
Ekspansi Teknologi : Degradasi Kapabilitas Mahasiswa dalam Berinteraksi Sosial

Sheila Agustina¹, Triyono², Vinda Olivia H.³, Virna Muhdelifa D.⁴

Sheila Agustina, sheilaagustina592@gmail.com, 085748302274, Universitas Jember¹

Triyono, tryrhgil30@gmail.com, 085756215464, Universitas Tadulako²

Vinda Olivia Hanna, vindasniper29@gmail.com, 089516570060, Universitas Jember³

Virn Muhdelifa Desembrianti, vdesembriantj@gmail.com, 081252000234, Universitas Jember⁴

Abstract

Nowadays, electronic devices have become a very important part of everyone's life. Gadgets in particular, not only make it easier for someone to gain access to information quickly, but gadgets are also used as communication tools, entertainment, and learning tools which make significant changes to the way people interact with the environment around them. Uncontrolled use of gadgets makes them waste a lot of time in front of the screen, this tends to have an impact on emotional intelligence. Sherry Turkle believes, "as technology ramps up, our emotional lives ramp down". Human emotional abilities or intelligence do not go hand in hand with technological advances. In his book, Turkle describes Henry David Thoreau's Three Chairs concept. David said, "in his cabin there were three chairs -one for solitude, two for friendship, three for society". This research uses a qualitative research method with a phenomenological approach. The qualitative research method is a research method that positions the researcher as the main instrument in the process of obtaining data. This research was conducted at Jember University, precisely on Jalan Kalimantan, Tegalboto No. 37, East Krajan, District. Summersari, Jember Regency. Jember University was chosen because it is relevant to the research topic that will be taken up by researchers. Based on the results of interviews and observations, the author found that students tend to choose to operate their smartphones when they are next to unfamiliar colleagues in class. When contacting a friend if they have an appointment to go out, they prefer to communicate via cellphone. However, if students prefer to spend time in front of gadget screens, they may miss this opportunity to interact

Keywords: Interaction; Technology; Smartphone; Communication

Abstrak (Indonesia Version)

Saat ini alat elektronik menjadi bagian yang sangat penting bagi kehidupan setiap orang. Khususnya gadget, tidak hanya mempermudah seseorang untuk memperoleh akses informasi secara cepat, tetapi gadget juga digunakan untuk alat komunikasi, hiburan, hingga sarana pembelajaran yang membuat perubahan signifikan terhadap cara orang berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya. Penggunaan gadget yang tidak terkendali membuat mereka banyak membuang waktu untuk berada di depan layar, hal tersebut cenderung berdampak pada kecerdasan emosional. Sherry Turkle berpendapat, "*as technology ramps up, our emotional lives ramp down*". Kemampuan atau kecerdasan emosional manusia tidak berjalan beriringan dengan kemajuan teknologi. Dalam bukunya, Turkle menjabarkan konsep Three Chairs milik Henry David Thoreau. David mengatakan, "*in his cabin there were three chairs -one for solitude, two for friendship, three for society*". Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang memposisikan peneliti sebagai instrumen utamanya karena dalam proses memperoleh data. Penelitian ini dilakukan di Universitas Jember, tepatnya berada di Jalan Kalimantan, Tegalboto No. 37, Krajan Timur, Kec. Summersari, Kabupaten Jember. Universitas Jember ini dipilih karena relevan dengan topic penelitian yang akan diambil oleh peneliti. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, penulis menemukan bahwa mahasiswa cenderung memilih mengoperasikan smartphone nya jika sedang bersebelahan dengan rekan yang kurang dikenal ketika di dalam kelas. Ketika menghubungi seorang teman jika ada janji hendak pergi mereka lebih memilih menggunakan komunikasi melewati handphone tersebut. Namun, jika mahasiswa lebih suka menghabiskan waktu di depan layar gadget, mereka mungkin melewatkan kesempatan ini untuk berinteraksi

Kata kunci: Interaksi; Teknologi; Handphone; Komunikasi

DOI : -

Received :

Accepted :

Published :

Copyright Notice : **Authors retain copyright and grant the journal right of first publication** with the work simultaneously licensed under a **Creative Commons Attribution 4.0 International License** that allows others to share the work with an acknowledgement of the work's authorship and initial publication in this journal.



1. LATAR BELAKANG

Di zaman yang semakin modern ini, perkembangan alat digital atau elektronik sangat pesat penggunaannya di dalam masyarakat. Hampir semua kalangan, mulai kalangan atas sampai kalangan bawah tidak lepas dari adanya pengaruh barang elektronik. Sekarang alat elektronik menjadi bagian yang sangat penting bagi kehidupan setiap orang. Berbagai macam alat elektronik telah muncul keberadaannya seperti *gadget* atau *handphone*, laptop, tablet, hingga komputer, alat-alat tersebut sangat mempermudah pekerjaan seseorang untuk mendapatkan akses informasi dari berbagai *platform*. Khususnya *gadget*, tidak hanya mempermudah seseorang untuk memperoleh akses informasi secara cepat, tetapi *gadget* juga digunakan untuk alat komunikasi, hiburan, hingga sarana pembelajaran yang membuat perubahan signifikan terhadap cara orang berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya. Mahasiswa sebagai bagian penting dari generasi yang tumbuh di era digital seringkali mempunyai akses yang sangat luas terhadap teknologi ini. Meskipun dari sisi positif *gadget* membawa banyak manfaat dan dampak yang baik, tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa *gadget* juga membawa dampak negatif apabila digunakan secara berlebihan atau bahkan tidak terkendali, hal tersebut dapat mempengaruhi kemampuan mahasiswa dalam berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitarnya.

