

“Pergeseran Interaksi Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta dengan Lingkungan Teman Sebaya Melalui *Smartphone*”

Oleh:

Diah Agil Saputri dan Puji Lestari, M. Hum

NIM. 12413244022

diahagil56@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan *Smartphone* merambah ke dalam kehidupan para mahasiswa UNY, tidak sedikit dari mereka yang memiliki ketergantungan terhadap *Smartphone*. Ketergantungan ini berpengaruh terhadap segala aspek kehidupan mahasiswa, tidak jarang mereka lebih nyaman dengan kehidupan dunia maya dibanding dengan kehidupan dunia nyata. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor pendorong ketergantungan mahasiswa UNY terhadap *Smartphone*, dampak ketergantungan mahasiswa UNY terhadap *Smartphone*, dan deskripsi pergeseran interaksi mahasiswa UNY dengan lingkungan teman sebayanya melalui *Smartphone*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Informan penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan beberapa kriteria, subjeknya adalah mahasiswa UNY. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Proses analisis data penelitian ini menggunakan analisis model interaktif Miles dan Huberman. Hasil penelitian ini menunjukkan faktor pendorong ketergantungan mahasiswa UNY terhadap *Smartphone* meliputi faktor internal (kebutuhan primer, kebutuhan berinteraksi, dan meningkatnya kepercayaan diri), dan faktor eksternal (gaya hidup, harga *Smartphone* yang terjangkau, lingkungan sekitar, dan kecanggihan *Smartphone*). Ketergantungan terhadap *Smartphone* menimbulkan beberapa dampak yang meliputi dampak positif (mempermudah interaksi dan memperkaya saluran interaksi, mempermudah akses informasi, dan kemudahan memenuhi kebutuhan perkuliahan) dan dampak negatif (tingginya resiko kesalahpahaman, waktu yang terbuang sia-sia, sulitnya menyaring informasi, dan lunturnya sopan santun dan tata krama dalam berinteraksi). Secara garis besar telah terjadi pergeseran interaksi mahasiswa UNY dengan teman sebayanya, hal ini dapat dilihat dari adanya pergeseran tradisi berbicara yang berkaitan dengan interaksi langsung secara tatap muka (*face to face*) bergeser menjadi interaksi tidak langsung (melalui perantara).

Kata Kunci: Pergeseran Interaksi, Mahasiswa UNY, *Smartphone*

Shifting Interaction of Yogyakarta State University Student Interactions with the Environment Peers Through Smartphone

Written by:

***Diah Agil Saputri and Puji Lestari, M. Hum
NIM. 12413244022***

ABSTRACT

Smartphone developments penetrated into the lives of YSU students, not a few of them have a dependency on Smartphone. This dependence influences on all aspects of student life, they often are more comfortable with their virtual world life than the real world life. This research aimed to find out the factors driving YSU students dependency on Smartphones, impacts of dependence YSU students to Smartphone, and descriptions of interactions shifting YSU students with peers environment through Smartphone. This research uses descriptive qualitative methods. Informant are chosen using purposive sampling techniques based on several criteria, and the subject of this research is YSU students. Methods of data collection are observation, interview, and documentation. The data validity were tested using triangulation of sources and triangulation of methods. The data were analyzed using analysis of Miles and Huberman interactive model. The results of this research indicate that the factors driving YSU students dependency on Smartphones consist of internal factors (primary needs, the need to interact, and increased confidence) and external factors (lifestyle, affordable price of smartphone, neighborhood, and sophistication of smartphone). Dependence on smartphone causes some impacts that includes the positive impact (facilitate interaction and enrich the interaction channel, facilitate access to information, and ease to fulfill the lecture needs) and negative impacts (high risk of misunderstandings, wasted time, the difficulty filtering information and polite manners and etiquettes degradation in interacting). Broadly speaking, there has been a shift in YSU student interaction with their peers, this can be seen from the shift of speech tradition associated with direct interaction face to face shifted into interaction indirectly (via intermediaries).

Keywords: Shifting Interactions, YSU Students, Smartphone

A. PENDAHULUAN

Modernisasi adalah bentuk transformasi secara menyeluruh menuju perubahan yang lebih maju, dalam hal ini manusia merupakan penggerak utama kemajuan peradaban manusia. Perkembangan teknologi dapat dilihat sebagai perkembangan progresif yang merupakan salah satu ciri terjadinya modernisasi (Sztompka. 2011). Salah satu kecanggihan teknologi yang paling dekat dengan kehidupan sehari-hari adalah *Smartphone* (telepon pintar) yang erat kaitannya dengan internet, hampir setiap orang kini memilikinya. Sasaran utama pemasaran *Smartphone* yang paling besar ditujukan untuk remaja (<http://fortuneindo.com/read/blog/generasi-muda-sebagai-target-potensial-mobile-advertising/>). Diakses pada 6 Januari 2016).

