

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Definisi Penggunaan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia penggunaan diartikan sebagai proses, cara perbuatan memakai sesuatu, pemakaian. (KBBI, 2002:852). Penggunaan sebagai aktifitas memakai sesuatu atau membeli sesuatu berupa barang dan jasa. Pembeli dan pemakai yang dapat disebut pula sebagai konsumen barang dan jasa. Dalam penelitian ini penggunaan adalah pemakaian pada fitur-fitur yang ada pada *smartphone* dalam berinteraksi dengan orang lain.

B. Definisi *Smartphone*

Telepon cerdas (*smartphone*) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer. Bagi beberapa pendapat, telepon pintar merupakan telepon yang bekerja menggunakan sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, telepon cerdas hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*) dan lainnya.

Dengan kata lain, telepon cerdas merupakan sebuah telepon genggam yang mempunyai kemampuan sebuah komputer. (Atika, 2013)

Dalam penelitian ini *smartphone* adalah media yang digunakan dalam berkomunikasi. Dimana dalam komunikasi tersebut akan dilihat seberapa jauh interaksi yang dilakukan melalui *smartphone* dapat membuat penggunanya menjadi ketergantungan. Baik melalui komunikasi telepon, sms, *massanger* (BBM, line, kakao) dan internet.

Fitur-fitur pada *smartphone* antara lain:

1. Sistem Operasi

Ciri utama sebuah *smartphone* adalah memiliki sistem operasi di dalamnya yang memungkinkan kita menjalankan berbagai aplikasi, misalnya Windows Mobile, Android, Symbian, ataupun Sistem Operasi Blackberry.

2. *Software* / Aplikasi

Sebuah *smartphone* selalu dilengkapi berbagai aplikasi/*software* yang tentunya ditujukan untuk meningkatkan produktivitas dan mendukung kegiatan sehari-hari. Misalnya Doc To Go, sebuah aplikasi untuk membuat dan mengedit dokumen word di *smartphone*.

3. Mengakses Internet / *Web*

Kemampuan lain yang dimiliki oleh sebuah *smartphone* adalah bisa digunakan untuk mengakses *web* / internet.

Konten yang disajikan di *browser* nya, sudah hampir mendekati seperti layaknya kita mengakses *web* lewat komputer. Opera Mobile, SkyFire Mobile, IE Mobile adalah contoh beberapa *browser* di sebuah *smartphone*.

4. Keyboard QWERTY

Ciri khas lainnya dari *smartphone* adalah QWERTY *keyboard*.

Ini tentunya untuk mempermudah penggunaanya menetik dokumen atau mengirim pesan. Tampilan QWERTY *keyboard* bisa dalam bentuk fisik (*hardware*) misalnya seperti pada Blackberry, juga bisa tampil dalam bentuk *Keyboard virtual* seperti pada iPhone.

5. *Messaging*

Kemampuan mengolah pesan pada *smartphone* tidak hanya terbatas pada mengirim sms, tapi juga telah dilengkapi kemampuan mengirim *email*. Sehingga dengan mudah kita bisa mengakses pesan yang sama baik lewat *smartphone* maupun komputer kita.

6. *Multi tasking*

Kemampuan sebuah *smartphone* dalam mengakses banyak fitur di satu waktu, sangat bergantung dengan Sistem Operasi yang tertanam didalamnya. fitur *multi tasking* dimana *user* dapat mengakses berbagai aplikasi dalam satu waktu.

7. *Touch screen*

Dengan teknologi ini pengguna tidak memerlukan *keypad* untuk menulis pesan atau menelpon. Cukup hanya dengan menyentuh jari pada layar *smartphone*. Teknologi ini sangat identik dengan Iphone sebagai *smartphone touch screen* paling populer di dunia.

8. *Wi-fi*

Teknologi dengan nama panjang *wireless fidelity* ini memungkinkan pengguna *smartphone* untuk terhubung dengan internet tanpa menggunakan kabel penghubung internet. Dengan fitur ini pengguna *smartphone* dapat *browsing* internet dengan leluasa.

