

**PEMANFAATAN *GADGET* PADA MAHASISWA UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

Skripsi

Diajukan kepada Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk
Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Derajat Sarjana S-1
Psikologi



Diajukan oleh:

KHUSNUL ARIZQA WINDA KUSUMA PUTRI

F 100 124 016

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2016

**PEMANFAATAN *GADGET* PADA MAHASISWA UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh

Gelar Derajat Sarjana S-1 Psikologi

Diajukan oleh:

KHUSNUL ARIZQA WINDA KUSUMA PUTRI

F 100 124 016

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2016

HALAMAN PERSETUJUAN

**PEMANFAATAN *GADGET* PADA MAHASISWA UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

Diajukan Oleh

KHUSNUL ARIZQA WINDA KUSUMA PUTRI

F100124016

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Dewan Penguji oleh :

Pembimbing Utama



Dr. Sri lestari, M.Si

Surakarta, 18 Oktober 2016

HALAMAN PENGESAHAN

**PEMANFAATAN *GADGET* PADA MAHASISWA UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

Yang diajukan oleh

KHUSNUL ARIZQA WINDA KUSUMA PUTRI

F 100 124 016

Telah dipertahankan di depan Dewan penguji

Pada tanggal 23 Agustus 2016

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Penguji Utama

Dr. Sri lestari, M. Si



Penguji Pendamping I

Dra. Partini, M. Si



Penguji Pendamping II

Santi Sulandari, S. Psi., M. Ger



Surakarta, 23 Agustus 2016

Universitas Muhammadiyah Surakarta



SURAT PERNYATAAN

Bismillahirrohmanirrohim

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khusnul Arizqa Winda Kusuma Putri

NIM : F 100 124 016

Fakultas/Jurusan : Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta

Judul : PEMANFAATAN *GADGET* PADA MAHASISWA

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

Menyatakan bahwa karya ilmiah berupa skripsi ini merupakan hasil karya saya pribadi dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila dikemudian hari saya terbukti artikel publikasi ini adalah hasil plagiat, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan segala kesungguhan.

Surakarta,

Yang menyatakan



(Khusnul Arizqa Winda Kusuma Putri)

VISI, MISI, DAN TUJUAN
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

VISI:

Menjadi pusat pendidikan pencetak sarjana Psikologi yang kompeten dan berkarakter sesuai risalah Islam dan budaya Indonesia

MISI:

1. Menghasilkan sarjana Psikologi yang menguasai dan terampil mengaplikasikan dasar-dasar Psikologi serta memiliki integritas sebagai ilmuwan Psikologi
2. Mengembangkan pusat penelitian Psikologi Islam dan Indigenous yang menjadi rujukan Nasional dan Asia
3. Mengembangkan pusat layanan Psikologi bagi masyarakat

TUJUAN:

1. Menghasilkan sarjana Psikologi yang mandiri, jujur, kreatif, dan bertanggung jawab dalam menerapkan dasar-dasar ilmu Psikologi
2. Meningkatkan kualitas dan kuantitas penelitian mahasiswa dan dosen tentang Psikologi Islam dan Indigenous
3. Meningkatkan peran aktif dosen dan mahasiswa dalam pelayanan Psikologi bagi masyarakat

MOTTO

“Kau yang akan memainkan waktu atau waktu yang akan
mempermainkanmu”

-Penulis-

“Ketika kamu mulai jenuh untuk melakukannya ingatlah tujuan awal mu
untuk memperjuangkannya” -penulis-

“Kesungguhan adalah biaya utama yang harus kita bayar untuk mencapai
impian-impian kita” -motivasi sukses-

“Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”

QS. Al. Insyirah: 5-6

“Dan, barang siapa yang bertaqwa kepada Allah niscaya Allah akan
menjadikan baginya jalan kemudahan dalam urusannya”

QS. At Thalaq: 4

“Raihlah ilmu dan untuk meraih ilmu belajarlah untuk tenang dan sabar”

-Khalifah Umar-

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada penulis, yang juga memberikan kekuatan serta jalan terbaik menurutNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya yang setia dan selalu istiqomah di jalannya. Skripsi yang berjudul “Pemanfaatan *gadget* pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta” ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi.