Salah satu golongan yang masih termasuk ke dalam golongan remaja adalah mahasiswa. Para generasi muda di jaman ini seakan dimanjakan oleh fitur-fitur *Smartphone* yang semakin canggih, sehingga para generasi muda ini terjebak dalam budaya yang serba cepat dan serba instan. Sebagai contoh nyata dari hal ini dapat dilihat dari bagaimana

mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta melakukan interaksi terhadap teman sebayanya. Hal ini merupakan sebuah fenomena dimana pesatnya perkembangan teknologi dapat berpengaruh terhadap berbagai sektor kehidupan sosial mahasiswa.

Universitas Negeri Yogyakarta merupakan salah satu Universitas terkemuka di Yogyakarta, UNY termasuk ke dalam salah satu Universitas terbaik ke- 8 di Indonesia menurut Kemenristek tahun 2015 (Sinaga. 2015). Universitas ini diminati tidak hanya calon mahasiswa dari Yogyakarta sendiri namun juga calon mahasiswa dari luar DIY bahkan dari luar pulau Jawa. Mahasiswa yang mengenyam pendidikan di UNY memiliki kisaran umur kurang lebih dari 18 hingga 25 tahun, dari kisaran umurnya kebanyakan mahasiswa UNY masih tergolong sebagai remaja. Perkembangan *Smartphone* tidak terkecuali merambah ke dalam kehidupan para mahasiswa UNY, tidak sedikit dari mereka yang memiliki ketergantungan terhadap *Smartphone*. Melalui budaya serba cepat dan serba instan ini sehingga

memunculkan kecenderungan mahasiswa yang justru lebih nyaman dengan kehidupan dunia maya dibanding dengan kehidupan dunia nyata. Bisa dikatakan bahwa saat ini umat manusia telah sampai pada penjelajahan global, sebuah petualangan jagat alam raya maya yang melampaui realitas yang biasa disebut dengan sebuah realitas virtual (*virtual reality*) (Hadi, 2005).

Melihat keadaan yang sudah diuraikan menjadi menarik Pergeseran Interaksi dengan Teman Sebaya di Era Serba Digital: Deskripsi tentang Pergeseran Interaksi Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta dengan Lingkungan Teman Sebaya Melalui *Smartphone* untuk diteliti karena melihat begitu banyak pergeseran yang menggambarkan generasi muda saat ini terjebak di dalam dunia maya dan mulai tidak nyaman dengan dunia nyata. Hal inilah yang kemudian mempengaruhi interaksi yang mereka lakukan dengan lingkungan teman sebayanya.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan

Universitas Negeri Yogyakarta (UNY).

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan dalam jangka waktu 3 bulan, yaitu terhitung dari bulan Maret hingga Mei 2016. Subjek penelitian atau informan penelitian dalam penelitian ini adalah mahasiswa UNY dengan beberapa kategori. Informan berjumlah 9 orang, 5 orang laki-laki dan 4 orang perempuan.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara terstruktur, observasi, dan dokumentasi. Pemilihan informan yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan teknik *purposive sampling* (sampel bertujuan). Peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif model interaktif Miles dan Hubberman yang terbagi ke dalam empat langkah utama, yaitu: Pengumpulan Data, Reduksi Data, Penyajian Data, Penarikan Kesimpulan.

C. KAJIAN PUSTAKA DAN TEORI

1. Kajian Pustaka

a. Interaksi Sosial Teman Sebaya

Interaksi sosial adalah suatu hubungan antar dua atau lebih individu manusia, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain (Gerungan, 2004). Suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu: adanya kontak sosial (*social contact*) dan adanya komunikasi (Soekanto, 2006).

Asrori (2004: 93) menjelaskan bahwa proses sosialisasi dan interaksi individu terjadi di tiga lingkungan utama, yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan awal dan paling pokok. Interaksi di lingkungan masyarakat merupakan bentuk interaksi yang paling luas (Djannah, 2013: 145-159).

Lingkungan sekolah merupakan lingkungan yang lebih luas daripada lingkungan keluarga karena di lingkungan sekolah individu akan mengenal individu lain yang memiliki latar belakang yang berbeda-beda. Interaksi antara siswa dengan siswa, lebih dikenal dengan istilah interaksi sosial dengan teman sebaya, karena anak berhadapan dengan teman yang seusia di sekolah yang sama (Djannah, 2013: 145-159).