9. GPRS

Dengan menggunakan teknologi GPRS (*General Packet Radio Service*), pengguna dapat dengan optimal menggunakan fasilitas google dan peta sebagai penunjuk jalan pada saat bepergian. (Sari, 2005)

C. Definisi Penggunaan *Smartphone*

Berdasarkan definisi mengenai penggunaan dan definisi *smartphone* diatas maka dalam penelitian ini definisi penggunaan *smartphone* adalah aktifitas menggunakan fitur-fitur yang ada pada *smartphone* tersebut dalam rangka untuk berkomunikasi dengan orang lain. Kemudian aktivitas apa saja yang dilakukan ketika menggunakan *smartphone* serta berapa lama durasi penggunaannya, peneliti jelaskan dibawah ini:

Hasil temuan riset Indonesia *Smartphone Consumer Insight* Mei 2013 yang dilakukan lembaga riset global Nielsen menunjukkan per hari rata-rata orang Indonesia memanfaatkan *smartphone* selama 189 menit (setara 3 jam 15 menit) itu terungkap data sebagai berikut (mari kita urutkan dari yang paling menghabiskan waktu):

1. 62 menit dihabiskan untuk berkomunikasi, seperti menerima atau melakukan panggilan telepon, berkirim pesan baik melalui SMS atau Instant Message, dan mengirim e-mail.
2. Sekitar 45 menit dihabiskan untuk hiburan misalnya memainkan game tertentu dan menikmati konten multimedia berupa audio dan/atau video.
3. 38 menit dihabiskan untuk menjelajahi dan menguasai aplikasi yang baru di-download.
4. 37 menit dihabiskan untuk berselancar di internet.

Aktivitas paling tinggi yaitu *chatting* dengan persentase mencapai 90 persen, pencarian (71 persen), jejaring sosial (64 persen), blogging/ forum (41 persen), App Store (32 persen), *video on demand* (27 persen), *sharing* konten (26 persen), hiburan (25 persen), berita (24 persen) dan webmail (17 persen).

Survei serupa juga dilakukan oleh Millward Brown AdReaction yang dikutip dalam laporan “Internet Trends 2014” oleh Mary Meeker, seorang analis dari Kleiner Perkins Caufield & Byers, yang melaporkan bahwa penduduk Indonesia menghabiskan waktu selama 181 menit untuk menggunakan *smartphone*.

D. Definisi Ketergantungan

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia arti kata Ketergantungan adalah perihal hubungan sosial seseorang yang tergantung kepada orang lain, masyarakat atau benda tertentu. Keadaan seseorang yang belum dapat memikul tanggung jawabnya sendiri. (KBBI, 2002:334).

E. Definisi Interaksi Dunia Maya

Benedikt menyatakan bahwa dunia maya atau *cyberspace* adalah realita yang terhubung secara global, berakses internet, multidimensi dan virtual. Dalam realita ini setiap komputer adalah jendela, dimana akan terlihat atau terdengar objek-objek yang bukan bersifat fisik namun lebih merupakan gaya, karakter, dan aksi pembuat data. Dalam pengetahuan umum sekarang ini dunia maya adalah istilah komprehensif untuk world wide web, internet, milis elektronik, ruang chatting, permainan interaktif multi-player, *messenger* dan email. Kontak sosial dan komunikasi sosial sebagai syarat terjadinya interaksi sosial yang berlangsung menggunakan simbol-simbol untuk membantu dalam berkomunikasi. (Rahmat, 2011)

Dunia maya ini merupakan integrasi dari berbagai peralatan teknologi komunikasi dan jaringan komputer (sensor, transduser, koneksi, transmisi, prosesor, signal, kontroler) yang dapat menghubungkan peralatan komunikasi (komputer, telepon genggam, instrumentasi elektronik, dan lain-lain) yang tersebar di seluruh penjuru dunia secara interaktif.

Dunia maya ada untuk mempermudah pekerjaan manusia, karena dapat berinteraksi antara satu orang dengan orang lainnya yang berada ditempat yang berbeda.

