

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Psikologi adalah ilmu yang mempelajari tingkah laku manusia beserta prosesnya (Soeparno, K., & Sandra, L, 2011). Pemahaman proses mental dan perilaku manusia kemudian menjadi dasar dalam memberikan layanan psikologi. Untuk itu, insan psikologi senantiasa dituntut untuk meningkatkan keilmuan tentang perilaku manusia, baik dalam bentuk pemahaman bagi dirinya maupun orang lain (Mukadimah Kode Etik Psikologi, 2010). Mengacu penjelasan kode etik psikologi yaitu dapat memahami, berempati, memfasilitasi pemulihan dan/atau memampukan peserta dalam menemukan pendekatan, penanganan yang tepat bagi kasus khusus tersebut. Terkait memahami kondisi orang lain, Titchener (dalam Taufik, 2012) berpendapat bahwa seseorang tidak dapat memahami orang lain selama dia tidak menyadari adanya proses mental dalam dirinya yang ditujukan kepada orang lain. Pemahaman atas orang lain ini sebagai empati, dengan empati membutuhkan menjalin hubungan dengan orang lain. Dalam *output*-nya pendidikan Strata 1 (S1) psikologi, lulusan S1 memiliki kompetensi salah satunya adalah dapat menjalin hubungan dengan orang lain disebut juga dengan interaksi sosial.

Setiap manusia merupakan makhluk sosial, maka dari itu setiap mereka membutuhkan interaksi dengan sesamanya, sehingga manusia dapat bertahan hidup (Xiao, 2018). Interaksi sosial adalah merupakan hubungan antara individu yang satu dengan individu lain, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok (Sarwono, 2010). Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis menyangkut hubungan antara perorangan, kelompok-kelompok manusia, antara orang dengan kelompok manusia menurut Gillin dan Gillin (dalam Soekanto, 2012). Jadi, interaksi sosial adalah suatu ruang antar pribadi yang masing-masing menunjukkan suatu

hubungan saling mempengaruhi satu sama lain, interaksi sosial akan berlangsung apabila seorang individu melakukan sebuah tindakan, dan dari tindakan menimbulkan reaksi dari individu yang lain (Soekanto, 2005). Interaksi sosial yang paling ideal adalah interaksi sosial yang dilakukan secara langsung (tatap muka) tanpa perantara media, karena interaksi tatap muka lebih memungkinkan proses yang bersifat dinamis dan timbal balik secara langsung. Menurut Morey (dalam Utaminingsih, 2006) pertukaran informasi secara tatap muka dapat mempercepat proses saling mempengaruhi antara pihak yang berinteraksi di dalamnya, seiring dengan berjalannya waktu tingkat kebutuhan akan adanya interaksi sosial pun semakin meningkat (Xiao, 2018).

Dahulu dalam komunikasi dengan orang, kita masih harus berusaha mendekati orangnya secara langsung, menyapa orang tersebut secara langsung. Sehingga orang tersebut akan melihat kearah kita dan mulai memberikan suatu hubungan timbal balik. (Malentika, N. N., Dkk 2017). Menurut Alligood (dalam Retalia, 2020) Berdasarkan model interaksi manusia Imogene M. King, *theory of the Goal Attainment* terdiri dari tiga sistem interaksi yang dikenal dengan *dynamic Interacting Systems* yang di dalamnya meliputi *personal systems* (individual), *interpersonal system* (kelompok) dan *social systems* (keluarga, sekolah, masyarakat dan lain-lain). Elemen utama dalam *theory of the goal attainment* adalah *interpersonal systems* yaitu sistem ini terjadi interaksi antarmanusia. Dalam proses ini interaksi akan menimbulkan reaksi dari orang yang saling berinteraksi keberlanjutan interaksi antarmanusia bergantung pada perkembangan reaksi masing-masing individu.

Peneliti melakukan studi pendahuluan wawancara dilakukan pada tanggal 16 April 2020 yang menyatakan bahwa ketika berkumpul bersama teman-teman, ingin lebih memiliki *quality time* dalam proses interaksi sosialnya. Fenomena tersebut menunjukkan adanya

pengurangan interaksi sosial, yang ditandai dengan munculnya faktor tertentu salah satunya adalah penggunaan *smartphone*.