Tingkat perguruan tinggi juga masuk ke dalam lingkungan sekolah, dimana di tempat ini pula seorang mahasiswa akan melakukan interaksi sosial dengan teman sebayanya.

b. Pergeseran Interaksi

Joseph Straubhaar dan La Rose (dalam Simangungsong, 2011) secara baik menggambarkan perubahan teknologi sebagai suatu revolusi yang dialami masyarakat dalam kehidupannya karena perkembangan teknologi.

Mulai dari masyarakat sebelum bertani yang ditandai oleh budaya berbicara atau tradisi oral (*spoken words*). Bergeser ketika ditemukan alat untuk mencari ikan (*fishing*), mengumpulkan kayu di hutan (*logging*), hingga penggalian bahan tambang (*mining*). Tahap ini tradisi oral menjadi tradisi membaca meski masih terbatas. Munculnya revolusi industri merubah pula wajah tradisi membaca menjadi ke lebih luas karena produksi massal dari penemuan mesin cetak. Kemudian pergeseran terjadi lagi ketika masyarakat mampu untuk konsumsi dan produksi pesan dengan melakukan adopsi terhadap teknologi digital. Tahap inilah yang menandakan perubahan besar dari cara manusia melakukan interaksi dengan manusia lainnya, karena teknologi digital telah menciptakan suatu media yang sangat interaktif yaitu internet.

Teknologi *Smartphone* yang erat kaitannya dengan penggunaan internet pada masa

ini dapat dilihat sebagai perantara yang bersifat global. Karl. R. Popper secara dramatis menyebutnya sebagai dunia yang mungkin, tidak terbatas, yang di dalamnya mengandung *sense of possibility* tersembunyi (Hadi, 2005).

c. Remaja

Transisi penting dalam perkembangan manusia salah satunya adalah masa transisi remaja ke masa dewasa, masa transisi ini sering disebut dengan *emerging adulthood*. Rentang usia untuk *emerging adulthood* adalah sekitar 18- 25 tahun. Pada masa remaja ini seseorang akan mengalami berbagai perubahan yang menyangkut atas perkembangan dirinya secara biologis, kognitif, maupun psikologis menuju tahap yang lebih matang (Santrock. 2011).

Melihat dari penjelasan di atas, maka mahasiswa berada pada masa *emerging adulthood* dilihat dari usia mahasiswa adalah kisaran 18- 25 tahun atau lebih. Mahasiswa dengan kategori usia tersebut masih

dapat dikatakan atau disebut sebagai remaja.

d. Ketergantungan

***Smartphone* (Telepon Pintar)**

Backer (2010) menyatakan bahwa *Smartphone* adalah telepon yang menyatukan kemampuan-kemampuan terdepan, yang dapat berfungsi seperti komputer.

Perkembangan *Smartphone* yang sangat pesat memunculkan kecenderungan kecanduan terhadap *Smartphone*. Indonesia merupakan sebuah negara dengan potensi *Smartphone* yang sangat besar. Hal itu dibuktikan dengan data terbaru dari GFK yang menyebutkan total penjualan *Smartphone* di tanah air mencapai angka 7,3 juta unit, atau dua per lima dari jumlah total penjualan di Asia Tenggara

(<https://id.techinasia.com/smartphone-baru-terlambat-indonesia>. Diakses pada

tanggal 26 Mei 2016). Cooper (2000) berpendapat bahwa kecanduan merupakan perilaku

ketergantungan pada suatu hal yang disenangi, seseorang biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disukai pada kesempatan yang ada.

2. Landasan Teori

a. Teori Simulakra

Menurut Baudrillard dengan gagasan simulasinya dapat dilihat suatu efek tingkat kesadaran masyarakat semakin berkurang terhadap apa yang “*real*” akibat imaji yang disajikan media canggih. Setiap individu akan termediasi yang disebut sebagai Baudrillard sebagai “*ecstasy of communication*”, “karena”, “hidup” di dalam layar komputer dan bahkan menjadi bagian daripadanya.

Menurut Bell dalam suatu ruang artifisial dimana proses simulasi itu terjadi akibat perkembangan teknologi komunikasi dan media baru dapat menyebabkan individu semakin menjauhkan realitas, menciptakan dunia baru yaitu dunia *virtual* (Rulli, 2012).

b. Teori Pilihan Rasional

Orientasi pilihan rasional James S. Coleman berdasarkan pada gagasan bahwa “*orang bertindak secara sengaja untuk mencapai tujuan, dengan tujuan (dan tindakan) yang dibangun oleh nilai atau preferensi*”. Dua elemen kunci dalam teorinya adalah aktor dan sumber daya. Sumber daya merupakan hal yang dikendalikan aktor dan yang diinginkannya. Suatu gerak dari aktor secara rasional dilakukan sebagai upaya untuk memaksimalkan keuntungan (Ritzer, 2013).

