung. *Handphone* juga tidak terlepas sebagai teknologi yang dapat berdampak positif maupun negatif.

Kondisi sekarang ini justru terbalik. Bagi sebagian orang, bukan kita yang mengendalikan kecanggihan teknologi (dalam hal ini di bidang komunikasi) tapi nyatanya kita yang malah dikendalikan oleh teknologi tersebut. Mengikuti perkembangan *handphone* sejadi-jadinya. Menurut Sindhunata (1983:XXI) Manusia tampaknya berkejar-kejaran dengan hal ini, tanpa disadari mereka kehilangan sisi kemanusiaannya. Menjadikan mereka cenderung terisolasi, dengan segala macam teknologi komunikasi yang mereka gunakan.

*Handphone* memang memenuhi kebutuhan manusia akan teknologi yang modern dan praktis. *Handphone* sekarang ini bukanlah hanya sebuah piranti (alat) atau instrumen, melainkan sebuah teknologi yang sudah menjadi kebutuhan bagi manusia. Apa buktinya bahwa *handphone* adalah sebuah kebutuhan? Jika anda perhatikan hampir setiap orang pastinya memiliki *handphone (smartphone)*. Tanpa *handphone* tersebut kehidupan kita pasti terasa kurang lengkap dan lebih susah. Maksudnya lebih susah adalah kita tidak bisa lebih cepat dalam melakukan komunikasi atau mendapat suatu informasi tanpa adanya *handphone*.

*Smartphone* sebagai *handphone* pintar sudah sangat canggih saat ini. Fitur-fitur atau fungsi yang ada pada *smartphone* pun semakin beragam. Mulai dari alat untuk mendengarkan lagu, mengambil foto, berkomunikasi, berinteraksi, mengakses internet, sampai komputer. *Smartphone* memang tidak bisa dilepaskan dalam era modern yang serba cepat dan praktis. yang dapat membantu penggunanya dalam berkomunikasi dan berinteraksi tidak terhalang jarak dan waktu.

Perkembangan *smartphone* telah membentuk pola-pola baru dalam hubungan sosial manusia. Manusia semakin jarang melakukan komunikasi secara langsung (*face to face*). Melainkan lebih sering secara tidak langsung seperti melalui telpon, sms, *chatting*, *messenger* dan situs jejaring sosial. (Octavia, 2010:17)

Banyak sekali fitur-fitur yang seolah menghipnotis penggunanya. Sehingga lupa diri, lupa waktu dan tidak peduli terhadap lingkungan sekitar saat itu. Karena keasikan bermain *games*, *chatting*, internetan, media sosial dan *massanger*. Bukan hanya satu atau dua kasus saja yang kerap kita lihat beberapa orang asik memainkan *smartphone* tapi tanpa sadar bahwa *smartphone* miliknya hanya menumbuhkan sisi egois untuk dirinya sendiri, cenderung tidak peka terhadap lingkungan sekitar. (Surya, 2004:25)

Contoh kasus juga dalam pengamatan saya, yang bisa kita ambil di transportasi umum. Sebagian mereka asyik memainkan *smartphone* masing-masing. Tidak peduli di angkutan umum yang kondisinya sangat penuh sesak.

Ketergantungan seseorang terhadap *smartphone* miliknya benar-benar telah membuat orang tersebut lebih malas untuk bersosialisasi dalam dunia nyata.

Perkembangan *smartphone* yang memudahkan kita untuk melakukan komunikasi *virtual* (maya). Berimplikasi pada munculnya komunikasi di dunia maya. Ruang *chatting*, *e-mail*, jejaring sosial *massenger* dan *video call* adalah beberapa contoh tempat-tempat yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dan berinteraksi. Orang-orang yang tinggal diberbagai penjuru dunia dapat berinteraksi dengan menggunakan sarana tadi.

Tidak terlepas juga penggunaan *smartphone* untuk mengakses situs jejaring sosial. Kita mengenal beberapa situs jejaring sosial yaitu Facebook, Twitter, dan sebagainya. Facebook misalnya, situs jejaring sosial yang diluncurkan pada tahun 2004 oleh Mark Zuckerberg. Dengan Facebook ini pengguna dapat berinteraksi dengan orang lain lewat dunia maya. Bisa mendapatkan teman-teman baru, bergabung dengan grup, mengirim pesan dan sebagainya.

Fenomena kemunculan situs-situs jejaring sosial semacam facebook. Memberi dampak yang cukup signifikan dalam mengubah pola interaksi sosial antar sesama manusia dalam pola komunikasi dan interaksi. Interaksi sosial secara langsung pun berubah menjadi interaksi secara virtual tanpa batas ruang dan jarak. Meskipun demikian situs jejaring ini memiliki dampak negatif. Situs jejaring sosial ini membuat seseorang malas untuk berinteraksi dengan dunia nyata.

Tidak jarang kita melihat atau kita sendiripun melakukannya untuk berlama-lama memegang *smartphone* dalam mengakses situs jejaring sosial dan BBM-an misalnya. Tidak hanya itu, bahkan kita rela meninggalkan beberapa pekerjaan selagi kita berkomunikasi (berinteraksi) dengan menggunakan *smartphone* ini.