F. Definisi Ketergantungan Berinteraksi Di Dunia Maya

Di dalam penelitian ini konsep ketergantungan adalah keadaan dimana hubungan seseorang dengan *smartphone* nya sangat melekat dan sangat sering menggunakan *smartphone* tersebut dalam melakukan komunikasi dengan orang lain.

Di bawah ini adalah beberapa ciri orang yang ketergantungan media jejaring sosial diantaranya:

- 1) Bisa menghabiskan waktu berjam-jam dan kuat tidak tidur demi aktif di dunia maya.

Hal ini telah menunjukkan bahwa orang tersebut telah tergantung dengan aktifitas di dunia maya. Sehingga merasa cemas jika tidak melakukan hal tersebut.

- 2) Lebih banyak beraktifitas di dunia maya dari pada dunia nyata.

- 3) Kurangnya pergaulan dengan sesama manusia.

Para pengguna jejaring sosial yang berinteraksi di dunia maya, mereka lebih sering berinteraksi lewat dunia maya. Hingga lupa atau hanya sedikit sekali meluangkan waktu nya untuk berinteraksi di dunia nyata.

- 4) Mengabaikan pekerjaan demi berlama-lama dalam mengakses jejaring sosial.

Sebagai mahasiswa contohnya mereka rela meninggalkan tugas, waktu kuliahnya untuk berlama-lama mengakses jejaring sosial. Dengan menggunakan *smartphone* mereka.

5) Merasa cemas jika sehari tidak beraktifitas di media jejaring sosial.

(Saputro, 2012)

G. Hubungan Antara Penggunaan *Smartphone* Dengan Ketergantungan Berinteraksi Di Dunia Maya

Hassan Fuad mengemukakan teknologi komunikasi cenderung memungkinkan terjadinya transformasi berskala luas dalam kehidupan manusia. Transformasi tersebut telah memunculkan perubahan dalam berbagai pola hubungan antar manusia, yang pada hakikatnya adalah interaksi antar pribadi. Pertemuan tatap muka secara berhadapan dapat dilaksanakan dalam jarak jauh yang sangat jauh melalui tahap citra. Teknologi komunikasi sekarang ini semakin banyak yang dikembangkan, seperti contohnya telepon selular. Penggunaan telepon selular menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan saat ini yang memerlukan mobilitas tinggi. Fasilitas-fasilitas yang terdapat didalamnya pun tidak hanya terbatas pada fungsi telepon dan SMS (*short messages service*) saja. Telepon selular dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpan berbagai macam data, sarana musik/hiburan, bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menjadikan telepon selular sebagai salah satu bentuk perkembangan komunikasi yang paling aktual di Indonesia selama lebih dari lima tahun terakhir.

Pengembangan pada media teknologi seperti ponsel ini berkembang sesuai jaman dan kebutuhan para penggunanya. Sehingga dalam hal ini berpengaruh besar terhadap kegiatan interaksi sosial dari pengguna telepon selular itu sendiri. (Nurudin, 2005)

Sedangkan menurut Johannesen (1996) teknologi diartikan sebagai aktivitas budaya yang khas ketika manusia membentuk dan mengubah realitas alami demi tujuan-tujuan praktis. Setiap langkah kemajuan teknologi menyebabkan serangkaian perubahan yang berinteraksi dengan perubahan lainnya yang timbul dari sistem teknologi secara keseluruhan. Menurut Gouzali Saydam (2005), teknologi komunikasi pada hakikatnya adalah penyaluran informasi dari satu tempat ke tempat lain melalui perangkat telekomunikasi (kawat, radio atau perangkat elektromagnetik lainnya). Informasi tersebut dapat berbentuk suara (telepon), tulisan dan gambar (telegraf), data (komputer), dan sebagainya. Sedangkan Shiroth dan Amin (1998) mengemukakan teknologi komunikasi merupakan teknologi yang cepat berkembang, seiring dengan berkembangnya industri elektronika dan komputer.

