

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



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I  
pada Jurusan Psikologi Fakultas Psikologi**

**Oleh:**

**KHUSNUL ARIZQA WINDA KUSUMA PUTRI**

**F 100 124 016**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2016**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGUNAAN *GADGET* SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI PADA  
MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**PUBLIKASI ILMIAH**

Oleh:

**KHUSNUL ARIZQA WINDA KUSUMA PUTRI**

**F 100 124 016**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Sri Lestari' with a stylized 'W' or 'L' at the end.

**Dr. Sri lestari., M.Si**

**HALAMAN PENGESAHAN**

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

Yang diajukan oleh

**KHUSNUL ARIZOA 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**



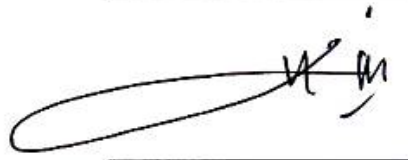
Penguji Pendamping I

**Dra. Partini, M. Si**



Penguji Pendamping II

**Santi Sulandari, S. Psi., M. Ger**



Surakarta, 23 Agustus 2016

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Psikologi

Dekan



**Latifah, M. Si., Ph.D**


## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya

Surakarta, 23 Agustus 2016

Penulis



**KHUSNUL ARIZQA WINDA KUSUMA PUTRI**

**F 100 124 016**

# PEMANFAATAN *GADGET* PADA MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

Khusnul Arizqa Winda Kusuma Putri

Sri Lestari

[Arizqawinda@gmail.com](mailto:Arizqawinda@gmail.com)

[sri.lestari@ums.ac.id](mailto: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 berkomunikasi dan mencari sensasi, sarana mencari informasi, hiburan, mengerjakan tugas, dan gaya hidup. Ditemukan juga perbedaan aktivitas yang dilakukan dengan *gadget*.

**Kata kunci :** manfaat *gadget*, mahasiswa, fenomenologi

## Abstract

The aims of study is to describe the use of gadget 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. It was also revealed that the diffrences of gadget activity.

**Keywords:** gadget using, student, fenomenolgy

## 1. PENDAHULUAN

Teknologi telah berkembang sangat cepat hingga mempengaruhi semua aspek kehidupan manusia. Seiring dengan arus era globalisasi, manusia memang tidak bisa terlepas dari teknologi *gadget*. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. *Gadget* merupakan media yang difungsikan sebagai

alat komunikasi modern. Penggunaan *gadget* di kalangan masyarakat sekarang ini merupakan suatu kebutuhan individu akan media yang modern dan praktis.

*Gadget* juga menjadi salah satu kebutuhan utama mahasiswa untuk menunjang aktifitas sehari-harinya. Produk *gadget* terus mengalami inovasi-inovasi terbaru untuk memberikan kepuasan bagi mahasiswa. Hasil penelitian Saputri & Pranata (2014) menyatakan merek *gadget* menjadi pertimbangan bagi mahasiswa. Citra merek dan kualitas pada produk-produk *gadget* juga menjadi pertimbangan bagi mahasiswa untuk membelinya. Data dari 180 mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta semester dua menunjukkan bahwa merek Samsung menempati peringkat pertama yang digunakan oleh mahasiswa. Pengguna *gadget* merek Samsung mencapai 44,4%, diikuti merek Asus yang menjadi pilihan 16,1% mahasiswa.

*Gadget* dapat berguna dalam berbagai aspek yaitu kebutuhan komunikasi, kebutuhan afiliasi, hiburan dan sebagainya. Kebutuhan komunikasi dapat dijangkau melalui *gadget* dengan cepat dan efisien. Namun, penggunaan *gadget* terkadang juga berdampak buruk. Penggunaan *gadget* berjam-jam dapat melupakan aktifitas lainnya (Fadilah, 2011). Survey yang dilakukan peneliti menghasilkan bahwa penggunaan *gadget* pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta didapatkan bahwa 34% untuk mencari informasi, 27,5 % sebagai sarana komunikasi, 20,5% sebagai gaya hidup, 16,5% untuk mengerjakan tugas kuliah dan 1,5% untuk hiburan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan *gadget* pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pemanfaatan *gadget* pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta.