Aktor dipandang sebagai manusia yang mempunyai tujuan atau mempunyai maksud. Artinya aktor mempunyai tujuan dan tindakannya tertuju pada upaya untuk mencapai tujuan itu. Aktor dipandang mempunyai (pilihan atau nilai, keperluan) (Ritzer, 2003: 394).

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Faktor Pendorong Ketergantungan Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta terhadap *Smartphone* di Era Serba Digital

Sikap yang ditunjukkan para informan menunjukkan kesesuaian teori pilihan rasional yang dikemukakan oleh James S. Coleman. Informan dalam hal ini merupakan aktor, sedangkan *Smartphone* di sini dapat diartikan sebagai sumber daya yang dikendalikan oleh informan yang bertindak sebagai aktor.

Berbagai tujuan yang menjadi faktor pendorong ketergantungan terhadap *Smartphone* mendasari penggunaan *Smartphone* oleh para informan yang memudahkannya mencapai tujuan- tujuannya. Hal ini dapat dipandang sebagai sebuah pilihan rasional.

Faktor pendorong ketergantungan mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta terhadap *Smartphone* di era serba digital dapat dikelompokan menjadi dua, yaitu faktor internal

dan faktor eksternal. Faktor internal pendorong ketergantungan meliputi :

a. **Kebutuhan Primer**

Kebutuhan manusia berdasarkan intensitas kegunaannya terbagi ke dalam kebutuhan primer, sekunder, dan tersier. Kebutuhan primer merupakan kebutuhan dasar manusia yang harus dipenuhi yang termasuk ke dalam faktor utama penentu eksistensi umat manusia, kebutuhan primer yang paling dasar meliputi sandang, pangan, dan papan. (Nurchayaningtyas. 2009).

Mayoritas informan mengakui bahwa *Smartphone* telah dimasukkan sebagai salah satu kebutuhan primer yang harus dipenuhi. Hal ini berkaitan dengan bagaimana para informan dimudahkan untuk memenuhi kebutuhan pokoknya melalui *Smartphone*.

b. **Kebutuhan Berinteraksi**

Salah satu kebutuhan manusia adalah kebutuhan untuk berinteraksi, bergaul, dan bermasyarakat. Interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara

dua atau lebih individu manusia, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain (Gerungan, 2004).

Para informan sebagai manusia tidak lepas dengan keharusan memenuhi kebutuhan untuk berinteraksi dengan orang lain. Melalui *Smartphone* yang telah digunakan oleh sebagian besar orang yang berada di sekitar para informan, maka para informan pun membutuhkan *Smartphone* hingga berakibat ketergantungan terhadapnya agar pemenuhan kebutuhan berinteraksi dengan orang lain tidak terhambat.

c. **Meningkatnya Kepercayaan Diri**

Meningkatnya kepercayaan diri seseorang dapat berkaitan dengan prestise yang didapatkannya. Prestise merupakan keistimewaan yang didapatkan seseorang sebagai penilaian dari pandangan orang lain terhadap dirinya (Soekanto, 2006). Prestise ini bisa berupa penghargaan sosial secara simbolik yang dapat

meningkatkan rasa kepercayaan diri dalam diri seseorang.

Para informan berdasarkan hasil temuan penelitian dalam hal ini memandang *Smartphone* produk China sebagai produk nomor ke sekian yang tidak menguntungkan ketika dirinya menggunakannya. Secara garis besar para informan sendiri memandang beberapa merk yang dirasa lebih dahulu memasuki pasar *Smartphone* di Indonesia (Sony, Samsung, Nokia, Apple, Blackberry) dinilai sebagai salah satu barang yang memberikan label tertentu pada pengguna dan meningkatkan status sosialnya.

Faktor pendorong ketergantungan eksternal mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta terhadap *Smartphone* di era serba digital, meliputi :

a. Gaya Hidup

Menurut Minor dan Mowen (2002), gaya hidup adalah menunjukkan bagaimana orang hidup, bagaimana membelanjakan uangnya, dan bagaimana mengalokasikan waktu.