Trend teknologi ini semakin kearah teknologi *wireless* (tanpa kabel). Bentuk-bentuk teknologi komunikasi menurut Kadir dan Triwahyuni (2003) mencakup telepon, radio, dan televisi. Sedangkan dalam buku *Human Communication* (Tubbs dan Moss, 2001), bentuk-bentuk teknologi komunikasi ditampilkan dalam tingkat antarpersona, kelompok, organisasional, dan publik. Pada tingkat antarpersona yaitu telepon, telepon genggam (*handphone*), surat elektronik, dan *voicegram*. Pada tingkat kelompok yaitu konferensi telepon, telekomunikasi

komputer, dan surat elektronik. Pada tingkat organisasional yaitu interkom, konferensi telepon, surat elektronik, manajemen dengan bantuan komputer, sistem informasi, dan faksimili. Sedangkan pada tingkat publik yaitu televisi, radio, film, *videotape*, *vidoedisc*, TV kabel, TV satelit langsung, video dengan teks, teleteks, dan sistem informasi digital. Pada saat ini telepon merupakan alat komunikasi yang banyak ditemukan dalam dunia bisnis. (Putra 2014)

Dalam hal teknologi kita bisa melihat paparan yang dikemukakan oleh Marcuse. Ia menolak gagasan bahwa 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 tentang masyarakat. Teknologi betapapun murninya ia mempertahankan dan memperlancar kelangsungan dominasi. (Ritzer, 2007:237)

Sebuah studi yang dilakukan perusahaan pengesahan keamanan, SecurEnvoy, menyatakan bahwa nomophobia telah menjadi penyakit yang umum di zaman sekarang. Sebanyak 66 persen dari objek penelitian terbukti mengidap penyakit ini. Menariknya, terbukti bahwa wanita memiliki ketakutan kehilangan ponsel mereka ketimbang pria. Tahun lalu, sebuah penelitian yang tercantum di Personal and Ubiquitous Computing menemukan bahwa para responden mengecek ponsel mereka rata-rata 14 kali sehari. (Arviani 2014)

Lookout Mobile Security juga melakukan penelitian yang menemukan bahwa 50 persen responden mengaku merasa gelisah jika ponsel mereka tidak ada di dekat mereka. Ketika mereka ditanya mengenai barang yang akan diselamatkan saat terjadi kebakaran, mereka menjadikan ponsel sebagai prioritas utama, menyusul kemudian dompet dan passport. (Natalia 2012)

Seperti penjelasan diatas, juga berdasarkan latar belakang dan tinjauan pustaka yang telah dikemukakan. Penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* adalah aktifitas yang dilakukan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan menggunakan fitur-fitur yang ada pada *smartphone* tersebut. Fitur-fitur yang biasa digunakan di dalam *smartphone* tersebut adalah SMS, telepon, akses internet dan penggunaan *massenger*.

Dengan tersedianya fitur untuk berkomunikasi dan berinteraksi yang praktis dan mudah ini menyebabkan penggunanya lebih suka berkomunikasi tidak langsung dengan orang lain dari pada melakukan komunikasi secara langsung. Tidak jarang mereka berlama-lama dalam menggunakan *smartphone* mereka dalam berinteraksi. Mengabaikan pekerjaan yang seharusnya mereka kerjakan karena keasyikan menggunakan *smartphone* mereka. Jika hal ini terjadi maka tidak menutup kemungkinan akan terjadi ketergantungan seseorang terhadap *smartphone* yang mereka gunakan.

H. Kerangka Pikir

Perkembangan teknologi saat ini tidak dapat dipungkiri lagi, sudah berkembang begitu pesat, termasuk juga teknologi komunikasi. Hal ini sesungguhnya

merupakan suatu hal yang membanggakan. Tentunya juga termasuk *handphone* (*smartphone*) yang ada pada saat ini. *Smartphone* saat ini merupakan kebutuhan bagi setiap individu. Ini terjadi karena selain *smartphone* merupakan alat komunikasi yang mudah dibawa kemana-mana tanpa mengenal batas jarak dan waktu. Di dalam *smartphone* juga terdapat fasilitas atau fitur-fitur yang menarik dan beragam.