Interaksi sosial merupakan proses seseorang untuk berkomunikasi, bertukar informasi, dan menjalin hubungan sosial yang melibatkan seorang individu atau kelompok di dalam masyarakat. Bagi seorang mahasiswa, interaksi sosial merupakan salah satu komponen atau kunci yang sangat penting untuk mengembangkan profesionalitas dan pengembangan diri. Mahasiswa yang banyak melakukan interaksi sosial dengan orang lain dengan tujuan berkomunikasi, bertukar informasi, berkolaborasi, menjalin sebuah hubungan untuk memahami dinamika sosial di sekitarnya akan mempunyai peluang yang lebih besar guna mencapai sebuah kesuksesan baik di dunia akademik, non akademik, dan kariernya nanti. Tetapi, semakin luasnya penggunaan *gadget* oleh mahasiswa membuat mereka ada pada sebuah permasalahan yang berdampak sangat signifikan terhadap kapabilitas dalam menjalin hubungan interaksi sosial di lingkungan sekitarnya.

Berbagai bentuk perkembangan *gadget* yang semakin lama semakin canggih dan multifungsi didorong dengan adanya internet juga sangat memudahkan mahasiswa untuk terhubung dengan berbagai *platform*, salah satunya sosial media dimana mereka bisa mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan dengan cepat dan berkomunikasi dengan orang lain yang bahkan sebelumnya tidak dikenal. *Gadget* memberikan akses ke berbagai jejaring di seluruh dunia, teknologi ini menghapus batas fisik bagi mahasiswa, sehingga mahasiswa bisa berinteraksi dengan siapapun. Tidak jarang, mahasiswa akan lebih memilih untuk *scrolling* media sosialnya daripada sekedar berinteraksi dengan mahasiswa lainnya meskipun masih dalam satu lingkup wilayah.

Secara kasat mata, secara jarak fisik, mereka berdekatan. Tetapi, yang terjadi sebenarnya mereka memiliki dunianya masing-masing, mereka bersama-sama namun tetap sendirian.

Penggunaan *gadget* yang tidak terkendali membuat mereka banyak membuang waktu untuk berada di depan layar, hal tersebut cenderung berdampak pada kecerdasan emosional. Sherry Turkle berpendapat, “*as technology ramps up, our emotional lives ramp down*”. Kemampuan atau kecerdasan emosional manusia tidak berjalan beriringan dengan kemajuan teknologi. Teknologi seolah-olah mampu melahap emosi manusia ke dalamnya. Salah satu kecerdasan emosional yang dimiliki manusia yaitu kemampuan berinteraksi dengan sekitarnya. Sebagai makhluk sosial, tidak mungkin bagi kita akan hidup sendiri, kita akan terus dituntut untuk bisa beradaptasi. Mahasiswa yang sudah ketergantungan dan tidak bisa lepas dari pengaruh *gadget* seringkali kesulitan saat berbicara, mengekspresikan diri, atau membaca bahasa tubuh dalam interaksi sosial yang nyata. Mereka akan merasa cemas atau depresi akibat tidak tahu bagaimana cara bersikap dan berekspresi untuk menanggapi orang lain secara tatap muka. Indikasi-indikasi tersebut bisa muncul pada seseorang jika sudah terbiasa dan akrab dengan gadget. Yang menjadi pertanyaan adalah, apakah teknologi yang semakin banal atautkah mahasiswa yang tidak bijak dalam memanfaatkan teknologi?. Maka dari itu peneliti melakukan wawancara agar dapat mengetahui pernyataan - pernyataan dari mahasiswa terkait dengan penggunaan teknologi.

2. METODE

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang memposisikan peneliti sebagai instrumen utamanya karena dalam proses memperoleh data, peneliti kualitatif mempelajari dan mengumpulkan data sendiri melalui dokumen, wawancara, observasi terhadap subjek penelitian. Peneliti kualitatif tidak menggunakan bantuan instrumen lain yang dibuat atau dikembangkan oleh peneliti lain. Dengan demikian, kualitas dan isi dari penelitian kualitatif bergantung pada peneliti itu sendiri.

