

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat hampir semua bidang kehidupan manusia tidak ada yang tidak tersentuh teknologi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Kata teknologi (*technology*) berasal dari Bahasa Yunani *techne* yang berarti seni, kerajinan, atau keterampilan dan *logia* yang berarti kata, studi atau tubuh ilmu pengetahuan. Secara terminologis, teknologi merupakan pengetahuan tentang membuat sesuatu. *Technology is the application of knowledge for a practical purpose* (Spector, 2012). Maksudnya, teknologi adalah aplikasi pengetahuan untuk suatu tujuan praktis. Saat ini dunia semakin erat dihubungkan dengan teknologi informasi berupa internet dan berbagai fasilitas *online* yang membuat hubungan antar bidang satu dan lainnya semakin cepat dan efisien. Karena dengan seiring berkembangnya zaman sebuah teknologi adalah suatu tuntutan yang mana teknologi diciptakan untuk memberikan kemudahan terhadap penggunaannya, membuat pekerjaan menjadi jauh lebih cepat serta membuat pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien.

Berkaitan dengan itu teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu bidang teknologi yang paling maju yang sangat mempengaruhi masyarakat dalam berkehidupan sosial. Seperti yang dikemukakan Hassan Fuad (1999) dalam Putra (2014) teknologi komunikasi cenderung memungkinkan terjadinya transformasi berskala luas dalam kehidupan manusia. Banyak bentuk teknologi informasi dan komunikasi yang muncul seperti internet, satelit, ponsel pintar, laptop, Youtube, Instagram, pesan elektronik, dan masih banyak lagi. Dengan fleksibilitasnya yang mudah dibawa kemana-mana, tak mengenal kalangan dan usia menjadikan ponsel pintar bentuk teknologi yang sangat menarik dalam penggunaannya zaman sekarang.

Sekarang kebutuhan akan ponsel pintar sangat penting dalam kehidupan di mana kita memerlukan mobilitas yang tinggi dalam berkegiatan khususnya dalam mencari informasi dan berkomunikasi. Fitur dan fasilitas yang ada didalam ponsel pintar tak terbatas pada fungsi telepon dan sms (*short messages service*) saja, ponsel pintar saat ini sudah dibekali dengan teknologi internet di mana pengguna dapat menggunakannya untuk mencari informasi, berkomunikasi, berbisnis, sebagai sarana hiburan seperti games, musik, menonton film dan berbagai hiburan lainnya, dan dapat digunakan sebagai alat dokumentasi. Ponsel pintar merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan telepon. Sistem operasional yang dapat ditemukan dalam ponsel pintar saat ini adalah Apple OS, Windows Mobile, dan Android. Dengan berbagai fitur dan fasilitas yang bisa kita dapatkan dalam satu genggaman menjadikan ponsel pintar bentuk teknologi yang sangat menarik.

Dengan kemudahan yang didapatkan khususnya dalam berkomunikasi di mana bisa dilakukan dalam waktu yang singkat. Dari kelebihan yang didapatkan dari ponsel pintar terdapat juga dampak negatif yang bermunculan. Budyatna (2005) dalam Putra (2014) mengemukakan bahwa bentuk pendekatan komunikasi yang paling ideal adalah yang bersifat transaksional, di mana proses komunikasi dilihat sebagai suatu proses yang sangat dinamis dan timbal balik. Budyatna (2005) dalam Putra (2014) melihat dengan kemunculan ponsel pintar dapat mempengaruhi kita sebagai penggunaanya dalam proses yang bersifat transaksional itu, komunikasi yang sangat dinamis dan bertimbal balik dirasakan menurun secara kuantitas dan kualitasnya pada interaksi tatap muka.

Dengan lebih cepatnya berinteraksi dengan ponsel pintar yang kadang tak sebanding dengan berapa lama berinteraksi dengan seseorang di dunia nyata, ini menjadikan manusia khususnya remaja kurang peka dengan lingkungan disekitarnya. Di mana kita sering melihat bahwa remaja lebih memilih memainkan dan cenderung lebih asik dengan ponsel pintar nya meskipun sedang berada dalam kegiatan sosial atau saat bersosialisasi dengan sekitar. Fritz E. Simanjuntak (2004) dalam tulisannya mengenai aspek sosial telpon seluler menyatakan paling tidak ada lima ada implikasi dari penggunaan telpon seluler. Pertama, terhadap pada 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 kelima, terhadap sistem hubungan di organisasi dan kelembagaan-kelembagaan masyarakat.

