

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebuah teknologi pada hakikatnya diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman. Teknologi yang semakin pesat ini membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Seiring globalisasi dengan tuntutan kebutuhan pertukaran informasi peranan teknologi menjadi sangat penting.

Hassan Fuad (1999:60) mengemukakan teknologi komunikasi cenderung memungkinkan terjaninya transformasi berkala 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 seluler. Penggunaan telepon seluler 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 seluler dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpan berbagai macam data, sarana musik/hiburan, bukan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menjadikan telepon seluler sebagai salah satu bentuk perkembangan komunikasi yang paling aktual di Indonesia selama lebih dari lima tahun terakhir (Nurdin, 2005:75).

Pengembangan pada media teknologi seperti ponsel ini berkembang sesuai jaman dan kebutuhan para penggunanya. Sehingga dalam hal ini berpengaruh besar terhadap kegiatan

interaksi sosial dalam penggunaan telepon seluler itu sendiri. (Simanjuntak, 2004:96) dalam tulisannya mengenai aspek sosial telepon seluler menyatakan paling tidak ada lima implikasi dari penggunaan telepon seluler. Pertama, terhadap setiap individu yang menggunakan ponsel tersebut. Kedua, terhadap interaksi-interaksi antar individu. Ketiga, terhadap pertemuan tatap muka. Keempat, terhadap suatu kelompok-kelompok atau organisasi. Selanjutnya yang ke lima adalah terhadap sistem hubungan di organisasi dan kelembagaan-kelembagaan masyarakat.

Salah satu bentuk perkembangan teknologi telepon seluler saat ini terwujud dari menjamurnya *smartphone* yang merupakan telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti telepon cerdas. Bagi beberapa orang, telepon cerdas merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak 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*) atau terdapat papan ketik (baik sebagaimana jadi maupun dihubung keluar) dan penyambung VGA. Dengan kata lain, telepon cerdas merupakan computer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon. Sistem operasi yang dapat ditemukan dalam *smartphone* contohnya seperti Symbian OS, apple OS, blackberry OS, windows mobile, android, linux.

interaksi yang terbentuk kemudian “dipercepat” prosesnya melalui suara dan teks atau tulisan (Brotosiswoyo, 2002:135). Hal ini berbeda dengan dahulu yang biasa disebut “telepati” (komunikasi antar dua manusia yang tidak bergantung pada tempatnya) dan sudah menjadi perwujudan riil yang biasa, yang dapat dilakukan oleh siapa saja. Ponsel disamping itu juga dapat merubah makna dari “kesendirian”. Kesendirian itu dapat menjadi suatu suasana yang lebih ramai dan hidup. Dengan satu ponsel yang canggih saja, kita dapat mendengarkan music, bermain *games*, internet, foto-foto, menonton video, dan lain-lain meskipun kita berada dalam

satu ruangan sendirian tanpa ada apapun. Dari sekian kelebihan yang telah ditawarkan dari suatu ponsel, tetapi terdapat juga banyak dampak negative bermunculan. Butyatna 2005:86) mengemukakan bahwa bentuk komunikasi yang paling ideal adalah yang bersifat transaksional, dimana proses komunikasi dilihat sebagai suatu proses yang sangat dinamis dan timbal balik.

Penggunaan ponsel di kalangan Mahasiswa cenderung tinggi dan proses interaksi terhadap lingkungan cenderung kurang. fenomena dimana tidak jarang individu lebih memilih memainkan atau menggunakan ponselnya, meskipun berada ditengah-tengah suatu kegiatan atau sosialisasi dengan orang-orang disekitarnya.

