

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi masa kontemporer kini tumbuh dengan sangat pesat. Kemajuan teknologi dunia diiringi dengan ilmu pengetahuan telah sangat mendukung kemunculan peradaban-peradaban masyarakat baru. Teknologi diciptakan demi mempermudah serta memperlancar aktifitas manusia. Perkembangan teknologi, khususnya teknologi komunikasi telah dimulai sejak penemuan telegrafi yang merupakan media komunikasi jarak jauh pertama, kemudian berkembang menjadi telepon rumah, selanjutnya telepon genggam hingga sekarang telepon pintar atau *smartphone* (Chuzaimah, 2010:312).

Kehadiran teknologi *smartphone* kini telah mengubah bagaimana cara individu memperoleh dan memproses komunikasi, dan juga mengubah dunia secara lebih dahsyat. Secara radikal, *smartphone* telah mengubah cara belajar, cara berkomunikasi, juga menawarkan cara baru dalam menjelajah berbagai belahan dunia. Hiburan, media, informasi, komunikasi diakses lewat cara-cara yang sama sekali baru, mudah, dan tak merepotkan (Vogelstein, 2015: 34). Perkembangan *smartphone* saat ini didukung dengan sistem operasi masing-masing yang tentunya mendukung kecanggihan fungsinya seperti android milik Google, iPhone dengan sistem operasinya milik Apple dan Blackberry dengan sistem operasi milik RIM (Saputra, 2014: 02). Android merupakan salah satu sistem operasi pendukung *smartphone* yang cukup banyak diminati kalangan masyarakat saat ini, salah satu kelebihan dari *smartphone* yang menggunakan sistem operasi Android, bahwa *smartphone* ini dimiliki oleh banyak merek dan jenis *smartphone* dengan kriteria dan harga-harga tertentu yang cukup terjangkau oleh kelas apa saja.

Android merupakan sistem operasi berbasis linux yang dirancang khusus untuk perangkat seluler/telepon genggam gadget atau *smartphone* dan komputer tablet atau tab. Android awalnya dikembangkan oleh Android inc

sebuah perusahaan software asal California AS, tahun 2005 Google mengakusisi dan pada November 2007 Google mengumumkan bahwa mereka sedang mengembangkan ponsel dengan system operasi Android (Syaifuddin, 2014).

Kecanggihan teknologi yang terus berinovasi ini menimbulkan fenomena-fenomena baru di kalangan masyarakat. Salah satunya, kepemilikan *smartphone* oleh individu tidak hanya sebagai pemudah aktifitas sehari-hari namun sebagai trend gaya hidup dan prestise pencitraan individu dalam lingkup sosialnya. Dan hal ini menjadi salah satu factor mendorong peningkatan jumlah kepemilikan *smartphone* di Indonesia (Purnama, 2014:02). Fenomena *style smartphone* ini ternyata tidak lepas dari salah kaprah pemahaman masyarakat, terutama terkait dengan antusiasnya masyarakat terhadap perkembangan *smartphone*. Banyak konsumen *smartphone* yang sekadar ingin bergaya dengan *smartphonenya*. Berkaitan dengan hal ini maka fungsi *smartphone* sebagai telepon cerdas tidak termanfaatkan secara maksimal. Optimalisasi layanan *smartphone* tergantung pada setiap konsumennya, *smartphone* akan memberikan nilai lebih jika konsumen mampu memanfaatkan secara maksimal. Namun sebaliknya, pemanfaatan yang tidak optimal maka *smartphone* tidak ada bedanya dari telepon seluler biasa (Chuzaimah, 2010:313).

Sisi lain *smartphone* yang telah menjadi konstruksi *style* masyarakat, pemakaian yang berlebihan terhadap teknologi ini menimbulkan sebuah fenomena hiperalitas yang berdampak pada keterasingan penggunaanya terhadap lingkungan ataupun sebaliknya. Banyak sekali di temukan individu sibuk dengan *smartphonenya* ketika berjalan atau berkendara hingga tidak sadar akan pentingnya keselamatan jiwanya. Hal ini merupakan salah satu konsekuensi negatif atas penggunaan *smartphone* di kalangan masyarakat. Dampak negatif lainnya yakni: (1) hilangnya kesempatan berkomunikasi interpersonal, (2) mempertajam kesenjangan, (3) kejahatan dan penyalahgunaan (Nasution, 2011:40).