“Penelitian kualitatif dimulai dengan asumsi dan penggunaan penafsiran/teoritis yang membentuk atau memengaruhi studi tentang permasalahan riset yang terkait dengan makna yang dikenakan oleh individu atau kelompok pada suatu permasalahan sosial atau manusia. Untuk mempelajari permasalahan ini, para peneliti kualitatif menggunakan pendekatan kualitatif mutakhir dalam penelitian, pengumpulan data dalam lingkungan alamiah yang peka terhadap masyarakat dan tempat penelitian, dan analisis data yang bersifat induktif maupun deduktif dan pembentukkan berbagai pola atau tema. Laporan

atau presentasi tertulis akhir mencakup berbagai suara dari para partisipan, reflektivitas dari peneliti, deskripsi dan interpretasi tentang masalah penelitian, dan kontribusinya pada literatur atau seruan bagi perubahan.” (Creswell, 2015: 59)

Dari definisi yang telah diuraikan di atas, dapat dipahami bahwa metode penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang berusaha mengkaji permasalahan yang berkaitan dengan makna oleh suatu individu atau kelompok terhadap suatu permasalahan sosial. Dengan demikian, peneliti kualitatif harus terlibat langsung dengan subjek yang akan diteliti, baik dengan cara mengamati maupun berbicara dan berinteraksi secara langsung dengan subjek. Metode penelitian kualitatif memiliki lima jenis pendekatan penelitian, antara lain pendekatan naratif, fenomenologi, *grounded theory*, etnografi, dan studi kasus.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan fenomenologi. Studi fenomenologi merupakan studi yang mendeskripsikan pemaknaan umum dari sejumlah individu terhadap berbagai pengalaman hidup mereka terkait konsep atau fenomena. Deskripsi tersebut meliputi “apa” dan “bagaimana” individu tersebut mengalami sebuah fenomena. Dalam pendekatan fenomenologi, peneliti harus “mengurung” pengalaman pribadinya, hal tersebut bertujuan agar mencegah pengalaman peneliti bercampur dengan penelitian yang akan dilakukan.

Alasan peneliti menggunakan pendekatan fenomenologi adalah karena dalam penelitian ini, peneliti berusaha mengkaji tentang kapabilitas atau kemampuan mahasiswa dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya sebagai akibat dari perkembangan teknologi. Selain itu, peneliti juga ingin membuktikan perspektif Sherry Turkle mengenai *alone together* di kehidupan nyata. Pendekatan fenomenologi dinilai tepat untuk memperoleh data dalam penelitian ini karena dengan berinteraksi dan terlibat langsung dengan subjek, peneliti dapat memahami bagaimana subjek memberikan pemaknaan terhadap suatu fenomena, dari pemaknaan tersebut akan memberikan peneliti berbagai macam jawaban terhadap topik yang diangkat.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dan waktu penelitian merupakan aspek yang sangat penting untuk mengoptimalkan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian ini akan dilakukan di Universitas Jember, tepatnya berada di Jalan Kalimantan, Tegalboto No. 37, Krajan Timur, Kec. Sumbersari, Kabupaten Jember. Universitas Jember ini dipilih karena relevan dengan topik penelitian yang akan diambil oleh peneliti. Dimana peneliti akan mengambil data para mahasiswa di sana yang tidak terbatas pada prodi atau fakultas apapun. Dalam penelitian ini, nantinya pengumpulan data akan dilaksanakan kurang lebihnya selama 1 bulan dalam rentang waktu mulai dari bulan Oktober awal 2023 sampai dengan bulan Oktober akhir 2023. Rentang waktu penelitian ini dipilih dengan mempertimbangkan

beberapa aspek guna menunjang semua data yang didapatkan sesuai dengan yang dibutuhkan dan dapat dikumpulkan dengan baik sehingga mempermudah proses analisis data.

C. Teknik Penentuan Informan

Dalam proses menentukan informan, peneliti menggunakan teknik *purposive (purposeful sampling)*. Ada tiga pertimbangan mengapa peneliti menggunakan pendekatan *sampling purposeful* dalam penelitian kualitatif ini. Ketiga pertimbangan tersebut terkait dengan (1) keputusan-keputusan mengenai pemilihan partisipan (atau tempat) yang hendak dipelajari; (2) tipe strategi *sampling* yang spesifik; dan (3) ukuran dari sampel yang dipelajari. *Purposive sampling* merupakan teknik memilih atau menentukan informan dengan menggunakan kriteria serta pertimbangan tertentu.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih informan dengan kriteria sebagai berikut.

1. Mahasiswa aktif Universitas Jember.
2. Berusia minimal 18 tahun.

Adapun alasan pemilihan informan dengan kriteria di atas karena dengan rentang usia 18 tahun hingga ke atas dinilai telah mampu dan mengerti mengenai dampak dari penggunaan *smarthphone*, dan juga pemilihan kriteria tersebut sesuai dengan lokasi penelitian yang dilakukan di dalam lingkup lingkungan Universitas Jember. Dalam penelitian ini, peneliti memilih sebanyak 10 informan. Dengan 10 informan yang berbeda dan berasal dari berbagai fakultas dapat memberikan peneliti sumber data yang beragam dengan perspektif yang berbeda-beda sesuai dengan topik dan permasalahan riset.