*Gadget* menurut pandangan Harfiyanto (2015) ialah bahwasanya *gadget* dapat merubah makna dari “kesendirian”. Dengan adanya sebuah *gadget*, kesendirian itu dapat menjadi suatu suasana yang lebih ramai dan hidup. Hal-hal yang dapat dilakukan dengan menggunakan *gadget* ialah mendengarkan musik, bermain *games*, internet, foto-foto, menonton video, dan lain-lain meskipun

berapa dalam satu ruang yang tak ada apa dan siapa pun. Maraknya *gadget* yang digunakan oleh mahasiswa ialah *handphone*, laptop, dan *tablet*.

Individu dalam memilih sebuah *gadget* memiliki alasan untuk memenuhi kebutuhannya. Maulana dan Gumelar (2013) mengemukakan beberapa alasan individu dalam menggunakan *gadget* diantaranya ialah: 1) *cognition* (pemikiran) yaitu *gadget* difungsikan sebagai alat pemenuhan kebutuhan individu terhadap wawasan dan pengetahuan; 2) *diversion* yaitu *gadget* difungsikan sebagai sarana untuk bersantai dan kebutuhan secara emosional; 3) *social utility* yaitu *gadget* digunakan sebagai alat untuk mempererat tali silaturahmi dengan keluarga, teman, dan masyarakat; 4) *withdraw* yaitu *gadget* digunakan sebagai alasan untuk tidak melakukan aktifitas lain dan menjaga *privacy*; 5) *Linkage* yaitu *gadget* digunakan untuk menyatukan beberapa individu sehingga membentuk suatu pertalian yang memiliki tujuan dan kepentingan yang sama.

Riset yang dikemukakan oleh Severin dan Tankard (2005) tentang manfaat dan gratifikasi yang diperoleh mahasiswa dari *gadget* untuk mengembangkan beberapa kemungkinan motivasi pemakaiannya. Data survei nasional tersebut menunjukkan bahwa pemilik *gadget*, *gadget* merupakan sumber utama untuk belajar mengenai hal yang terjadi, hiburan, relaksasi, melupakan masalah, menghilangkan kesepian, mengisi waktu, sebagai kebiasaan, dan melakukan sesuatu dengan teman atau keluarga.

Dampak dari salah satu penggunaan *gadget* ialah kecanduan. Essau (2008) menyatakan bahwa kecanduan merupakan perilaku kompulsif akan sesuatu hal, ketergantungan untuk terus menggunakan, dan kurangnya kontrol penggunaan. Efek candu dapat ditimbulkan dari berbagai aplikasi yang ditawarkan oleh *gadget*. Dampak lain yang ditimbulkan oleh *gadget* menurut Thandung, Lintong, dan Supit (2013) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* dapat berdampak pada sisi fisiologis, neurologis, dan kepekaan. Di sisi lain individu juga mengalami kegelisahan bila tidak menggunakan *handphone* serta mengganggu aktifitas sosial

mereka karena tertarik dengan fitur-fitur yang ditawarkan oleh aplikasi jejaring sosial.

### **Pertanyaan penelitian**

1. Bagaimana pemanfaatan *gadget* pada mahasiswa?

### **2. METODE**

Pemanfaatan *gadget* ditinjau dari tujuan dan dampak yang dirasakan oleh mahasiswa. Dampak dari penggunaan *gadget* dapat dibagi menjadi 2 yaitu fisiologis dan psikologis.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif fenomenologis. Informan penelitian ini diambil melalui kuesioner terbuka dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Peneliti melibatkan 180 informan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta yang terdiri dari 88 informan perempuan dan 92 informan laki-laki. Karakteristik informan ialah mahasiswa semester dua Universitas Muhammadiyah Surakarta dan memiliki *gadget*.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner terbuka dan *indepth* wawancara. Adapun analisis data yang digunakan sebagai berikut: a) mengolah dan mempersiapkan data; b) mengeksplor dan mengode data; c) mengode untuk membangun deskripsi dan tema; d) merepresentasikan data kualitatif; e) menginterpretasi temuan (Creswell, 2010).