Berdasarkan hasil temuan dari penelitian yang telah

dilakukan menunjukkan beberapa sikap dari para informan yang secara garis besar menunjukkan bahwa penggunaan *Smartphone* telah beralih pada sebuah gaya hidup yang harus terpenuhi bila dibanding dengan kegunaan pokoknya. Beberapa informan mengaku bahwa mengikuti perkembangan *Smartphone* dengan berganti *Smartphone* setiap jangka waktu tertentu atau hanya sekedar mengetahui informasi perkembangan *Smartphone* dari waktu ke waktu.

b. Harga *Smartphone* yang Terjangkau

Tidak seperti awal kemunculannya, *Smartphone* hanya dapat dinikmati oleh sebagian kalangan masyarakat saja. Kini produsen *Smartphone* justru berlomba untuk menciptakan *Smartphone* dengan harga yang terjangkau.

Pernyataan mayoritas informan dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa harga *Smartphone* saat ini dianggap tidak membebani dan terjangkau. Dengan fitur dan

kecanggihan yang sama tergantung dengan merknya, para informan mengaku dapat dengan leluasa memilih dan membeli *Smartphone*.

c. Lingkungan Sekitar

Asrori (2004: 93) menjelaskan bahwa proses sosialisasi dan interaksi individu terjadi di tiga lingkungan utama, yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Interaksi teman sebaya adalah salah satu yang sangat dekat dengan kehidupan para informan, interaksi ini terjadi di lingkungan sekolah.

Berdasarkan hasil temuan yang didasari dari pernyataan para informan, kecenderungan ketergantungan terhadap *Smartphone* sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar khususnya teman sebayanya. Lingkungan teman sebayanya menjadi salah satu faktor kuat yang mengharuskan para informan untuk merepresentasikan dirinya untuk menjadi salah satu bagian di dalamnya. Salah satunya

memiliki *Smartphone* diantara teman sebayanya yang hampir semuanya memiliki *Smartphone*.

d. Kecanggihan *Smartphone*

Backer (2010) menyatakan bahwa *Smartphone* adalah telepon yang menyatukan kemampuan-kemampuan terdepan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanggihan *Smartphone* mampu membuat segalanya mempengaruhi timbulnya sikap ketergantungan terhadap *Smartphone*. Para informan mengemukakan sangat dimudahkan dengan kecanggihan fitur yang ditawarkan berbagai produk *Smartphone* dalam kehidupan sehari-hari.

Smartphone erat kaitannya dengan internet, dari hasil wawancara para informan berpendapat bahwa *Smartphone* tanpa kuota internet atau akses internet justru menghilangkan fungsi dari *Smartphone* tersebut.

2. Dampak Ketergantungan Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta terhadap *Smartphone* di Era Serba Digital

Berdasarkan hasil temuan di lapangan, dampak ketergantungan mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta terhadap *Smartphone* dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif ketergantungan meliputi:

- a. Mempermudah Interaksi dan Memperkaya Saluran Interaksi

Menurut Gillin dan Gillin interaksi sosial merupakan hubungan- hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan orang-orang-perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia (Soekanto, 2006). Interaksi dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung (dengan perantara), *Smartphone* memungkinkan seseorang untuk berinteraksi dan berhubungan dengan oranglain secara tidak langsung.

Smartphone dianggap mempermudah berinteraksi oleh para informan hingga memangkas waktu, biaya, hingga

jarak yang jauh berbeda sekalipun. Melalui *Smartphone* pula saluran interaksi dimungkinkan dapat melalui berbagai macam cara seperti *Video Call, Chatting, Voice Note*. Saluran interaksi tersebut dapat dilakukan melalui berbagai aplikasi media sosial yang dapat diinstall bahkan lebih dari satu aplikasi dalam satu *Smartphone* saja.

- b. Mempermudah Akses Informasi

Fitur- fitur khas *Smartphone* adalah seperti berikut (walaupun tidak terbatas pada hal ini) : layar sentuh, system operasi, adanya koneksi ke internet (*e-mail* dan menjelajah Web), mampu ditambah *Software, Software* penjadwalan, kamera, manajemen kontak, kemampuan membaca dokumen bisnis seperti PDF dan *Microsoft Office* (Zaki, 1999: 83).