Adapun gejala-gejala permasalahan dari hasil observasi yang berkaitan dengan peran *smartphone* di Fisip Sosiologi Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, antara lain:

1. Hampir mahasiswa sosiologi fisip berinteraksi melalui *smartphone* yang dimilikinya yang rata-rata *smartphone* dijadikan pelantara untuk berinteraksi sosial kepada kelompok pertemanannya daripada bertatap langsung atau *face to face* .
2. Seringkali para mahasiswa saat berkumpul lebih memilih memainkan *smartphonenya* dibandingkan berinteraksi disekitarnya (terganggu) ada juga mahasiswa yang aktif berinteraksi disekitarnya (tidak terganggu) .
3. Para mahasiswa dalam penggunaanya lebih aktif di media sosial seperti Instagram, tuwitter, Bbm, dan Line.

Berangkat dari realitas di atas, penulis ingin meneliti lebih jauh tentang interaksi mahasiswa pada saat ini yang rata-rata semua mahasiswa memiliki *asmartphone* atau telepon genggam. Penelitian ini penulis angkat dengan judul ***“Peran Smartphone dalam Pola***

Interaksi Sosial Mahasiswa” (Kasus Penelitian Tentang Penggunaan Smartphone di Lingkungan Fisip Sosiologi Angkatan 2014 Universitas Islam Sunan Gunung Djati Bandung).

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam suatu penelitian disiplin ilmu tentunya tidak lepas dari permasalahan dengan tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan latar belakang masalah diatas penulis menspesifikasikan permasalahan, yaitu sebagai berikut :

1. Di era Globalisasi ini hampir seluruhnya mahasiswa memiliki *smartphone* atau Telpon Cerdas. *Smartphone* ini digunakan untuk saling berinteraksi satu dengan yang lainnya.
2. Pemanfaatan dan fungsi *smartphone* di kalangan Mahasiswa sosiologi. Selain untuk berkomunikasi *smartphone* juga digunakan lahan sebagai bisnis.
3. Kadang juga *sematrphone* menjadikan penggunaannya tidak memperdulikan lingkungan disekitarnya.
4. Keberhasilan atas penggunaan *smartphone* dalam berinteraksi dalam perhasahabatannya

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang permasalahan dan identifikasi masalah diatas maka rumusan permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Bagaimana peran *smartphone* dalam interaksi sosial mahasiswa jurusan sosiologi fisip UIN Bandung?

2. Bagaimana keberhasilan atas penggunaan *smartpone* dalam interaksi sosial mahasiswa jurusan sosiologi fisisp UIN Bandung?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peran *smartphone* dalam interaksi sosial mahasiswa jurusan sosiologi fisisp UIN Bandung?
2. Untuk mengetahui keberhasilan atas penggunaan *smartpone* dalam interaksi sosial mahasiswa sosiologi fisisp.

1.5 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka kegunaan penelitian ini dapat sesuai dengan yang diharapkan yakni:

1. Kegunaan Akademis

Penelitian ini di harapkan memberikan sumbangan bagaimana dampak teknologi terhadap interaksi sosial manusia, khususnya anak muda. bahwa teknologi komunikasi (dalam hal ini *smartphone*) telah menjauhkan jarak manusia sudah banyak dikonfirmasi, namun penelitian lebih dalam tentang sisi lain dari dampak positif teknologi komunikasi pada manusia masih kurang digali lebih dalam.

2. Kegunaan Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh perencana aplikasi *smarphone* dan berbagi teknologi komunikasi lainnya agar mampu menciptakan aplikasi atau program yang dapat menghangatkan hubungan manusia.

1.6 Kerangka Pemikiran

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Apabila dua orang bertemu, interaksi dimulai pada saat itu. Mereka saling menegur, berjabat tangan, saling berpapasan atau bahkan mungkin berkelahi. Aktivitas-aktivitas semacam itu merupakan bentuk-bentuk interaksi sosial. Walaupun orang-orang yang bertemu muka tersebut tidak saling berbicara atau saling menukar tanda-tanda, interaksi sosial telah terjadi, karena masing-masing sadar akan adanya pihak lain yang menyebabkan perubahan-perubahan dalam perasaan maupun syaraf orang-orang yang bersangkutan, yang disebabkan oleh misalnya bau keringat, minyak wangi, suara berjalan dan sebagainya. Semuanya itu menimbulkan kesan di dalam pikiran seseorang, yang kemudian menentukan tindakan apa yang akan dilakukannya (Soerjono Soekanto, 2006:55-56).