Dunia remaja adalah dunia yang penuh warna di mana dan menjadi masa yang paling sering menjadi perhatian karena di fase inilah pubertas datang menjadi masa peralihan dari anak-anak menjadi dewasa. Rentang usia remaja dibagi menjadi dua bagian, yaitu usia 13 tahun sampai dengan 18 tahun adalah remaja awal, dan usia 18 tahun sampai dengan 22 tahun adalah remaja akhir (Ali dan Ansori, 2011). Di fase ini di mana seorang anak dianggap sudah remaja perlu dibimbing oleh orang yang lebih tua dalam hal pengalaman karena di usia remaja seorang anak masih mencari jati dirinya. Berdasarkan hasil survei dari APJII, pengguna internet dengan intensitas yang tinggi ialah mereka yang berpendidikan tinggi, dan mahasiswa adalah salah satu dari populasi tersebut. Diungkapkan dari TNS Infratest Germany bahwa kelompok umur kurang dari 25 tahun adalah pengguna ponsel pintar dengan persentase hampir 80%. Dari penjelasan ini kita tahu bahwa kelompok yang berada di bawah usia 25 tahun adalah kelompok mahasiswa.

Mahasiswa dihadapkan pada tuntutan lingkungan yang mengharuskan mereka untuk mampu berinteraksi dan dapat menyesuaikan diri pada norma-norma sosial masyarakat dan harapan sosial yang baru, oleh karena itu setiap individu dituntut menguasai keterampilan-keterampilan sosial dan kemampuan penyesuaian diri terhadap lingkungan sekitarnya (Hurlock, 1999) dalam Makawi (2016). Respon mahasiswa terhadap barang-barang baru dalam hal ini ponsel pintar, cukup tinggi. Walaupun belum tentu penggunaan ponsel pintar tersebut dimanfaatkan seluruhnya dengan baik dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Pandemi COVID-19 sudah banyak mengubah mobilitas manusia, termasuk rutinitas mahasiswa. Mahasiswa sebagai salah satu pengguna dari ponsel pintar yang sangat aktif tampaknya akan bertambah intensitasnya karena di akhir tahun 2019 bencana pandemi virus COVID-19 atau disebut juga *corona virus disease* melanda dunia termasuk di Indonesia pemerintah mengeluarkan kebijakan

yang mewajibkan kita untuk mengurung diri di rumah dan tidak melakukan aktifitas di luar rumah dalam hal ini seperti bekerja, beribadah, belajar, bersosialisasi fisik yang bertujuan untuk mengurangi tingginya penyebaran virus COVID-19. Melalui surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat *corona virus disease* (COVID-19), Nadiem Makariem selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) menekankan bahwa proses pembelajaran dapat dilakukan secara daring (*online*) atau jarak jauh dengan tujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020). Menurut Purwanto, Agus dkk. (2020) semua jenjang pendidikan memperoleh dampak negatif karena dipaksa belajar dari rumah karena pembelajaran tatap muka ditiadakan untuk mencegah penularan COVID-19.

Karena adanya bencana pandemi COVID-19 mahasiswa susah dalam menuntut ilmu. Dunia pendidikan di masa pandemi ini sangat terdampak. Para mahasiswa tidak bisa pergi kuliah, tidak bisa melakukan kegiatan pembelajaran. Untuk itu pemerintah membuat sistem pembelajaran secara *online* agar proses belajar tetap bisa berjalan. Situasi pandemi COVID-19 membuat perubahan sosial yang signifikan ke dalam suatu bentuk perubahan masyarakat yang awalnya tradisional menuju masyarakat yang maju mengikuti perkembangan suatu zaman.

Makuni (2020) mengatakan bahwa ponsel pintar mempengaruhi proses pembelajaran di masa pandemi dimana dilakukan secara *online* dan jarak jauh yang dapat digunakan sebagai media komunikasi, informasi dan menambah wawasan. Tetapi Widiyono (2020) melihat perkuliahan yang dilakukan secara *online* menjadikan proses pembelajaran menjadi kurang efektif karena kurang optimalnya penyampaian materi dan banyaknya tugas yang diberikan.

Bersosialisasi atau berinteraksi merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia, apabila salah satu dari kebutuhan dasar kita kurang atau bahkan tak dapat dipenuhi maka bisa menyebabkan stress, khususnya bagi mahasiswa di mana mereka membutuhkan ruang interaksi yang luas untuk mendukung perkembangan diri. Secara alamiah, manusia merupakan makhluk sosial yang memiliki suatu

kebutuhan untuk menciptakan, menjalin, dan menjaga suatu hubungan positif dengan orang lain (Widiantari dan Herdiyanto, 2013). Kebiasaan individu dalam berinteraksi secara langsung tidak lagi menjadi prioritas, ada perubahan pada metode masyarakat dalam berkomunikasi antar individu maupun kelompok. Penggunaan teknologi digital menjadi salah satu solusi, komunikasi dan interaksi dengan cepat terganti dengan interaksi yang virtual (Musli, 2020).