Temuan hasil penelitian menunjukkan bahwa akses informasi melalui *Smartphone* dapat diperoleh melalui berbagai cara seperti mengakses informasi melalui berbagai media sosial

hingga melalui *website online* yang dapat dibuka menjadi lebih dari satu halaman web dalam satu waktu.

c. Kemudahan Memenuhi Kebutuhan Perkuliahan

Perguruan tinggi merupakan jenjang pendidikan tingkat lanjut, individu yang mengenyamnya disebut sebagai mahasiswa. Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian yang telah dilakukan, *Smartphone* dianggap sebagai alat yang menjadi sarana penunjang yang memudahkan para informan memenuhi kebutuhan perkuliahannya. Pemenuhan kebutuhan perkuliahan yang dapat ditunjang melalui *Smartphone* seperti diskusi yang dapat dilakukan melalui berbagai media sosial dalam *Smartphone*, saling berkirim *file* untuk tugas kuliah, maupun untuk mengakses berbagai informasi dunia perkuliahan.

Dampak negatif ketergantungan mahasiswa terhadap *Smartphone* meliputi:

a. Tingginya Resiko Kesalahpahaman

Susan J Ball mengatakan bahwa komunikasi tatap muka dipertimbangkan sebagai '*the richest*' medium, artinya ada kemampuan dari interaktan untuk menerima umpan balik secara langsung baik isyarat verbal maupun nonverbal artinya keberadaan sosial (*social presence*) dikategorikan tinggi.

Kondisi yang dialami para informan menggambarkan adanya dampak dari ketergantungan terhadap *Smartphone* yang mempengaruhi kualitas penyampaian pesan dan proses timbal balik dalam proses interaksi meskipun informan sedang melangsungkan interaksi langsung atau tatap muka (*face to face*). Hal ini diakibatkan oleh kecenderungan para informan untuk membagi aktivitas interaksi dengan penggunaan *Smartphone* dalam waktu yang sama, sehingga interaksi langsung dapat terganggu.

b. Waktu yang Terbuang Sia-sia

Mahasiswa sebagai generasi muda tentunya dituntut untuk selalu produktif dan meningkatkan kemampuannya dalam segala bidang. Namun di era pula yang erat

kaitannya dengan segala hal yang dilakukan secara praktis dan instan memungkinkan berbagai hal yang dapat dilakukan dengan mudah menggunakan produk digital.

Memang hal ini dapat menyingkat waktu yang ada, namun di sisi lain karena banyak hal yang dapat dilakukan secara bersama-sama dalam waktu singkat justru menjadikan seseorang malas berusaha. Produktivitas seseorang pun menurun akibat waktu yang terbuang sia-sia untuk bermain *Smartphone* dan melakukan hal yang tidak begitu penting.

c. Sulitnya Menyaring Informasi

Berdasar pada hasil temuan menunjukkan bahwa berbagai akses informasi di berbagai situs *online* dapat dinikmati secara bebas seperti tanpa perlindungan khusus. Perlindungan khusus di sini berarti pembatasan akses yang mungkin bisa dibatasi untuk beberapa kalangan umur tertentu. Bahkan anak di bawah umur pun seringkali dengan bebas mengakses situs *online* yang seharusnya tidak pantas untuk kalangan umurnya.

Transparannya informasi yang memungkinkan seseorang berhak

menerima dan berbagi informasi kepada siapapun tidak jarang menimbulkan hal negatif.

d. Lunturnya Sopan Santun dan Tata Krama dalam Berinteraksi

Kaedah sopan santun dan tata krama didasarkan atas kebiasaan, kepatutan atau kepantasan yang berlaku dalam masyarakat (Sudikno, 2003). Berdasarkan hasil temuan penelitian yang didapat melalui wawancara serta observasi tergambar bahwa *Smartphone* berdampak terhadap lunturnya sopan santun dan tata krama dalam berinteraksi. Beberapa informan mengaku akan tetap memainkan *Smartphone*-nya ketika mereka berinteraksi *face to face* dan berada dalam satu tempat dengan lawan bicara.

3. Pergeseran Interaksi Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta dengan Lingkungan Teman Sebayanya di Era Serba Digital

Perkembangan manusia yang ditandai dengan berkembangnya teknologi salah satunya teknologi komunikasi memunculkan berbagai kemudahan dan

memperkaya pilihan berbagai cara berinteraksi. Perbedaan cara interaksi juga dipengaruhi oleh cara hidup serta bentuk masyarakat yang membentuk budaya karena perkembangan teknologi sebagai suatu alat interaksi (Simangunsong, 2011: 223). Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini, tergambar adanya pergeseran interaksi mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta dengan lingkungan teman sebayanya yang banyak dipengaruhi oleh *Smartphone* sebagai suatu alat interaksi.