Interaksi langsung adalah interaksi antara individu dengan individu kelompok dengan kelompok lainnya secara langsung atau *face to face* secara tatap muka, sedangkan interaksi secara tidak langsung ialah melalui perantara media seperti *smartphone* yang rata-rata para kelompok persahabatan mahasiswa menggunakannya untuk janji berkumpul.

Cellphone (telepon genggam atau telepon seluler) merupakan telepon yang termasuk dalam sambungan telepon bergerak, dimana yang dihubungkan antar sesama ponsel tersebut adalah gelombang-gelombang radio yang dilewatkan dari pesawat ke BTS (*Base Transceiver Station*) dan MSC (*Mobile Switching Center*) yang bertebaran dispanjang jalur perhubungan kemudian diteruskan ke pesawat yang dipanggil (Gouzali Saydam, 2005:113).

Pendekatan *uses and gratification* memberikan alternatif untuk memandang pada hubungan antara isi media dan *audience*, dan pengkategorian isi media berdasarkan fungsinya. (Bungin, 2008:286) Dalam teori ini bukan media yang mempengaruhi khalayak namun justru

bagaimana khalayak terpuaskan oleh media itu sendiri. Namun konsep yang diteliti oleh model Palmgreen adalah konsep GS (*Gratification Sought*) dan konsep GO (*Gratification Obtained*).

- *Gratification Sought* adalah kepuasan yang dicari atau diinginkan individu ketika menggunakan suatu jenis media tertentu (apakah itu surat kabar, televisi atau radio).
- *Gratification Obtained* adalah kepuasan yang nyata yang diperoleh seseorang setelah mengkonsumsi suatu media tertentu.

Jadi kepuasan khalayak terhadap suatu media tertentu dapat diukur berdasarkan kesenjangan (*discrepancy*) antara GS dan GO. Semakin kecil discrepansinya, semakin memuaskan media tersebut. Sedangkan semakin besar discrepansinya, semakin tidak memuaskan media tersebut.

Walaupun masih diragukan adanya satu atau beberapa model *uses and gratification*, Katz (Effendy, :2000: 290) menggambarkan logika yang mendasari pendekatan mengenai *uses and gratification*: kondisi sosial psikologi seseorang akan menyebabkan adanya kebutuhan, yang menciptakan harapan-harapan terhadap media atau nara sumber-sumber lain, yang membawa kepada perbedaan pola penggunaan media (atau keterlibatan dalam aktifitas lainnya) yang akhirnya akan menghasilkan pemenuhan kebutuhan dan konsekuensi lainnya, termasuk yang tidak diharapkan sebelumnya. (Bungin, 2008:286).

Penelitian ini berangkat dari fenomena munculnya *smartphone* sebagai salah satu teknologi komunikasi yang digunakan untuk proses interaksi sosial persahabatan mahasiswa sosiologi fisip uin Bandung saat ini. Terjadinya proses interaksi di kelompok mahasiswa itu itu dipengaruhi oleh faktor kepribadian dari anggota kelompok tersebut yang memiliki kegemaran dalam suatu hal tertentu. Dalam proses terjadinya interaksi, mereka menggunakan *smartphone* saat interaksi langsung maupun tidak langsung. Peran *smartphone* digunakan sebagai alat untuk menghubungkan kepada anggota dari kelompok persahabatan itu untuk

melakukan proses interaksi langsung. CMC (*Computer Mediated Communications*) dalam bentuk *groupchat* adalah salah satu bagian dari smartphone yang digunakan untuk proses interaksi tidak langsung.

Gambar 1.1 Skema Konseptual

