

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi telah berkembang sangat cepat hingga mempengaruhi semua aspek kehidupan manusia. Seiring dengan arus era globalisasi, manusia memang tidak bisa terlepas dengan peranan teknologi salah satunya *gadget*. *Gadget* juga berarti 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* merupakan salah satu kebutuhan utama masyarakat modern khususnya mahasiswa untuk menunjang aktifitas sehari-harinya. Kebutuhan ini begitu diperhatikan oleh perusahaan elektronik sehingga bermunculan berbagai macam merek. Tingginya tingkat persaingan produk *gadget* menuntut sebuah perusahaan untuk menciptakan *image* yang kuat agar diminati oleh masyarakat. Pertumbuhan produk *gadget* menurut lembaga riset Roy Morgan (dalam Saputri & Pranata, 2014) kepemilikan *gadget* di Indonesia terjadi peningkatan dari 10% mencapai 84% total populasi Indonesia pada Maret 2013. Peningkatan produk-produk *gadget* yang baru seperti Lenovo, Sony, yang menawarkan harga lebih murah dengan kualitas hampir sama dapat meningkatkan kompetisi dan mempengaruhi keputusan masyarakat untuk membelinya. Beberapa produk dengan kualitas, model, dan fitur yang relatif sama dapat memiliki nilai yang

berbeda di pasar karena perbedaan persepsi dalam benak masyarakat. Hasil penelitian Saputri & Pranata (2014) menambahkan merek *gadget* juga menjadi pertimbangan bagi masyarakat. Citra merek dan kualitas pada produk-produk *gadget* juga menjadi pertimbangan bagi mahasiswa untuk membelinya salah satunya penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada 180 mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta semester dua didapatkan bahwa merek Samsung mendapati peringkat pertama yang digunakan oleh mahasiswa. Pengguna *gadget* merek Samsung mencapai 44,4%, kemudian merek Asus juga menjadi pilihan mahasiswa selanjutnya yang mencapai persentase sebesar 16,1%.

Macam *gadget* diantaranya ialah *smatphone*, *tablet*, laptop dan lain sebagainya. Survey yang didapatkan dari 180 responden mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta didapatkan bahwa seluruh mahasiswa memiliki *gadget* pribadi sedikitnya 1 *gadget* yaitu *handphone* yang terkoneksi dengan *wifi*. Sebanyak 4% mahasiswa memiliki lebih dari 3 *gadget* pribadi. *Gadget* dapat berguna dalam berbagai aspek kehidupan diantaranya ialah kebutuhan komunikasi, kebutuhan afiliasi, hiburan dan sebagainya. Kebutuhan komunikasi dapat dijangkau melalui *gagdet* dengan cepat dan efisien. Namun, adanya penggunaan *gadget* banyak disalahgunakan bagi masyarakat. Adanya penggunaan *gadget* berjam-jam dapat melupakan aktifitas lainnya (Fadilah, 2011). Survey yang didapatkan oleh peneliti menghasilkan bahwa penggunaan *gadget* pada mahasiswa 34% digunakan untuk mencari informasi, 27,5 % sebagai sarana komunikasi, 20,5% sebagai gaya hidup, 16,5% digunakan untuk mengerjakan tugas kuliah dan 1,5% digunakan untuk hiburan.

Persentase terbesar kedua dari penggunaan *gadget* bagi mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta ialah sebagai sarana komunikasi. Teknologi modern yang dapat diharapkan sebagai sarana komunikasi yang canggih, kenyataannya dapat berdampak buruk bagi manusia khususnya pada aspek kehidupan sosial. Soedjatmiko (2008) menambahkan bahwa *gadget* memiliki 3 paradoks, yakni: pertama *Paradox of Intelligence*, yang berarti *gadget* tidak mengembangkan kemampuan manusia tetapi hanya mengandalkan masyarakat yang kurang berkompeten. Kedua, *Paradox of Lifespace* ialah kehadiran *gadget* untuk menciptakan waktu senggang untuk bebas berekspresi ataupun menciptakan kreatifitas. Namun pada masa sekarang *gadget* hanya membanjiri kehidupan sosial dengan sistem komunikasi multimedia. Ketiga, paradox demokrasi elektronik, *gadget* dapat menjadi wadah bagi masyarakat untuk berpolitik. Senada dengan penelitian Harfiyanto (2015) yang menjelaskan bahwa adanya peningkatan fasilitas dari *gadget* dapat merubah komunikasi yang terjadi pada mahasiswa di kehidupan nyata seperti menurunkan intensitas hubungan antar individu (Harfiyanto, 2015).