Interaksi teman sebaya berlangsung dalam lingkungan sekolah. Interaksi yang terjadi di lingkungan sekolah meliputi hubungan dan komunikasi yang terjadi antara siswa, guru dan tenaga administrasi. Interaksi antara siswa dengan siswa, lebih dikenal dengan istilah interaksi sosial dengan teman sebaya, karena anak berhadapan dengan teman yang seusia di sekolah yang sama (Djannah, 2013. 145-159). Perkembangan teknologi komunikasi di era serba digital seperti media sosial telah

menggeser cara berinteraksi para informan dengan teman sebayanya.

Joseph Straubhaar dan La Rose (dalam Simangunsong, 2011) secara baik menggambarkan perubahan teknologi sebagai suatu revolusi yang dialami masyarakat dalam kehidupannya karena perkembangan teknologi. Tahap ketika masyarakat mampu untuk konsumsi dan produksi pesan dengan melakukan adopsi terhadap teknologi digital menandakan perubahan besar dari cara manusia melakukan interaksi dengan manusia lainnya. Hal ini karena teknologi digital telah menciptakan suatu media yang sangat interaktif yaitu internet.

Media sosial yang merupakan salah satu fitur pada *Smartphone* yang harus terhubung dengan internet memungkinkan seseorang menjalin berbagai hubungan termasuk salah satunya adalah hubungan teman sebaya. Media sosial ini merupakan sebuah ruang siber yang menurut teori simulakra dipandang sebagai simulakrum. Dalam ruang ini,

tidak dapat dikenali mana yang asli dan mana yang palsu, mana hasil produksi dan mana hasil reproduksi, mana objek dan mana subjek, atau mana penanda dan mana petanda. (Medhy, 2012:75). Seringkali di ruang simulacra ini seseorang tidak bisa membedakan antara realitas dan yang semu.

Hubungan pertemanan yang dijalin di dunia maya melalui berbagai media sosial oleh beberapa informan tersebut memunculkan budaya siber (*Cyberculture*). Dalam budaya siber (*Cyberculture*), internet dipandang sebagai sebuah perangkat yang tidak hanya merupakan perangkat teknologi yang termasuk ke dalam konteks siber tersebut. Tetapi interaksi, komunikasi, data, perangkat antarmuka, sampai pada penggunaannya (Nasrullah. 2015).

Menurut Baudrillard dengan gagasan simulasinya dapat dilihat suatu efek tingkat kesadaran masyarakat semakin berkurang terhadap apa yang “*real*” akibat imaji yang disajikan media canggih. Menurut Bell dalam suatu ruang artifisial dimana

proses simulasi itu terjadi akibat perkembangan teknologi komunikasi dan media baru dapat menyebabkan individu semakin menjauhkan realitas, menciptakan dunia baru yaitu dunia *virtual* (Rulli, 2012). Bisa dikatakan bahwa saat ini umat manusia telah sampai pada penjelajahan global, sebuah petualangan jagat alam raya maya yang melampaui realitas yang biasa disebut dengan sebuah realitas virtual (*virtual reality*) (Hadi, 2005).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat dilihat bahwa *Smartphone* memungkinkan para informan lebih mudah menjalin interaksi dengan teman yang berada di tempat yang jauh hingga teman yang sudah lama tidak diketahui keberadaannya, hal ini mungkin dilakukan melalui media sosial. Berdasarkan hasil temuan beberapa informan tanpa sadar telah menciptakan realitasnya sendiri yang justru lebih nyaman menjalin pertemanan yang dimulai dari dunia maya pada sebuah media sosial, hal ini dikarenakan di media sosial sangat memungkinkan para informan

menemukan teman dengan kriteria yang ia inginkan secara spesifik. Beberapa informan bahkan lebih nyaman untuk menjalin pertemanan melalui dunia maya terlebih dahulu yang kemudian berlanjut ke dunia nyata.

Mayoritas informan bergaul di lingkungan teman yang juga merupakan pengguna *Smartphone*. Ketergantungan terhadap *Smartphone* yang dialami para informan tidak lepas dari hambatan yang akan didapatkan apabila dirinya berinteraksi dengan temannya selain melalui media sosial.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dituangkan dalam hasil dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa ketergantungan terhadap *Smartphone* terjadi sebagai akibat dari faktor pendorong yang ada. Terdapat dua faktor pendorong ketergantungan terhadap *Smartphone* yaitu faktor dari dalam diri mahasiswa (faktor internal) dan faktor yang berasal dari luar diri mahasiswa (faktor eksternal). Faktor internal ini

meliputi kebutuhan primer, kebutuhan berinteraksi, dan meningkatnya kepercayaan diri. Sedangkan faktor eksternal meliputi gaya hidup, harga *Smartphone* yang terjangkau, lingkungan sekitar, dan kecanggihan *Smartphone*.