D. Teknik Penggalan Data

1. Observasi

Observasi diartikan sebagai kegiatan mengamati secara langsung tanpa mediator, sesuatu objek untuk melihat dengan dekat kegiatan yang dilakukan oleh para pelajar. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh gambaran lebih jelas mengenai gambaran hubungan pengambek dengan nelayan. Observasi menurut kenyataan melukiskan dengan kata-kata secara cermat dan tepat apa yang diamati, mencatat dan kemudian mengolahnya dalam rangka masalah yang diteliti secara ilmiah. Dalam mendapatkan sumber data yang valid, akurat, terpercaya, lengkap, detail dan terjamin keasliannya maka peneliti turun langsung ke Universitas Jember. Penelitian kualitatif disebut sebagai bagian dari human instrumen, yang memiliki fungsi untuk memastikan fokus utama. Para nelayan dan pengambek yang dijadikan sebagai sumber perolehan data, melakukan pengumpulan data melalui observasi. agar peneliti tidak lupa akan tugas pokoknya yaitu mengamati, mencari data, dan bukan untuk bermain. Keikutsertaan dalam berinteraksi bersama para informan untuk mengamati lebih dalam atau penghayatan yang lebih spesifik. agar memperoleh data yang sebenarnya, itu artinya peneliti ikut terlibat. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap dalam kegiatan yang sedang diamatinya langsung di lapangan.

2. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan jalan komunikasi, yaitu melalui hubungan pribadi antara peneliti dengan sumber data. Wawancara dilakukan karena ada anggapan bahwa hanya subjek lah yang mengerti tentang diri mereka sendiri sehingga informasi yang tidak didapatkan melalui pengamatan atau alat lain, akan diperoleh melalui wawancara. Jenis-jenis pertanyaan ini yang nantinya akan membantu peneliti dalam membuat pertanyaan wawancara kepada para nelayan dan pengambek untuk dapat mengetahui resipitas hubungan kerja pengambek dan nelayan. Metode wawancara yang digunakan adalah wawancara secara mendalam dimana wawancara dilakukan dalam waktu yang lama bersama informan di lokasi penelitian. Wawancara secara mendalam merupakan sebuah

metode pengumpulan data dengan cara menanya secara bebas tetapi pedoman pada ruang lingkup yang penelitian guna mendapatkan informasi mengenai degradasi kapabilitas mahasiswa dalam berinteraksi.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu digunakan untuk memperoleh data-data sekunder yang berupa keterangan keterangan, catatan-catatan, laporan dan sebagainya yang ada kaitanya dengan masalah yang akan diteliti. Peneliti mengumpulkan informasi dengan potret gambar, perekaman video dan suara, persoalan yang mungkin akan dihadapi yaitu adalah bagaimana meminimalkan suara ruangan yang mengganggu, bagaimana menentukan posisi kameranya. Selanjutnya file tersebut akan disimpan di file komputer atau laptop, untuk menghindari kehilangan data maka membuat backup atau copy selain itu peneliti berupaya menggunakan handphone untuk merekam para mahasiswa selama wawancara. Dalam penelitian ini, pengumpulan bahan dokumentasi ini bertujuan untuk memperkuat pernyataan mengenai penelitian yang peneliti ambil sesuai fakta dan fenomena serta untuk landasan teoritis sebagai referensi pendukung.

E. Teknik Analisis Data

Pada penelitian kualitatif, data yang diperoleh dapat diambil dari berbagai sumber dengan beragam teknik pengumpulan data hingga mencapai titik maksimal. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan cara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan salah satu teknik dalam analisis data. Peneliti yang telah mendapatkan ataupun mengumpulkan catatan lapang yang sangat banyak, perlu mengolah lagi catatan lapang itu secara terperinci dan jelas. Mereduksi data sendiri mempunyai arti bahwa peneliti harus merangkum, memilah hal-hal penting di dalamnya, dan mencari tema pola yang jelas dari hasil catatan itu. Mereduksi data memiliki tujuan agar peneliti memiliki gambaran yang jelas sehingga apabila data yang diperoleh kurang atau belum maksimal, dalam hal ini peneliti bisa dengan mudah melakukan pengumpulan data selanjutnya. Butuh proses berpikir yang panjang dan memerlukan wawasan yang tinggi dalam mereduksi data, karena dalam penelitian ini, peneliti dituntut untuk menemukan tujuan dari penelitian yang dilakukannya. Dalam penelitian ini, peneliti harus bisa menemukan hal-hal baru yang dirasa asing, tidak dikenal, dan belum memiliki struktur yang jelas.

2. Penyajian Data

Setelah peneliti berhasil melakukan reduksi data, maka tahap selanjutnya adalah penyajian data. Dalam penelitian ini, peneliti dituntut untuk menggolongkan data-data yang telah diperoleh dengan cara dikategorisasikan berdasarkan pola, fokus, serta tema yang ingin dipahami lebih mendalam. Penyajian data ini bertujuan agar peneliti bisa memperoleh gambaran keseluruhan dari penelitian yang telah dilakukan. Pada sebuah penelitian, penyajian data dapat dilakukan dalam berbagai macam bentuk seperti bagan, uraian singkat, *flowchart*, maupun teks naratif, dan semacamnya. Di penelitian ini, peneliti akan menyajikan data dalam bentuk uraian singkat ataupun teks naratif.