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berikut ini jumlah mahasiswa yang diteliti di Universitas Muhammadiyah Surakarta berdasarkan jumlah *gadget* yang dimilikinya.

**Tabel 1. Responden yang memiliki *gadget* berdasarkan jenis kelamin**

<b>Jenis kelamin</b>		
	Laki-laki	Perempuan
Total	92	88
	180	

Tabel 1 menjelaskan bahwa jumlah mahasiswa laki-laki lebih banyak dari pada mahasiswa perempuan.



Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, tiap mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta memiliki *gadget* pribadi. Adapun jumlah *gadget* yang dimiliki dapat terlihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Jumlah *gadget* yang dimiliki berdasarkan jenis kelamin**

<b>Jumlah <i>gadget</i></b>	<b>Laki-laki (51%)</b>	<b>Perempuan (49%)</b>
1	49	22
2	30	20
3	5	16
>3	3	1
Total	92	88

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui mayoritas mahasiswa baik laki-laki maupun perempuan memiliki jumlah *gadget* 1 atau 2, dan hanya sedikit yang memiliki lebih dari 2. Hasil wawancara menambahkan bahwa *gadget* yang digunakan oleh mahasiswa terdiri dari laptop, *handphone* dan *tablet*.

*Gadget* yang dimiliki oleh mahasiswa tidak terlepas dari merk *gadget*. Berikut ini jumlah pengguna *gadget* sesuai dengan merk yang digunakan yang dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3. Merek *gadget* yang dimiliki oleh mahasiswa**

<b>No</b>	<b>Merk <i>Gadget</i></b>	<b>Persentase (%)</b>
1.	Samsung	31,40
2.	Asus	11,40
3.	Nokia	11,00
4.	Blackberry	9,05
5.	Iphone	5,50
6.	Lenovo	5,50
7.	Advan	5,11
8.	Evercross	5,11
9.	Sony Experia	5,11
10.	Oppo	4,33
11.	Smartfren	3,93
13.	Xiaomi	1,96
14.	Mito	0,97
<b>Jumlah</b>		<b>100%</b>

Dari tabel 3 dapat diketahui bahwa merk samsung paling diminati oleh mahasiswa diikuti Asus, Nokia, dan Blackberry.

Mahasiswa memiliki tujuan dalam menggunakan *gadget*. Berdasarkan hasil kuesioner yang terlihat pada tabel 4, ada beberapa tujuan yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4. Tujuan menggunakan *gadget***

Tujuan	Frekuensi		Persentase (%)	
	Laki-laki	Perempuan	Laki-laki	Perempuan
Mencari Informasi	33	28	36,0	32,0
Komunikasi	22	27	24,0	31,0
Pekerjaan	17	10	18,0	11,0
Trend	18	23	19,0	26,0
Hiburan	2	0	3,0	0
<b>Jumlah</b>	<b>92</b>	<b>88</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

Dari tabel 4 dapat terlihat bahwa mayoritas mahasiswa menggunakan *gadget* untuk mencari informasi, sarana berkomunikasi, untuk bekerja, mengikuti tren, dan hiburan.

*Gadget* menawarkan berbagai macam fasilitas yang dimanfaatkan oleh mahasiswa. Berikut ini hasil kuesioner yang didapatkan terkait dengan kegiatan yang dilakukan.

**Tabel 5. Kegiatan yang dilakukan mahasiswa dengan *gadget***

Kegiatan	Frekuensi		Persentase (%)	
	Laki-laki	Perempuan	Laki-laki	Perempuan
Browsing	85	86	14	16
Media Sosial	85	85	14	15
Chatting	86	86	15	15
Mendengarkan Musik	77	77	13	14
<i>Gaming</i>	65	29	11	5
Melihat Video	61	50	10	9
Membaca artikel/blog	60	64	9	12
Mengirim E-mail	37	35	6	6
Online Shop	31	27	5	5
Menulis Blog	9	12	3	2
Lain-lain	0	6	0	1
<b>Jumlah</b>	<b>596</b>	<b>557</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan data dari tabel 5 didapatkan bahwa mayoritas kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa dalam menggunakan *gadget* ialah *browsing*, diikuti membuka media sosial, dan *chatting*.