Ketergantungan terhadap *Smartphone* menimbulkan beberapa dampak yang meliputi dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif ini meliputi mempermudah interaksi dan memperkaya saluran interaksi, mempermudah akses informasi, dan kemudahan memenuhi kebutuhan perkuliahan. Sedangkan dampak negatif dari ketergantungan terhadap *Smartphone* meliputi tingginya resiko kesalahpahaman, waktu yang terbuang sia-sia, sulitnya menyaring informasi, dan lunturnya sopan santun dan tata krama dalam berinteraksi.

Mayoritas informan bergaul di lingkungan teman yang juga merupakan pengguna *Smartphone*. Secara garis besar telah terjadi sebuah pergeseran interaksi mahasiswa dengan

teman sebayanya dari tradisi berbicara yang berkaitan dengan interaksi langsung secara tatap muka (*face to face*) bergeser menjadi interaksi tidak langsung (melalui perantara). Semua ini tidak terlepas dengan era serba digital yang telah mendarah daging di kehidupan para mahasiswa, seperti penuturan mayoritas informan yang mengaku bahwa kebanyakan interaksi dengan teman sebayanya dilakukan melalui berbagai media sosial yang mereka miliki.

DAFTAR PUSTAKA

- Backer, Elisa. (2010). *Using Smartphone and Facebook in A Major Assessment: The Student Experience. E-Journal.* Australia: University of Ballarat.
- Djannah, Wardatul & Drajat Edy .K. (2013). *Bimbingan Kelompok Teknik Sociodrama Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Dengan Teman Sebaya. Jurnal Conselium.* Vol 1 (Nomor 2): 145-159.
- Gerungan, W.A. (2004). *Psikologi Sosial.* Bandung : PT Refika Aditam.
- Hadi, Astar. (2005). *Matinya Dunia Cyberspace.* Yogyakarta: Lkis Yogyakarta.
- Hidayat, Medhy Aginta, (2012). *Menggugat Modernisme, Mengenal Rentang Pemikiran Post Modernisme Jean Baudrillard.* Yogyakarta: Jalasutra.
- Husada, T. R. (2004). *Mengapa Seri Smartphone Terbaru Lebih Lama Masuk Pasar Indonesia?.* <https://id.techinasia.com/smartphone-baru-terlambat-indonesia.T.R>. Diakses pada 26 Mei 2016.
- Idrus, M. (2007). *Metode Penelitian Ilmu-ilmu Sosial (Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif.* Yogyakarta : UII Press.
- Liliweri, Ali. (2005). *Prasangka dan Konflik.* Yogyakarta: Lkis Yogyakarta.
- Mertokusumo, Sudikno. (2003). *Mengenal Hukum Suatu Pengantar.* Yogyakarta: Liberty Yogyakarta.
- Minor, M dan Mowen, C. (2002). *Perilaku Konsumen.* Jakarta: Erlangga
- Moleong, Lexy J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: Rosdakarya.
- Narbuko, C., & Achmadi, A. (2007). *Metode Penelitian.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasrullah, Rulli. (2012). *Komunikasi Antarbudaya di Era Budaya Siber.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- _____. (2015). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, Dan Sioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nurchayaningtyas. (2009). *Ekonomi*. Jakarta: Cempaka Putih.
- Ritzer, George & Douglas J. Goodman. (2003). *Teori Sosiologi Kontemporer*. Jakarta: Kencana.
- _____. (2013). *Teori Sosiologi: Dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Santrock, John W. (2011). *Masa Perkembangan Anak: Children*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sinaga, Royke. (2015). *Kemenristek Dikti umumkan peringkat perguruan tinggi 2015*. <http://www.antarane.ws.com/berita/513728/kemenristek-dikti-umumkan-peringkat-perguruan-tinggi-2015>. Diakses pada 17 Februari 2016.
- Simangunsong, Benedictus Arnold. (2011). *Evolusi Saluran Interaksi di Era Internet*. *Jurnal Komunikasi*. Vol. 1 (Nomor 2): 223-230.
- Soekanto, Soerjono. (2006). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sztompka, Piotr. (2011). *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: Prenada.
- Zaki, Ali. (1999). *E-Life Style: Memanfaatkan Beragam Perangkat Teknologi Digital*. Yogyakarta: Salemba Infotek.
- (2014). *Generasi Muda Sebagai Target Potensial Mobile Advertising*. <http://fortuneindo.com/read/blog/generasi-muda-sebagai-target-potensial-mobile-advertising/>. Diakses pada tanggal 6 januari 2016.