3. Penarikan Kesimpulan

Langkah terakhir dalam penelitian ini adalah penarikan kesimpulan. Peneliti akan menarik sebuah kesimpulan awal dimana masih bersifat sementara dan bisa berubah-ubah seiring waktu apabila diperoleh bukti-bukti yang kuat serta mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Kesimpulan ini kemungkinan bisa menjawab rumusan masalah yang telah dibuat, tetapi juga bisa saja tidak, karena bergantung pada hasil penelitian pada saat di lapang. Hasil kesimpulan akan diperoleh secara tepat dan menjawab rumusan masalah pada saat peneliti telah mengumpulkan data secara tepat dan valid.

3. HASIL & PEMBAHASAN

A. Konsep Handphone dan Dampaknya

Handphone adalah alat telekomunikasi elektronik dua arah yang saat ini banyak digunakan oleh manusia. Handphone merupakan alat komunikasi yang mudah untuk dibawa kemana-mana karena bentuknya yang fleksibel, tidak memakan banyak tempat, dan bahkan sekarang ada handphone yang model fisiknya bisa dilipat. Alat elektronik ini bisa mengirimkan pesan cepat berupa teks, suara, maupun gambar yang berisi informasi untuk dikirimkan ke orang lain. Di zaman ini, hampir semua manusia di dalam kehidupan sehari-harinya tidak bisa lepas dari penggunaan handphone. Berbagai kalangan masyarakat baik dari kalangan bawah, menengah, dan atas semuanya sudah menggunakan handphone untuk berbagai aktivitas yang memudahkan kepentingan berbagi informasi. Apalagi saat ini, perkembangan zaman yang semakin modern dimana teknologi semakin maju juga membuat alat-alat elektronik seperti handphone semakin canggih sehingga mempunyai banyak manfaat serta kegunaan secara bersamaan dalam satu waktu.

Selain digunakan untuk alat komunikasi, handphone juga bisa digunakan untuk media hiburan dimana orang-orang bisa mengakses berbagai *platform* media sosial seperti YouTube, Instagram, Twitter, WhatsApp, Line, dan sebagainya yang membuat penggunanya bisa berinteraksi dengan orang lain tidak terbatas oleh jarak dan waktu. Handphone juga bisa digunakan untuk berbisnis secara *online* atau sering disebut dengan *online shop* yang membuat pasaran barang yang ditawarkan semakin luas. Tidak sebatas itu, hanya digunakan untuk media hiburan dan berbisnis, tetapi handphone juga bisa digunakan sebagai media pendidikan. Berbagai kalangan remaja yang sedang menempuh pendidikan di sekolah maupun para mahasiswa yang menempuh pendidikan tinggi bisa mengakses *platform* pembelajaran terkait dengan informasi yang diperlukan guna memenuhi tugas-tugas yang dikerjakan. Mereka bisa mengakses *google scholar* untuk mencari referensi dari berbagai jurnal dan artikel, *google news* untuk memperoleh kabar berita terkini dari negara-negara di seluruh dunia, dan berbagai *web* ataupun *blogger*.

Handphone yang bisa digunakan untuk apapun dan mempermudah segala kebutuhan manusia dengan berbagai fungsi dan fiturnya yang cerdas membuat handphone saat ini berubah istilah menjadi *smartphone*. Sekarang ini, handphone tidak lagi disebut sebagai barang mewah karena setiap orang mempunyai handphone. Selain itu, banyaknya model serta fitur-fitur canggih yang ditawarkan oleh perusahaan handphone dengan berbagai *merk* dan harga yang tidak terlalu tinggi membuat semua orang bisa menjangkaunya. Adanya handphone membuat segala pekerjaan manusia mudah untuk dilakukan dalam berbagai aspek. Handphone membuat informasi yang dibutuhkan oleh orang-orang dalam waktu singkat bisa didapatkan. Meskipun dari sisi positifnya bahwa handphone memiliki banyak fungsi dan manfaat bagi manusia, tetapi handphone juga memiliki dampak negatif jika digunakan secara terus menerus. Banyak yang harus diperhatikan dalam menggunakan handphone agar tidak membawa dampak negatif bagi penggunanya.

Dampak negatif yang ditimbulkan jika menggunakan handphone secara terus menerus dan tidak ada batasan waktu membuat penggunanya akan merasa asik sendiri dengan dunia maya. Bagi para remaja, mereka akan kehilangan minat untuk membaca buku dan kurangnya waktu belajar karena berbagai *platform* media sosial yang mudah diakses membuat mereka lebih memilih sibuk membaca pesan dan melihat *update* status orang lain. Jaringan internet yang dibutuhkan untuk mengakses berbagai *platform* membuat manusia lebih boros karena harus memenuhi biaya paket internet yang semakin lama semakin naik harganya. Berbagai *web* atau *link* pornografi semakin banyak bermunculan seiring dengan berkembangnya zaman

yang lebih modern sehingga membuat anak-anak yang di bawah umur mudah untuk mengaksesnya. Tentunya konten-konten yang berbau pornografi ini membuat mereka mengalami gangguan psikologis dimana rentan akan kondisi emosionalnya dan meningkatkan risiko kecanduan karena akan merasa tergoda untuk menonton terus menerus.