Dalam penelitian Ifeanyi dan Chukwuere (2018), temuan menunjukkan kemampuan berinteraksi sosial tersebut semakin hari semakin terkikis dengan adanya perkembangan teknologi dalam bidang komunikasi. Kemudahan dalam media komunikasi dengan menggunakan *smartphone* ini juga menyebabkan munculnya berbagai konflik antarpribadi yang justru menyalahi tujuan adanya media komunikasi tersebut dibuat, karena tanpa disadari ketika asik menggunakan *smartphone*, kita fokus pada apa yang kita mainkan dan terkadang tidak peduli terhadap lingkungan sekitar serta mengurangi intensitas komunikasi antar pribadi yang seharusnya terjadi. Pada kenyataannya justru sering memunculkan salah pengertian (Wahyuningtias, Naryoso, Lestari, & Gono.2015).

Berdasarkan permasalahan fenomena, kondisi, dan kenyataan dari penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial, tanpa disadari para pengguna *smartphone* kehilangan kemampuan untuk hidup bersama dan juga semakin berkurangnya interaksi sosial secara langsung (Firdaus, 2015). Hal tersebut mengubah pola pikir manusia bahwa mengoperasikan *smartphone* lebih menarik ketimbang berinteraksi dengan lawan bicara secara langsung. Selain itu, ada saat dimana dalam suatu kelompok atau kumpulan orang yang sedang berkumpul, masing-masing dari mereka hanya sibuk dengan *smartphone*-nya sendiri sehingga, tidak terjadi komunikasi yang berlangsung secara tatap muka, antar pribadi maupun antar kelompok (Daeng, I. T. M., Mewengkang, N. N. & Kalesaran, E. R, 2017).

Individu yang lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya akan menyediakan waktu yang lebih sedikit untuk berinteraksi secara langsung di dunia nyata. Ketika daring, individu merasa bergairah, bebas, serta merasa dibutuhkan dan didukung. Sebaliknya, jika mereka luring, mereka akan merasa kesepian, cemas, bahkan frustrasi. Individu

yang mengalami kegelisahan dalam berinteraksi secara langsung menganggap interaksi daring merupakan cara aman untuk melakukan interaksi dibandingkan dengan bertatap muka (Ybarra, M., Alexander, C. dan Mitchell, K, 2005).

Dengan adanya intensitas penggunaan *smartphone*, interaksi sosial secara tatap muka menurun, karena adanya *smartphone* menjadikan kegiatan mengakses situs jejaring sosial menjadi sangat mudah bagi mereka, sehingga memungkinkan mereka mencari teman baru secara mudah, dan interaksi pun menjadi sering dilakukan lewat *social networking*. hal ini dapat diartikan, intensitas adalah suatu momentum yang cenderung untuk diketahui dengan waktu tertentu. Intensitas dapat dilihat dengan mengetahui tingkatan frekuensi dan durasi yang nampak ketika melakukan suatu hal (Marhaeni, 2012).

Smartphone berdampak positif dan negatif bagi mahasiswa, *smartphone* bagi mahasiswa merupakan hal yang tidak bisa lepas karena secara tidak langsung untuk selalu mengetahui mengenai berita apa yang terjadi dan yang mengakibatkan penggunaan *smartphone* semakin tinggi dengan adanya suatu kebutuhan tersebut. Mahasiswa perlu memahami bahwa intensitas penggunaan *smartphone* meningkat menyebabkan kehidupan sosial dan akademik mereka sehingga dapat menurunkan kinerja dalam akademik studi. Namun, penggunaan *smartphone* yang efektif membawa lebih banyak keuntungan daripada kerugian bagi kehidupan mahasiswa. Hasil penelitian terdahulu mencerahkan mahasiswa tentang efek menggunakan *smartphone* dalam berbagai aspek. Melalui *smartphone*, mahasiswa dapat mengakses informasi mengenai administrasi akademik seperti mengecek Kartu Hasil Studi (KHS) maupun untuk mengisi Kartu Rencana Studi (KRS), dan beberapa hal mengenai penambahan wawasan atau pengetahuan-pengetahuan umum lainnya, dapat diakses melalui *smartphone* (Juraman, 2014).