Berbeda dengan pemaparan sebelumnya, penggunaan *gadget* sebagai sarana komunikasi ternyata dapat memberikan efek positif bagi siswa. *Gadget* yang dapat menawarkan berbagai macam aplikasi dapat memfasilitasi komunikasi secara cepat, salah satunya ialah aplikasi media sosial. Penelitian Fovet (2009) memaparkan salah satu media sosial yaitu *facebook* menjadi pilihan bagi siswa yang kurang mampu bersosialisasi, meluapkan emosi, dan kurang mampu dalam

berperilaku. Peneliti menyebutnya sebagai siswa SEBD (*social, emotion, and behavioral difficulties*).

Penelitian lebih lanjut tentang *facebook* milik Rouiz (2011) didapatkan bahwa pengguna *facebook* secara intensif akan membentuk kepribadian yang ekstravert sedangkan individu yang jarang menggunakan aplikasi media sosial biasanya memiliki kepribadian neurotik dan introvert. Ia menambahkan bahwa penggunaan media sosial dapat memberikan kepuasan hidup bagi mahasiswa karena dari media sosial tersebut mahasiswa tidak hanya dapat membentuk relasi yang baru namun juga mendapatkan informasi yang terbaru dari teman dan anggota keluarga.

Penelitian lebih lanjut mengenai intensitas dan dampak yang dirasakan oleh mahasiswa dalam menggunakan *gadget* dilakukan oleh Akubugwo (2013). Penelitian tersebut ditemukan bahwa mahasiswa paling sedikit menghabiskan waktu mereka untuk membuka media sosial selama 2-3 jam per harinya. Mayoritas mahasiswa menggunakan seluruh waktunya untuk membuka media sosial yang pada dasarnya tidak ada kaitannya dengan persoalan akademik. Dampak media sosial yang dirasakan oleh mahasiswa diantaranya ialah 30,43 % mahasiswa sangat setuju bahwa penggunaan media sosial memperkuat perilaku yang tidak baik seperti berbicara kotor, acuh tak acuh, dan malas. Mahasiswa yang setuju sebesar 45,05 %, lalu mahasiswa yang tidak memilih jawaban sebesar 4,35 %, mahasiswa yang menjawab tidak setuju sebesar 10,87 %, dan 8,70 % mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.

Komunikasi yang terjalin antara individu dengan individu maupun individu dengan kelompok dalam menggunakan *gadget* juga terjadi pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penggunaan *gadget* difungsikan sebagai sarana untuk menjalin kerjasama dalam bidang akademik maupun non akademik. Fungsi lain mahasiswa menggunakan *gadget* ialah sebagai sarana untuk menghubungi teman-teman agar dapat berkumpul dalam suatu acara tertentu dan menghabiskan waktu bersama.

Menyadari berbagai macam aplikasi yang ditawarkan oleh *gadget* yang semakin canggih, banyak mahasiswa kecanduan dengan *gadget*. Hal tersebut membuat mahasiswa malas untuk bergerak dan hanya menghabiskan waktu di depan layar. Mayoritas mahasiswa sekarang ini lebih banyak menunduk menatap layar *gadget* hingga menyebabkan kelelahan fisik. *Newyork Spine Surgery and Rehabilitation* (2015) mengatakan beberapa dampak yang dirasakan diantaranya sakit kepala, leher pegal, sakit punggung, bahu kencang, dan nyeri pada jari-jari tangan dan kaki. Hasil penelitian Swansea dan Milan (2015) menambahkan penggunaan *gadget* dengan intensitas yang cukup lama dapat menyebabkan daya imunitas manusia menurun. penelitian Universitas Swansea dan Milan menambahkan 30% pengguna *gadget* mengalami stress karena koneksi internet terputus. (Kompas.com).

Berdasarkan pemikiran di atas, peneliti merasa tertarik untuk membahas masalah tersebut, khususnya yang berkenaan dengan penggunaan teknologi modern atau yang sering kita sebut dengan “*gadget*” .Untuk itu peneliti

mengajukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan *Gadget* pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta”.

### **B. Tujuan penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pemanfaatan *gadget* pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta.

### **C. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi salah satu referensi untuk memberikan beberapa informasi, khususnya bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian yang sama. Selain itu juga dapat memberikan sumbangan teoritis pada ilmu psikologi sosial terutama perilaku pemanfaatan *gadget* pada mahasiswa.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Untuk mahasiswa

Penelitian ini diharapkan memberi gambaran pada mahasiswa tentang dampak baik maupun buruk pada penggunaan teknologi serta dapat menggunakan teknologi tersebut dengan efisien.