Pengguna *smartphone* awalnya banyak digunakan oleh pengusaha dan eksekutif muda, tapi saat ini hampir semua kalangan telah banyak yang menggunakan *smartphone*. Mahasiswa dan siswa sekolah pun tidak mau ketinggalan dengan tren *smartphone* ini. Alasan mahasiswa menggunakan *smartphone* karena tampilan dan fitur yang ditawarkan sangat menarik, aplikasi yang lengkap serta mencerminkan gaya hidup metropolis dan *up to date*. (Galang, 2013)

Dalam lingkungan kampus pun juga demikian. Bagi sebagian mahasiswa *smartphone* termasuk salah satu dalam konteks benda yang dituankan karena teknologi canggih yang menjadi kebutuhan pertama (primer) mahasiswa. *Smartphone* juga cenderung membentuk sifat hedonisme pada mahasiswa. Ketika keluar jenis *smartphone* terbaru yang lebih canggih, mereka pun berkejar-kejaran untuk memilikinya, padahal mereka sebenarnya belum memahami benar manfaat setiap fitur-fitur baru secara menyeluruh. Pembelian *smartphone* yang mereka lakukan hanya sekedar untuk mengimbangi pergaulan dalam tuntutan gaya hidup mewah.

Dengan canggihnya fitur-fitur yang tersedia pada *smartphone* seperti : akses internet, *browsing*, *email*, *massenger* dan *video call* tentunya akan membantu mahasiswa dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain.

Tetapi kemudahan dalam berinteraksi ini menjadikan mahasiswa tergantung untuk berinteraksi secara maya melalui *smartphone* yang mereka miliki.

Maka disini terlihat ada kecenderungan bahwa saat ini segala kecanggihan teknologi komunikasi (*smartphone*) dapat menjadikan ketergantungan terhadap penggunanya. Ketergantungan terhadap *smartphone* ini tentunya sangat merugikan penggunanya diantara lain: menghabiskan waktu secara tidak produktif, membuang-buang uang untuk membeli pulsa atau paket internet, mengabaikan pekerjaan lain dan mengurangi waktu untuk berinteraksi secara langsung dengan orang lain dilingkungan sekitar.

Untuk memperkaya informasi dalam penelitian ini peneliti akan melihat juga apakah ada perbedaan antara laki-laki dan perempuan dalam penggunaan *smartphone* serta tingkat ketergantungan berinteraksi di dunia maya. Selama ini kebanyakan orang percaya bahwa urusan *gadget* dan teknologi merupakan dunianya kaum pria. Tapi sebuah survei yang dilakukan oleh HSN, sebuah perusahaan *retail* dan melibatkan 2.000 orang pria dan wanita di akhir tahun 2011 dengan permintaan kepada responden untuk menuliskan daftar barang yang ingin dibeli pada tahun 2012.

Hasilnya sungguh di luar dugaan kebanyakan orang, karena perangkat elektronik lebih banyak masuk dalam daftar yang dicantumkan para wanita ketimbang pria. Hasil survei ini menyebutkan, 18% wanita menginginkan komputer tablet, 20% *notebook* dan 10% *smartphone*. Sedangkan para pria, 15% menginginkan komputer tablet, 14% *notebook* dan 17% *smartphone*.

Studi lebih lanjut yang dilakukan sebagai tindak lanjut dari survei ini juga menunjukkan para wanita lebih terikat pada teknologi ketimbang para pria. Para wanita membeli rata-rata 4,7 produk elektronik setiap tahunnya, lebih tinggi jika dibandingkan para pria yang hanya 4,2 produk. Wanita juga terbukti lebih efektif dalam menggunakan perangkat teknologi. Sekali menghidupkan komputer, para wanita dapat menggunakan beberapa fiturnya sekaligus, seperti main *games* di Facebook, mengunduh musik, hingga menonton film secara *online*.

Dalam penelitian ini *smartphone* adalah media yang menjadikan interaksi yang dilakukan seseorang melalui dunia maya menjadi semakin meningkat aktifitasnya, bahkan cenderung membuat penggunanya menjadi ketergantungan. Dari sejumlah paparan diatas dapat terlihat bahwa sebetulnya *smartphone* dapat menjadi peningkat nilai manusia atau *smartphone* bahkan bisa menurunkan, bahkan mematikan manusia. *Smartphone* bisa memanusiaikan manusia juga bisa mendegradasi manusia dari yang semestinya. Ia bisa bermanfaat (positif) tetapi *smartphone* bisa juga merugikan (berdampak negatif).

Penelitian ini terfokus pada apakah ada perbedaan penggunaan *smartphone* dapat menjadikan ketergantungan berinteraksi di dunia maya menurut jenis kelamin. Dalam penelitian ini peneliti mengambil target pada kelompok mahasiswa dan mahasiswi jurusan Sosiologi yang menggunakan *smartphone* berupa Nokia, Blackberry, Iphone, Apple dan Samsung.



## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan tadi, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

“Apakah ada perbedaan antara penggunaan *smartphone* dengan ketergantungan berinteraksi di dunia maya menurut jenis kelamin?”.

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kekuatan hubungan antara penggunaan *smartphone* dengan ketergantungan berinteraksi di dunia maya.

## **D. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan sosial khususnya dalam sosiologi komunikasi. Yaitu dapat memberikan informasi secara empiris dan pengetahuan bagaimana hubungan antara penggunaan *smartphone* dengan ketergantungan berinteraksi di dunia maya.
2. Secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi masukan atau referensi bagi para pengguna *smartphone* terhadap dampak ketergantungan yang dapat ditimbulkannya.