Dewasa ini kepemilikan serta antusiasme terhadap *smartphone* tidak hanya terjadi pada masyarakat umum. Namun dari kalangan mahasiswa tak kalah antusiasnya dalam mengikuti proyeksi kemajuan inovasi *smartphone* ini, termasuk mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura. *smartphone* menawarkan kemudahan pencarian informasi dan penjelajahan dunia dengan sangat mudahnya, mendorong ketertarikan mahasiswa yang cukup besar untuk perangkat teknologi ini.

Berdasarkan observasi awal, mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura tak luput dari perkembangan teknologi *smartphone*. Sebagian besar mahasiswa saat ini telah memiliki *smartphone* dengan beragam *type*, merek serta fungsi tertentu. *Smartphone* yang di lengkapi berbagai fitur menarik ini mampu memberikan fasilitas yang mempermudah aktifitas akademik maupun nonakademik mahasiswa. Mulai dari mencari informasi teraktual, diskusi *online* hingga sekedar hiburan seperti bermain *game*. *Smartphone* dengan layanan internet serta seluruh fitur yang mempermudah aktifitas mahasiswa ini juga menimbulkan berbagai fenomena-fenomena baru di kalangan mahasiswa. Dapat di temui di berbagai situasi seperti, di jalan-jalan kampus, di kantin, di perpustakaan, hingga di dalam kelas pun dalam aktifitas akademik mahasiswa begitu sibuk dan antusias dengan *smartphonanya*.

Disisilain, mahasiswa membutuhkan interaksi dengan mahasiswa lain atau dengan lingkungannya. Interaksi antar mahasiswa demi mempererat tali silaturahmi antar sesama mahasiswa, Interaksi antar mahasiswa dalam mencari teman baru antar sesama mahasiswa, Interaksi antar mahasiswa demi berdiskusi bidang akademik mereka. Interaksi antar mahasiswa ini sangat di butuhkan di kalangan mahasiswa demi menambah pengetahuan serta sebagai bentuk proses relasi sosial bagi mereka.

Sebuah fenomena penggunaan *smartphone* yang berlebihan atau dalam cakupan *hyper*, akankah berpengaruh pada interaksi antar mahasiswa ? dari observasi awal peneliti mengungkapkan bahwa keduanya memiliki keterhubungan sebab akibat. Maka penemuan fenomena baru atas perkembangan teknologi *smartphone* ini dan pengaruhnya terhadap interaksi

sosial antar mahasiswa ini cukup menarik untuk di kaji lebih dalam dan detail. Hal ini demi memperoleh data hiperealitas penggunaan *smartphone* yang berpengaruh pada interaksi antar mahasiswa di Universitas Trunojoyo Madura.

1.2. Rumusan Masalah

Masalah yang akan penulis bahas dalam penulisan penelitian ini adalah:
Bagaimana penggunaan *smartphone* di kalangan mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura?

1.3. Tujuan penelitian

Adapun beberapa tujuan yang ingin penulis capai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimanakah penggunaan *smartphone* di kalangan mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura.
2. Untuk mengetahui kesadaran mahasiswa akan dampak penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial antar mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura.

1.4. Manfaat penelitian

1. Manfaat akademis

Penelitian ini di harapkan dapat menambah kajian keilmuan sosiologi. Khususnya mengenai dampak perkembangan teknologi komunikasi, informasi terutama *smartphone* yang sedemikian pesat terhadap perubahan gaya komunikasi, informasi, interaksi dan gaya hidup masyarakat.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan peneliti, masyarakat, dan mahasiswa mengenai hiperealitas penggunaan *smartphone* terhadap interaksi di kalangan mahasiswa. Sehingga hasil akhir dari penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi subyek

Dijadikan sebagai informasi bagi subyek mengenai pengaruh *smartphone* terhadap gaya hidupnya. Terutama pengaruhnya terhadap interaksi mahasiswa sehari-hari yang kemudian menjadi alasan subyek untuk malas berinteraksi dengan mahasiswa lain.

b. Mahasiswa pada umumnya

Diharapkan dapat di gunakan sebagai referensi oleh mahasiswa pada umumnya mengenai pengaruh hiperealitas *smartphone* ini, sehingga mereka menjadi lebih peka terhadap interaksi dan lingkungan sekitarnya.

c. Bagi peneliti

1. Dijadikan sebagai bahan bacaan, referensi, atau kapustakaan khususnya mengenai pengaruh *smartphone* terhadap interaksi masyarakat pada masa kontemporer ini.
2. Dijadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti lain yang ingin mengetahui atau mengkaji objek yang berkaitan dengan penelitian ini dan juga mendukung ke arah penelitian lain dalam menemukan hal-hal baru pengaruh dan perkembangan teknologi *smartphone*.