Pemanfaatan *gadget* pada mahasiswa juga tidak terlepas dari biaya yang dikeluarkan untuk mengoperasikannya. Pada tabel 6 menjelaskan jumlah pulsa yang digunakan oleh mahasiswa beserta besar persentasenya.

**Tabel 6. Intensitas menggunakan *gadget***

Intensitas	Frekuensi		Persentase (%)	
	Laki-laki	Perempuan	Laki-laki	Perempuan
1-2 jam per hari	2	5	2	6
2-4 jam per hari	11	11	12	12
4-6 jam per hari	34	21	37	24
≥ 6 jam per hari	45	49	49	56
Tidak menjawab	0	2	0	2
<b>Jumlah</b>	<b>92</b>	<b>88</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 6 dapat terlihat bahwa mayoritas mahasiswa menggunakan *gadget* selama  $\geq 6$  jam.

*Gadget* tidak hanya memiliki kelebihan dari fasilitas yang ditawarkan kepada pengguna. Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta merasakan dampak negatif dari penggunaan *gadget*. Hasil kuesioner yang tampak pada tabel 7 menyebutkan ada beberapa dampak negatif beserta besar persentasenya.

**Tabel 7. Dampak penggunaan *gadget* pada mahasiswa**

Dampak	Laki-laki (%)	Perempuan (%)
Kelelahan fisik	71	69
Kecanduan	3	10
Konsentrasi Berkurang	3	1
Lain-lain	14	16
Tidak ada	9	4

Tabel 7 menjelaskan bahwa dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* baik mahasiswa laki-laki maupun perempuan ialah dampak pada kelelahan fisik, diikuti kecanduan, dan konsentrasi berkurang.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan *gadget* pada mahasiswa. Pemanfaatan *gadget* pada mahasiswa ditinjau dari tujuan, aktivitas yang dilakukan, intensitas penggunaan dan dampak yang dirasakan pada mahasiswa.

a. Tujuan pemanfaatan *gadget* pada mahasiswa

Mahasiswa memiliki berbagai tujuan untuk memanfaatkan *gadget* mereka. Berdasarkan hasil kuesioner pada tabel 4 dapat diketahui bahwa mayoritas mahasiswa menggunakan *gadget* untuk mencari informasi, diikuti sebagai sarana komunikasi, untuk bekerja, mengikuti gaya hidup, dan hiburan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Dominick (dalam Maulana dan Gumelar, 2012) bahwa ada beberapa alasan individu menggunakan *gadget* sebagai piranti untuk kelangsungan hidupnya yaitu a) *cognition* (pemikiran). Pemikiran diperoleh dari adanya niat dan perilaku mahasiswa dalam mencari informasi melalui *gadget*. Informasi yang diperoleh mahasiswa beragam sesuai dengan kehendaknya. Alasan selanjutnya ialah b) *diversion* yaitu sarana untuk bersantai dan kebutuhan emosional. *Gadget* digunakan sebagai gaya hidup dan hiburan memenuhi alasan *diversion*. Aplikasi yang ditawarkan *gadget* dapat memenuhi sarana bersantai dan kebutuhan emosional. Selanjutnya, c) *social utility* juga memenuhi alasan mahasiswa dalam menggunakan *gadget*. Mahasiswa memanfaatkan aplikasi media sosial untuk berkomunikasi dengan teman, pacar dan orang tua. 3 motif penggunaan *gadget* yang dikemukakan oleh Dominick sesuai dengan temuan penelitian ini.

b. Aktivitas yang dilakukan mahasiswa dengan *gadget*

*Gadget* menawarkan berbagai fasilitas bagi penggunanya. Berdasarkan hasil kuesioner pada tabel 5 mayoritas kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa dalam menggunakan *gadget* ialah *browsing*, diikuti membuka media sosial, dan *chatting*. Hasil penelitian ini selaras dengan pernyataan Harfiyanto (2015) bahwa dengan adanya *gadget* dapat merubah suasana lebih ramai dan hidup. Hal-hal yang dapat dilakukan dengan *gadget*

beragam seperti mendengarkan musik, *games*, internet, foto-foto, menonton video dan sebagainya.