Skripsi ini merupakan penelitian tentang pemanfaatan *gadget* terutama di kalangan mahasiswa. Oleh karena itu, diharapkan skripsi ini dapat menjadi masukan atau referensi yang berguna dalam kajian seputar pemanfaatan *gadget* di kalangan mahasiswa. Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik tidak terlepas dari bantuan serta motivasi dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya kepada pihak tersebut, antara lain:

1. Allah SWT, atas izin dan restunya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Setiap proses, selalu kusebut namaMu untuk memudahkan setiap langkahku.
2. Dekan Fakultas Psikologi, Taufik Kasturi, Ph.D yang telah menjadi pemimpin yang amanah di Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Pembimbing Akademik Bapak Susatyo Yuwono, S. Psi., M. Si., yang telah membimbing mahasiswa menjadi mahasiswa yang berakhlakul karimah serta memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Pembimbing Skripsi, Ibu Dr. Sri Lestari, M. Si., Psi yang telah memberikan banyak motivasi dan bimbingan dalam menyusun skripsi dengan baik.
5. Para dosen Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah yang telah memberikan banyak ilmu bagi penulis serta para staff dan pihak-pihak yang terkait yang telah membantu proses kelancaran skripsi.
6. Keluargaku tercinta. (Alm). Bapak dan Ibu, orang tua terbaik, sabar dalam menerima cobaan apapun karena kami tahu Allah tidak pernah memberikan ujian yang melebihi kesanggupan manusia. Juga untuk mbak Nurul dan Mas Arif, kedua kakakku yang mewarnai cerita hidupku. Caca, Bulek Rini, Om Kun, Nopik, dan Bu ano (simbah), mbak aven yang selalu mendoa'akan mimpi penulis terwujud.
7. Muhammad Rifa'i Nugroho yang mampu menjadi kekasih, sahabat, teman, kakak, bagi penulis. Setiap nasehat yang baik untuk penulis

akan kujalani. Isnaini Fitri Fatimah yang juga mampu menjadi sahabat dan kakak perempuanku, yang terkadang manja tapi juga bisa dewasa dan selalu memberikanku arahan ketika aku salah dalam melangkah. *Love you both.*

8. Teman-teman seperjuanganku, Tiwi, Husna, Helga, Milla, yang selalu memberikan motivasi ketika penulis merasa jenuh.
9. Teman-teman Biro Kencana Psikologi yang memberikanku pengalaman luar biasa.
10. Teman-temanku Sella, Priska, Coto, Arsyah, Didit, Rizki, Nisa, Ainun yang selalu memberikanku support dalam mengerjakan skripsi dan canda tawa yang tak pernah bosan. Semoga juga cepat selesai dengan tugas akhir kalian.
11. Teman-teman praktikum Observasi dan Interview angkatan 2013/2014 dan 2014/2015 yang melatih diri penulis mengerti arti sebuah kerjasama dalam tim.
12. Teman-teman Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta angkatan 2012 yang selalu memberikan motivasi antar sesama dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih ada kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun dari para pembaca diperlukan untuk langkah selanjutnya yang lebih baik lagi. Semoga Allah selalu membalas kebaikan yang telah diberikan kepada penulis. *Aamiin Ya Robbal 'Alamin.*

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG DEPAN.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN	v
VISI, MISI DAN TUJUAN	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
ABSTRAKSI	xiv
BAB 1. PENDAHULUAN	
A. Latar belakang masalah	1
B. Tujuan penelitian	6
C. Manfaat penelitian	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	
A. <i>Gadget</i>	7
1. Pengertian <i>gadget</i> dan macamnya	7
2. Motif penggunaan <i>gadget</i>	10
3. Efek <i>gadget</i> pada sikap.....	14
4. Dampak fisiologis dan psikologis dari <i>gadget</i>	16
B. Media sosial.....	17
C. Interaksi sosial	19
1. Pengertian interaksi sosial	19
2. Pola interaksi sosial	20
3. Tujuan komunikasi	21
4. Komunikasi kelompok.....	21
D. Penggunaan <i>gadget</i> di kalangan mahasiswa.....	22