Di lain sisi, handphone juga membuat tindakan kriminalitas yang terjadi semakin meningkat. Seperti praktik penipuan dan judi *online* yang saat ini sedang marak terjadi. Praktik penipuan yang terjadi seperti menipu pengguna handphone khususnya menyasar orang-orang yang kurang pengetahuan tentang teknologi dengan *phising* dimana pelaku akan membuat *web* palsu yang mirip dengan layanan resmi guna mencuri data pribadi korban yang mengunjungi *web* tersebut. Sedangkan perjudian *online* seperti memasang taruhan pada permainan yang dapat diakses lewat *game online* atau situs terlarang lainnya. Dimana menimbulkan rasa ketagihan untuk terus bermain dan mempunyai dampak buruk bagi keuangan serta kesejahteraan individunya. Dampak negatif handphone jika digunakan terus menerus juga membuat kehidupan sosial di dunia nyata akan teralihkan. Mereka yang asik dengan dunia mayanya akan kurang berinteraksi dengan orang di sekitarnya. Kurangnya interaksi secara langsung dengan orang membuat apa yang jauh akan dekat dan yang dekat akan jauh, artinya mereka akan asing dan tidak menghiraukan orang-orang didekatnya. Mereka akan sulit untuk fokus terhadap pembicaraan atau aktivitas-aktivitas sosial yang terjadi karena rasa tidak pedulinya saat berinteraksi dengan orang lain.

B. Being Alone, not Solitude

Sebagai manusia yang utuh, setiap individu memiliki dua sisi, individual dan sosial. Meski bertolak belakang, kedua sisi tersebut sama pentingnya dan perlu difungsikan secara optimal dalam setiap proses sosial yang terjadi di dalam kehidupan.

“Masyarakat terbangun dari individu yang berinteraksi. Individu inilah yang real, menciptakan interaksi.” (Prasetyo, 2013, 65)

Dalam setiap proses sosial, interaksi sosial menjadi penting untuk dilakukan, kemampuan berkomunikasi dimainkan di dalamnya. Kita ingat bahwa interaksi sosial terjadi apabila ada kontak sosial dan komunikasi. Komunikasi menjadi penting untuk membangun relasi dan hubungan secara sosial. Salah satu faktor yang mendorong terjadinya interaksi sosial adalah rasa empati. Rasa empati tidak serta merta terbentuk begitu saja, tetapi perlu dibangun di dalam diri setiap individu. Dalam konteks penelitian yang penulis lakukan, mahasiswa sebagai generasi muda diharapkan mampu menempatkan diri secara sosial melalui berkomunikasi dengan sekitarnya. Tetapi ketika teknologi berhasil menghapus batas fisik

dunia, hal tersebut membuat mahasiswa seringkali memilih beralih ke dunia lainnya - smartphone-.

Kecenderungan mahasiswa menggunakan smartphone dapat mengikis bahkan mematikan rasa empati yang akhirnya berdampak pada kemampuan mahasiswa dalam berkomunikasi. Turkle menyatakan bahwa krisis empati membuat seseorang melarikan diri dari sebuah percakapan. Lebih lanjut Turkle menjelaskan untuk mengembalikan ataupun membangun rasa empati tersebut adalah dengan cara ruang untuk kesendirian (solitude) sebagai bentuk refleksi. Kesendirian bukan berarti menghindari secara sengaja -menyendiri- dari lingkungan. Kesendirian adalah momen ketika memberikan ruang bagi diri sendiri untuk berefleksi, belajar berempati kepada orang lain. Namun kenyataannya, mahasiswa kini banyak yang memilih menyendiri (being alone) walau sebenarnya mereka sedang terkoneksi dengan orang lain melalui smartphonenya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, penulis menemukan bahwa mahasiswa cenderung memilih mengoperasikan smartphonenya jika sedang bersebelahan dengan rekan yang kurang dikenal ketika di dalam kelas. Scrolling menjadi opsi, sehingga tidak ada percakapan berarti yang terjadi sekalipun mereka berada dalam satu atap. Smartphone mampu membuat individu menurunkan dagunya dan menggerakkan jarinya untuk menjelajah ke berbagai platform dan kanal di ruang maya daripada sekedar melihat sekeliling dan memulai interaksi dengan seseorang di ruang nyata. Kenyataan di lapangan menunjukkan bagaimana teknologi mampu mengekspansi individu tidak hanya dari aspek fisik tetapi juga aspek psikis. Secara fisik, teknologi khususnya smartphone seolah mengikat raga kita agar setiap menitnya kita mengecek notifikasi. Sedangkan secara psikis, smartphone dapat membunuh rasa empati yang ada di dalam diri.