c. Intensitas penggunaan *gadget*

Berdasarkan tabel 7 dapat diketahui bahwa mayoritas mahasiswa menggunakan *gadget* selama  $\geq 6$  jam. Intensitas penggunaan *gadget* tidak terlepas dari aplikasi yang ditawarkan. Berbagai aplikasi menjadikan mahasiswa lupa waktu dengan aktifitas lainnya. Hasil penelitian selaras dengan pernyataan Severin dan Tankard (2005) bahwa *gadget* dapat menyebabkan gratifikasi pada mahasiswa. Data survey nasional menunjukkan bahwa *gadget* memiliki berbagai manfaat seperti hiburan, relaksasi, mengisi waktu dan sebagainya.

d. Dampak dari penggunaan *gadget*

Pemanfaatan *gadget* yang tidak wajar mempengaruhi aspek fisiologis dan psikologis mahasiswa. Pada tabel 8 dapat diketahui bahwa mayoritas mahasiswa mengalami kelelahan fisik. Sejalan dengan pernyataan Thandung, Lintong, dan Supit (2013) bahwa layar *gadget* menyebabkan efek radiasi seperti gangguan fisiologis, misalnya insomnia, sakit kepala dan mata kering dan psikologis. Dampak psikologis juga ditemukan dalam penelitian ini, salah satunya ialah kecanduan. Essau (2008) menyatakan bahwa kecanduan merupakan perilaku kompulsif akan sesuatu hal, ketergantungan untuk terus menggunakan, dan kurangnya kontrol penggunaan.

#### **4. PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *gadget* ditinjau dari tujuan, aktivitas yang dilakukan, intensitas penggunaan dan dampak yang dirasakan pada mahasiswa. Tujuan mahasiswa menggunakan *gadget* yaitu sarana mencari informasi, sarana berkomunikasi, mengikuti tren, untuk bekerja, dan hiburan. Aktifitas mahasiswa dalam menggunakan *gadget* mayoritas digunakan untuk *browsing*, diikuti dengan membuka media sosial dan *chatting*. Intensitas penggunaan yang tidak wajar dapat berdampak pada mahasiswa pada aspek fisiologis dan psikologis.

Berdasarkan kesimpulan di atas peneliti memberikan saran kepada berbagai pihak, 1) bagi mahasiswa, mahasiswa selayaknya dapat menggunakan *gadget* secara tepat dengan tidak mengabaikan kesehatan, kepekaan terhadap situasi sosial, dan aktifitas yang lebih bermanfaat; 2) bagi peneliti selanjutnya, penambahan jumlah sampel supaya hasil dapat digeneralisasikan lebih luas.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Creswell, J. (2015). *Riset Pendidikan Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Riset Kualitatif & Kuantitatif* (ed. 5). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Essau, C. A. (2008). *Adolescent Addiction: Epidemiology, Assessment and Treatment*. Newyork: Elsevier Inc.
- Fadilah, A. (2011). *Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (HP) terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan* (skripsi). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Harfiyanto, D., Utomo, C. B., & Budi, T. (2015). Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA N 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*, 4 (1).
- Maulana, H., & Gumelar, G. (2013). *Psikologi Komunikasi dan Persuasi*. Jakarta Barat: Akademia Permata.
- Mun, W. F., Li, L. M., & Fernandez, P. R. (2011). Mobile Phone the Must Have Gadget of the 21th Century': Identifying Trends and Impact on Human Relationship. *The journal of the South East Asia Research Centre for Communication and Humanities*, 3 (2), 39-53.
- Saputri, M. E. & Pranata, T. R. (2014). Pengaruh Brand Image terhadap kesetiaan pengguna *smartphone* Iphone. *Jurnal Sositologi*, 13 (3).
- Werner, J., Severin dan James W, & Tankard, Jr. (2006). *Teori komunikasi: Sejarah, metode, dan Terapan di dalam Media Massa*. Jakarta: Kencana.