Selain itu, diperkuat oleh penelitian Almarabeh, T., Majdalawi, Y. K., & Mohammad, H. (2016) bahwa penggunaan internet merupakan sarana penting dalam pendidikan tinggi dimana internet telah menjadi sumber yang membantu mahasiswa untuk mendapatkan informasi. Penggunaan internet sekarang menjadi hal rutin bagi orang-orang khususnya kalangan mahasiswa dan juga media yang digunakan untuk mencari informasi kapan saja dan di mana saja. Ini adalah indikasi yang jelas mahasiswa sekarang beralih ke *smartphone* untuk membantu mereka melakukan kegiatan akademik. Selain dampak positif terdapat dampak negatif yang terjadi dalam penggunaan *smartphone*. Misalnya, mereka menggunakan *smartphone* untuk bermain *game* saat proses kuliah (Daeng, I. T. M., Mewengkang, N. N., & Kalesaran, E. R., 2017). Disamping itu, penggunaan *smartphone* juga memiliki dampak negatif yaitu hilangnya budaya tatap muka, dalam arti bahwa lebih menyenangkan berinteraksi menggunakan *smartphone* daripada bertemu secara langsung, selain itu penggunaan *smartphone* juga mampu membuat penggunanya tidak memperhatikan kondisi sekitarnya sehingga interaksi terhadap lingkungan sekitarnya maupun dengan orang lain semakin berkurang (Musdalifah & Indriani, 2017).

Penelitian sebelumnya juga yang dilakukan oleh Rahmadani, K., Yusmansyah, Y., & Widiastuti, R (2019) menyimpulkan bahwa tinggi rendahnya interaksi sosial teman sebaya disebabkan oleh seberapa intens siswa tersebut menggunakan *smartphone*, namun tidak menutup kemungkinan siswa yang intens menggunakan *smartphone* tinggi memiliki hubungan interaksi sosial yang baik pula kepada teman sebayanya. Sehingga diharapkan siswa mampu berinteraksi sosial dengan baik kepada teman sebaya dan masyarakat sekitar. Namun nyatanya terdapat faktor lain, orang yang menggunakan suatu *smartphone*-nya tinggi mempunyai interaksi sosial yang tinggi juga dan pengguna juga tetap dapat beraktivitas sehingga kehadiran *smartphone* ini.

Rachmat Aziz, 2021

HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS PENGGUNAAN SMARTPHONE DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI PSIKOLOGI DI UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan pemikiran di atas, peneliti tertarik meneliti apakah terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial pada mahasiswa program studi psikologi di Universitas Pendidikan Indonesia dengan referensi dari hasil penelitian (Rahmadani, K., Yasmansyah, Y., & Widiastuti, R, 2019) yang fokus pada hubungan antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial teman sebaya.

B. Rumusan Masalah

“Apakah Terdapat Hubungan Intensitas Penggunaan *Smartphone* dengan Interaksi Sosial pada Mahasiswa Program Studi Psikologi di Universitas Pendidikan Indonesia?”.

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial pada mahasiswa program studi psikologi di Universitas Pendidikan Indonesia.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai sumbangan literatur dalam bidang psikologi sosial tentang konsep intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial dan juga dapat menambah wawasan dan pengetahuan kepada masyarakat tentang intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial untuk membuka pintu menuju penelitian lain yang lebih mendalam serta menjadi referensi bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian dengan variabel yang sama.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai gambaran hubungan antara intensitas

penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial serta pentingnya interaksi terhadap sesama.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penelitian, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. Bab II Kajian Pustaka berisi tentang teori intensitas penggunaan *smartphone* dan interaksi sosial serta kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian.
3. Bab III Metode Penelitian yang berisi penjelasan mengenai desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian dan definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan prosedur penelitian.
4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan yang berisi hasil analisis data dan pembahasan yang dikaitkan dengan teori serta penelitian terdahulu mengenai intensitas penggunaan *smartphone* dan interaksi sosial mahasiswa.
5. Bab V Simpulan dan Rekomendasi yang berisi uraian simpulan dan rekomendasi dari analisis data dan hasil pembahasan dalam penelitian ini.