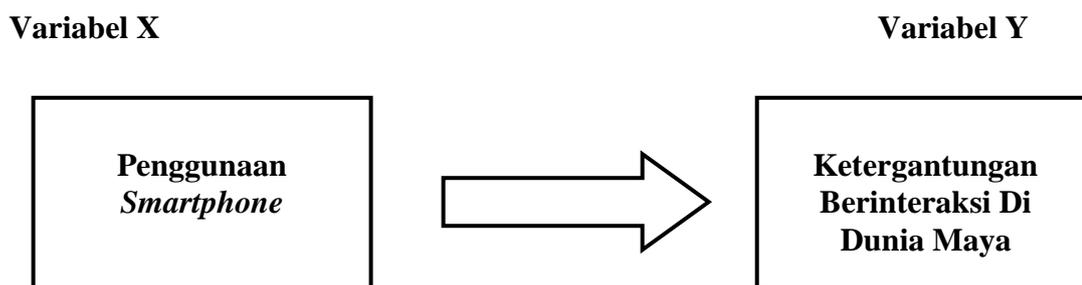
Dengan adanya ragam fitur ini fungsi utama *handphone* (*smartphone*) cenderung telah bergeser penggunaannya. *Smartphone* tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi atau berinteraksi saja tetapi juga fitur-fitur lainnya. Seperti internet, video, pemutar musik dan sebagainya, yang menjadikan orang cenderung tidak terlibat secara langsung dengan lingkungan nyata sosialnya.

Bagi sebagian mahasiswa *smartphone* termasuk salah satu dalam konteks benda yang dituankan karena berteknologi canggih yang menjadi kebutuhan pertama (primer). Dengan canggihnya fitur-fitur yang tersedia pada *smartphone* seperti : akses internet, *browsing*, *email*, *massenger* dan *video call* tentunya akan membantu mahasiswa dalam berinteraksi dengan orang lain. Tetapi kemudahan dalam berinteraksi ini menjadikan mahasiswa tergantung untuk berinteraksi secara maya melalui *smartphone* yang mereka miliki.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan antara penggunaan *smartphone* dengan ketergantungan berinteraksi di dunia maya menurut jenis kelamin. 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.

Penjelasan mengenai kerangka pikir dapat dilihat pada bagan kerangka fikir gambar 1 ini:



Gambar 1: Bagan Kerangka Pikir.

I. Hipotesis

Hipotesis adalah sarana penelitian ilmiah yang penting dan tidak bisa ditinggalkan, karena ia merupakan instrumen kerja dari teori. Sebagai hasil deduksi dari teori atau proposisi, hipotesa lebih spesifik sifatnya, sehingga lebih siap untuk diuji secara empiris. Singarimbun dan Effendi (1987:43)

Dalam Sutrisno Hadi (1991:63) mengemukakan bahwa hipotesis adalah dugaan yang mungkin benar atau salah, atau palsu dan diterima jika fakta-fakta membenarkannya. Penolakan dan penerimaan hipotesis dengan begitu sangat tergantung pada hasil-hasil penyelidikan terhadap fakta-fakta yang dikumpulkan.

Suatu hipotesa selalu dirumuskan dalam bentuk pernyataan yang menghubungkan antara dua variabel atau lebih. Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada hubungan antara penggunaan *smartphone* dengan ketergantungan berinteraksi di dunia maya.

Dalam penelitian ini menggunakan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Dimana jika hipotesis alternatif (H_a) diterima maka, hipotesis nol (H_0) ditolak. Begitu juga sebaliknya, jika hipotesis nol (H_0) diterima maka, hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

H_0 : Tidak ada perbedaan antara penggunaan *smartphone* dengan ketergantungan berinteraksi di dunia maya menurut jenis kelamin.

H_a : Ada perbedaan antara penggunaan *smartphone* dengan ketergantungan berinteraksi di dunia maya menurut jenis kelamin.