Dengan mahasiswa yang saat ini sudah sangat dekat dalam penggunaan ponsel pintar, dimasa pandemi ini mereka menggunakan fitur-fitur ponsel pintar dengan baik seperti media sosial dan game *online* untuk dijadikan sarana untuk terus bisa bersosialisasi antar individu. Fenomena interaksi seperti ini dimana kita melakukan sebuah interaksi menggunakan ponsel pintar inilah yang disebut dengan CMC (*computer mediated communication*) atau komunikasi yang di mediasi oleh komputer tanpa harus bertemu dengan lawan komunikasinya (Amus, 2015). Walaupun begitu kita tetap membutuhkan interaksi secara langsung yang melibatkan non-verbal juga berupa sentuhan fisik, tetapi untuk kondisi seperti pandemi ini dirasa terlalu beresiko untuk dilakukan.

Penelitian ini berfokus pada bagaimana penggunaan ponsel pintar oleh mahasiswa Amikom Yogyakarta di masa pandemi COVID-19. Mereka mengandalkan ponsel pintar untuk menunjang berbagai aktivitas dan untuk memenuhi kebutuhan hidup di masa pandemi yang tidak memungkinkan mereka melakukan kegiatan diluar rumah. Ponsel pintar menawarkan berbagai "keterjangkauan" dan mampu menghubungkan individu (Yao & Ling, 2020). Juga membenarkan kalimat bahwa ponsel pintar tidak hanya menjauhkan yang dekat tetapi juga mendekatkan yang jauh, menyadari pentingnya terus menjaga komunikasi khususnya bagi para mahasiswa dalam menjalin hubungan sosialnya karena faktor kedekatan dengan seorang individu atau sesuatu kelompok adalah karena adanya kesamaan dan komunikasi yang terus terjaga.

Dari sisi penggunaannya ponsel pintar sangat beragam tidak hanya untuk komunikasi dan berbagi informasi di mana dalam proses komunikasi mereka merasa sangat dimudahkan dengan adanya ponsel pintar, dan ponsel pintar saat ini juga dijadikan sarana untuk mencari hiburan. Penggunaan media sosial seperti tidak hanya untuk berkomunikasi saja melainkan untuk media hiburan juga. Dalam hal perkuliahan ponsel pintar juga sangat menunjang kegiatan pembelajaran kelas, para mahasiswa dapat melakukan perkuliahan secara virtual dari rumah. Dengan segala sesuatu di masa pandemi ini dilakukan secara *online* di rumah dengan bantuan ponsel pintar maka ini juga mengakibatkan peningkatan intensitas penggunaan ponsel pintar. Karena intensitas penggunaannya yang tinggi mahasiswa diharapkan untuk tidak terlalu ketergantungan dengan ponsel pintar nya, karena jika sudah di tahap ketagihan maka dapat mempengaruhi perilaku seperti menunda-nunda aktivitas, prestasi belajar menurun, dan suka bermalas-malasan.

Untuk bermedia sosial diharapkan untuk memanfaatkannya dengan bijak, sehat, cerdas, patuh hukum dan untuk mengantisipasi berita hoax pada masa pandemi COVID-19 kita harus lebih cermat dalam melihat berita, saring sebelum *sharing*.

1.2 Batasan Masalah dan Rumusan Masalah

1.2.1 Batasan Masalah

Menjelaskan pola penggunaan ponsel pintar oleh mahasiswa Amikom Yogyakarta di masa pandemi COVID-19. Dikarenakan banyak penelitian sebelumnya berkuat tentang efek yang ditimbulkan terkait penggunaan ponsel pintar di masa pandemi COVID-19.

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana penggunaan ponsel pintar oleh mahasiswa Amikom Yogyakarta di pandemi COVID-19?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah melihat bagaimana mahasiswa Amikom Yogyakarta menggunakan ponsel pintar dalam kebutuhan di masa pandemi COVID-19.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan berguna dan dapat memberikan kebaruan di bidang ilmu teknologi informasi dan komunikasi terkait ponsel pintar dan mahasiswa sebagai penggunanya.

2. Secara Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat dimanfaatkan dengan baik oleh pembuat kebijakan dan perusahaan untuk dapat menciptakan atau mengembangkan program yang dapat membantu pengguna ponsel pintar khususnya mahasiswa untuk menunjang berbagai kegiatan di masa pandemi.