E. Pertanyaan penelitian.....	23
 BAB 3. METODE PENELITIAN	
A. Identifikasi gejala penelitian.....	25
B. Definisi operasional gejala penelitian.....	26
C. Informan penelitian.....	26
D. Metode dan alat pengumpulan data	27
E. Keabsahan data	29
F. Analisis data	30
 BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Persiapan penelitian	31
1. Orientasi lapangan.....	31
2. Persiapan alat pengumpulan data.....	33
3. Pengumpulan data	33
4. Data informan	35
B. Hasil penelitian.....	37
C. Pembahasan	68
1. Pemanfaatan <i>gadget</i> pada mahasiswa.....	68
2. Tujuan pemanfaatan <i>gadget</i>	72
3. Dampak penggunaan <i>gadget</i>	75
4. Tujuan media sosial.....	80
5. Karakteristik penggunaan aplikasi media sosial pada mahasiswa	82
6. Perubahan interaksi sosial pada mahasiswa di lingkungan keluarga.....	87
7. Perubahan interaksi sosial pada mahasiswa di lingkungan masyarakat	88
D. Keterbatasan penelitian	89
 BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	90
B. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Guide</i> wawancara.....	28
Tabel 2. Jadwal pengambilan data wawancara	35
Tabel 3. Data demografi mahasiswa dalam menggunakan <i>gadget</i>	36
Tabel 4. Kepemilikan <i>gadget</i>	37
Tabel 5. Matriks kepemilikan <i>gadget</i>	38
Tabel 6. Merk <i>gadget</i> yang digunakan.....	38
Tabel 7. Tujuan menggunakan <i>gadget</i>	39
Tabel 8. Matriks tujuan menggunakan <i>gadget</i>	39
Tabel 9. Jumlah pulsa yang digunakan	40
Tabel 10. Matriks jumlah pulsa yang digunakan	41
Tabel 11. Kegiatan yang dilakukan dengan <i>gadget</i>	42
Tabel 12. Matriks kegiatan yang dilakukan berdasarkan jenis <i>gadget</i>	42
Tabel 13. Intensitas menggunakan <i>gadget</i>	44
Tabel 14. Matriks intensitas penggunaan <i>gadget</i> berdasarkan jenisnya	
Tabel 15. Dampak <i>gadget</i>	45
Tabel 16. Matriks dampak pemanfaatan <i>gadget</i>	47
Tabel 17. Jenis aplikasi media sosial yang digunakan.....	47
Tabel 18. Matriks tentang penjelasan dari aplikasi media sosial yang digunakan	50
Tabel 19. Frekuensi mahasiswa memperbarui status.....	52
Tabel 20. Matriks tentang frekuensi menggunakan media sosial	53
Tabel 21. Matriks tentang intensitas menggunakan media sosial	54
Tabel 22. Jenis status yang dibagikan melalui media sosial	55

Tabel 23. Contoh status berdasarkan jenisnya	55
Tabel 24. Situasi mahasiswa saat menulis status di akun media sosial ..	58
Tabel 25. Matriks tentang situasi mahasiswa saat menulis status.....	58
Tabel 26. Tujuan menulis status.....	59
Tabel 27. Matriks tentang tujuan mahasiswa membuat status.....	60
Tabel 28. Perasaan setelah membuat status	62
Tabel 29. Matriks tentang suasana mahasiswa saat membuat status	62
Tabel 30. Tanggapan yang ingin diperoleh mahasiswa	63
Tabel 31. Matriks tanggapan yang diinginkan mahasiswa	64
Tabel 32. Matriks tentang penggunaan <i>gadget</i> saat berkumpul dengan teman-teman	65
Tabel 33. Matriks tentang interaksi sosial informan dengan keluarga....	65
Tabel 34. Matriks tentang penggunaan <i>gadget</i> pada informan saat di rumah	66
Tabel 35. Matriks tentang sikap mahasiswa saat dimintai bantuan oleh keluarga saat mengoperasikan <i>gadget</i>	67
Tabel 36. Matriks tentang interaksi sosial mahasiswa dengan lingkungan masyarakat	67

ABSTRAKSI

PEMANFAATAN *GADGET* PADA MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

Khusnul Arizqa Winda Kusuma Putri

Sri Lestari

Arizqawinda@gmail.com

sri.lestari@ums.ac.id

Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan *gadget* pada mahasiswa. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologis, yang datanya dikumpulkan melalui kuesioner terbuka dan wawancara semi terstruktur. Kuesioner diberikan pada mahasiswa semester dua Universitas Muhammadiyah Surakarta sebanyak 180 responden, terdiri dari 92 laki-laki dan 88 perempuan. Wawancara dilakukan pada 4 orang informan 2 laki-laki dan 2 perempuan. Data dianalisis secara tematik. Hasil penelitian menemukan bahwa *gadget* dimanfaatkan mahasiswa sebagai sarana komunikasi dan mencari sensasi, sarana untuk mencari informasi, hiburan, mengerjakan tugas, dan sebagai gaya hidup. Pemanfaatan *gadget* berbeda antara mahasiswa laki-laki dan perempuan dalam hal aktifitas yang dilakukan dengan *gadget* dan ketika berkumpul. Interaksi sosial melalui media sosial membentuk pola interaksi yaitu asosiatif dan disosiatif. Sementara interaksi sosial pada mahasiswa mengalami perubahan di lingkup keluarga dan masyarakat.

Kata kunci : pemanfaatan *gadget*, pola interaksi sosial, mahasiswa, fenomenologi

The aims of study is to describe the use of gadget as communication media among student. Researcher used the phenomenological qualitative approach that collected by open ended questionnaire and semi-structure interview. Questionnaire has been given to second semester students of Muhammadiyah University of Surakarta were 180 respondents consisted of 92 males and 88 females. Interview took samples of four informan consisted of 2 males and 2 females. The data were analyzed thematically. The study found that the gadget is use by student to communicate and looking for sensation, looking for information, entertainment, doing assignment, and use as life style. Gadget using is different between male and female on gadget activity and while gathering. Social interaction by social media was formed interaction pattern are assosiative and disosiative. Meanwhile social interaction on student has changed in family and society.

Keywords: gadget using, the social interaction pattern, student, fenomenolgy