C. Berteman dengan Manusia atau Handphone?

Kemunculan teknologi untuk berkomunikasi membuat setiap individu tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Seperti halnya Handphone ini, dari yang jaraknya jauh akan menjadi semakin dekat. Segala informasi mampu diproses secara cepat dengan mengklik fitur yang tersedia. Terkadang menurut beberapa orang yang peneliti temui mereka lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain gadgetnya.

“...antara sumber pesan (communicator) dan penerima pesan (communican) terjadilah dialog, dimana satu sama lain memberi dan menerima pesan.” (Arifianti, Joko, Elly & Lukman. 2022)

Ketika menghubungi seorang teman jika ada janji hendak pergi mereka lebih memilih menggunakan komunikasi melewati handphone tersebut. Terlebih apabila perkuliahan berlangsung cenderung melihat handphone daripada interaksi langsung bersama teman sekitar. Namun ada beberapa narasumber yang peneliti temui mereka cenderung bertemu langsung daripada berkomunikasi melalui chat handphone karena takut akan menimbulkan kesalahpahaman sehingga komunikasi yang terus-menerus melalui penggunaan teknologi mengubah cara orang berpikir tentang diri mereka sendiri dan cara mereka berkomunikasi.

Terkadang kita merasa tidak nyaman dengan berkembangnya perangkat digital karena akan acuh tak acuh terhadap sekitar. Banyak ditemui bahwa ketika ada seorang teman yang bercerita mereka lebih memilih asyik bersama gadget masing – masing. Di sisi lain teknologi sudah semakin menjadi – jadi dan sudah tertanam di dalam diri kita masing – masing. Saat ini tergantung diri kita sendiri yang menentukan, akankah teknologi yang mengendalikan kita atau kita yang akan dikendalikan oleh teknologi?. Pentingnya menutup handphone ketika ada lawan yang berbicara agar percakapan tetap berjalan, namun itu sudah jarang ditemukan. Kita melihat kesepian sebagai masalah yang harus dipecahkan oleh teknologi. Takut sendirian, kita bergantung pada orang lain untuk memberi kita gambaran tentang diri kita sendiri, dan kapasitas empati serta hubungan terhadap orang lain menurun. Fitur handphone yang semakin canggih dapat memudahkan mahasiswa mengakses materi perkuliahan ataupun dalam hal diskusi secara online. Namun konsekuensinya kita tidak dapat memahami materi secara penuh dan tidak mengenal teman secara langsung, ini membatasi diri kita terhadap lingkungan pertemanan. Padahal hakikatnya berkomunikasi secara tatap muka dapat memberikan kepuasan tersendiri dan secara jelas semua akan terjawab secara instan tanpa ada unsur kesalahpahaman diantara mereka.

Kita semua sudah terbiasa dengan kesendirian, karena dibalik kesendirian kita mempunyai koneksi yang luas dalam perangkat seluler, bentuknya yang praktis sehingga mudah dibawa kemanapun. Ketika narasumber berada di kantin mereka menatap layar handphone daripada menatap sekitar, jadi kita semua sudah terbiasa dengan gaya baru dalam kesendirian. Berkat teknologi, kita bisa bersama satu sama lain, dan juga di tempat lain, terhubung ke mana pun kita mau. Kebanyakan orang yang peneliti temui adalah mereka yang berasal dari luar kota, dengan adanya handphone ini dapat memudahkan berkomunikasi dengan keluarga atau sahabat jauh. Ketika sudah terbiasa terjebak dalam perangkat seluler kita akan canggung dalam berhadapan langsung kepada setiap orang, hilangnya percaya diri

bahkan kegelisahan karena sulitnya memulai obrolan. Kita akan bingung menentukan topik untuk berkomunikasi. Maka dari itu kita harus bisa memfilter teknologi ini sebaik – baiknya.

D. Relasi Kehidupan Sosial - Kampus

Relasi kehidupan sosial di kampus adalah elemen integral dari pengalaman mahasiswa dalam perkuliahan. Ini mencakup berbagai aspek, seperti persahabatan yang kuat, kolaborasi akademik yang produktif, pengembangan keterampilan interpersonal yang berharga, serta ikut serta dalam kegiatan ekstrakurikuler. Akan tetapi, di tengah gejala perkembangan teknologi dan penggunaan gadget yang semakin meluas di kalangan mahasiswa, relasi kehidupan sosial di kampus mungkin menghadapi tantangan signifikan.

1. Kurangnya Interaksi Fisik yang Menghawatirkan

Salah satu dampak utama dari penggunaan gadget yang berlebihan adalah kurangnya interaksi fisik yang nyata antara mahasiswa. Saat mahasiswa lebih sering terlibat dalam komunikasi daring daripada berinteraksi langsung, hal ini bisa mengakibatkan perasaan kesepian dan isolasi sosial. Interaksi wajah-ke-wajah menjadi penting dalam membangun hubungan yang kuat dan mendukung perkembangan pribadi yang sehat.

2. Pengaruh Terhadap Kualitas Hubungan Antar Pribadi

Penggunaan gadget yang berlebihan bisa mengganggu kualitas hubungan antar pribadi. Mahasiswa mungkin menemukan diri mereka lebih terlibat dengan layar gadget daripada memberikan perhatian penuh kepada teman-teman sekelas atau rekan-rekan kampus mereka. Dalam interaksi yang terganggu, empati, pengertian, dan dukungan emosional mungkin tereduksi, yang merupakan unsur penting dalam hubungan interpersonal yang sehat.

3. Dampak Terhadap Kolaborasi Akademik

Kampus adalah tempat di mana kolaborasi akademik sering kali terjadi, dan hal ini diperlukan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan pemecahan masalah. Namun, ketika mahasiswa terlalu terikat pada gadget mereka, mereka mungkin kurang aktif dalam proyek bersama, diskusi kelas, dan kegiatan akademik lainnya. Akibatnya, potensi mereka untuk belajar dan berkembang bersama sebagai komunitas akademik bisa terhambat.

4. Kehilangan Peluang Sosialisasi yang Berharga

Penting untuk diingat bahwa kampus juga menyediakan berbagai kesempatan untuk sosialisasi di luar konteks akademik. Kegiatan sosial, klub, organisasi mahasiswa, dan acara kampus lainnya adalah cara yang baik untuk memperluas jaringan sosial, mendapatkan pengalaman baru, dan membangun hubungan yang berarti. Namun, jika mahasiswa lebih suka menghabiskan waktu di depan layar gadget, mereka mungkin melewatkan kesempatan ini untuk berinteraksi dengan rekan-rekan sebaya dan mendekatkan diri kepada lingkungan kampus.

5. Peran Perguruan Tinggi dalam Memitigasi Dampak Negatif

Perguruan tinggi memiliki peran penting dalam membantu mahasiswa mengelola penggunaan gadget mereka dan mempromosikan interaksi sosial yang sehat. Mereka dapat mengadakan program, seminar, dan acara yang mendorong komunikasi langsung antara individu. Perguruan tinggi juga dapat memberikan dukungan psikologis kepada mahasiswa yang merasa terisolasi atau kesepian akibat penggunaan gadget yang berlebihan.

6. Mencari Keseimbangan Antara Teknologi dan Interaksi Sosial

Menghadapi tantangan dari kurangnya interaksi antar mahasiswa akibat gadget, sangat penting bagi mahasiswa untuk mencari keseimbangan yang tepat antara teknologi dan interaksi sosial dalam kehidupan kampus mereka. Mahasiswa perlu menyadari dampak negatif yang mungkin timbul dari ketergantungan pada gadget mereka dan berusaha untuk menjaga hubungan sosial yang sehat di lingkungan kampus. Langkah-langkah praktis seperti membuat aturan waktu untuk penggunaan gadget, mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosial dapat membantu mempromosikan interaksi sosial yang bermakna di kampus.

5. SIMPULAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat alat elektronik seperti handphone sangat gencar penggunaannya khususnya di kalangan mahasiswa. Dalam hal ini, keberadaan handphone membuat interaksi yang terjadi di lingkungan kampus antar mahasiswa kurang terjalin dengan baik akibat beberapa faktor. Perkembangan teknologi tentunya menjadi faktor utama dari kurangnya interaksi sosial yang terjalin. Selain itu, didukung dengan munculnya berbagai platform media sosial yang semakin mempersempit waktu yang dimiliki mahasiswa untuk berinteraksi langsung dengan orang di sekitarnya. Untuk mengatasi permasalahan ini, perlu adanya pengembangan keterampilan sosial bagi

mahasiswa agar tercipta jaringan interaksi yang kuat sebagai upaya meminimalisir terjadinya degradasi kapabilitas antar mahasiswa di lingkungan kampus.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Arifiyanti, J., Mulyono, J., Suhartini, E., & Baratha, L. W. (2022). *Membangun Pola Komunikasi Peringatan Dini (Early Warning System) Banjir DAS Kalijompo Kabupaten Jember*. *Electronical Journal of Social and Political Sciences (E-SOSPOL)*, 9(2), 132-142.
- Prasetyo, H. (2015). *Sociology of Space: Sebuah Bentangan Teoritik*. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 7(2), 67-85.
- Turkle, Sherry. (2015). *Reclaiming Conversation : The Power of Talk I na Digital Age*. New York: PENGUIN PRESS.
- Turkle, Sherry. (2011). *Alone Together : Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Books.
- Widjanarko, P. Dari Diri-Kedua (Second Self) hingga Merebut Kembali Percakapan (Reclaiming Conversation): Kajian Karya Sherry Turkle tentang Budaya Komputer hingga Media Sosial.
- The Christian Science Monitor. Retrieved October 15, 2023, from The Christian Science Monitor website: <https://www.csmonitor.com/Books/Book-Reviews/2015/1202/Reclaiming-Conversation-what-we-lose-when-we-re-always-online>