

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi semakin pesat. Banyak hal baru ditemukan dalam setiap dekade, seperti *handphone*, komputer, dan yang paling penting adalah internet. Internet telah menjadi kebutuhan utama manusia. Perkembangan internet telah mengubah cara manusia untuk berkomunikasi satu sama lain. Internet pertama kali digunakan pada jaringan komputer dan seiring berkembangnya teknologi, internet hadir pada *handphone*.

*Handphone* sudah menjadi kebutuhan bagi manusia dan seiring berkembangnya zaman, muncul *smartphone*. Sebuah perangkat yang sulit dipisahkan dari manusia saat ini. *Smartphone* memiliki banyak fitur yang dapat memungkinkan pengguna untuk menyimpan gambar, menyimpan catatan, terlebih dengan fitur internet di dalamnya pengguna dapat mencari informasi atau hal lain yang dibutuhkan. Hingga saat ini berkembangnya perangkat lunak seperti *social media*, *instant messenger* mampu mempermudah pengguna untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dengan adanya teknologi seperti ini segala informasi dan pengetahuan dapat tersampaikan dengan cepat.

Perubahan teknologi ini memang banyak membawa dampak positif bagi kehidupan manusia, tetapi hal ini juga membawa dampak negatif. *Smartphone* memiliki gelombang elektromagnetik yang diperkirakan mampu menyebabkan kanker pada manusia dan banyak penelitian dilakukan untuk mengetahui apakah gelombang tersebut dapat mempengaruhi kesehatan manusia. Namun, sampai saat ini belum ditemukan keterkaitan gelombang elektromagnetik pada kesehatan manusia. Hal yang perlu diperhatikan ialah dampak psikologis pada pengguna dalam menggunakan *smartphone*.

Sebuah organisasi riset di Inggris meneliti pengguna *smartphone* hampir 53% cenderung mengalami cemas ketika menghadapi jangkauan jaringan yang kurang, kehabisan baterai, dan ketika kehilangan *smartphone* mereka (Bivin et al., 2013). Perangkat tersebut banyak digunakan oleh populasi remaja. Ini karena mereka mampu mengadopsi teknologi lebih cepat dan mengikuti perkembangan teknologi lebih awal (Karaaslan dan Budak, 2012). Selain itu dinyatakan bahwa 15% pemuda Amerika antara usia 18-29 bergantung pada *smartphone* (Smith, 2015). Hal ini juga sesuai dengan pernyataan Emelin, Alexander dan Rasskazova (2013) bahwa psikologis remaja merupakan salah satu faktor utama remaja berisiko lebih tinggi untuk mengalami kecanduan *smartphone* dibandingkan kelompok usia yang lebih tua.

Terdapat istilah dalam menyebut pengguna *smartphone* yang mengalami kegelisahan ketika benda itu tidak ada di sekitarnya yaitu *nomophobia* (*No mobile phone phobia*). Arti mengenai istilah tersebut ialah kecemasan pengguna jika berada jauh dari *smartphone*. *Nomophobia* akan terus meningkat apabila kemampuan pada *smartphone* semakin ditingkatkan dalam beberapa tahun kedepan. Hal ini memungkinkan *nomophobia* akan merambah ke pengguna yang lebih tua. Jika *smartphone* semakin pintar, apakah manusia akan semakin bodoh?

Dengan perkembangan *smartphone*, tentu saja internet juga mengalami perkembangan signifikan. Banyak *website* hadir di internet mengenai hiburan, edukasi, bahkan meme, karena adiksi pengguna yang sering mengakses dan menggunakannya. Dalam beberapa tahun yang lalu, hadir *website* dengan domain *tomgalle.com*, sebuah situs yang berisikan seni fotografi. Situs itu dibuat dengan isi dan pesan mengenai penggunaan teknologi, terlebih pada *smartphone*, dengan menyisipkan sedikit meme di dalam karyanya. Tom Galle adalah nama seorang artis seni berasal dari New York, Amerika Serikat.

Tentunya dengan adiksi pengguna terhadap *smartphone* dapat memberikan dampak baik yang bersifat positif atau negatif. Dampak negatif dalam penggunaan *smartphone* yang berlebihan adalah hal utama yang ingin penulis bahas dalam penelitian ini. Melalui *website tomgalle.com* yang berisi tentang seni fotografi mengenai penggunaan teknologi. Peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh akses *website* tersebut terhadap *nomophobia*. Dengan harapan memberikan dampak agar penelitian ini dapat menjadi referensi dan langkah lebih lanjut untuk mendorong *nomophobia* mampu membatasi penggunaan *smartphone*.

## 1.2 Perumusan Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menyebabkan munculnya hal baru pada *smartphone*, sehingga penggunaan pada perangkat tersebut semakin meningkat. Apabila pengguna tidak dapat mengendalikan perangkat tersebut dapat mengakibatkan kecanduan dan kecemasan yang berlebih pada *smartphone*. Melalui situs *tomgalle.com* dengan konten seni fotografi mengenai teknologi, peneliti ingin mengetahui pengaruh *website* tersebut terhadap *nomophobia*.

Dari permasalahan tersebut peneliti membuat rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana pengaruh mengakses *website tomgalle.com* terhadap perilaku adiksi *gadget* pada kalangan *nomophobia* di Surabaya?
2. Apa sajakah bentuk-bentuk pengaruh mengakses *website tomgalle.com*?

### 1.3 Tujuan Penelitian

1. Penelitian ini bertujuan membuktikan ada atau tidaknya pengaruh akses *website tomgalle.com* terhadap *nomophobia*.
2. Mengidentifikasi bentuk-bentuk pengaruh akses *website tomgalle.com*.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Secara akademis diharapkan dapat menjadi referensi dan wawasan pada penelitian mendatang dengan pembahasan yang serupa, studi pengaruh akses media, khususnya media baru online terhadap perilaku audiens.
2. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan:
  1. Input masukan tentang aspek negatif adiksi *gadget* pada *nomophobia*.
  2. Kepada pengelola *website tomgalle.com*, memberikan masukan tentang efek konten yang mereka kelola terhadap perilaku *nomophobia*.

### 1.5 Sistematika Penelitian

Pembahasan dalam penelitian ini akan diuraikan mengenai sistematika. Penulisan yang disesuaikan dengan pedoman penulisan yang ada. Kemudian diharapkan dapat memberikan gambaran singkat tentang penelitian ini yang terdiri dari 5 bab, adalah sebagai berikut:

#### **Bab 1 : Pendahuluan**

Di dalam bab ini merupakan suatu uraian singkat yang terdiri dari latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

#### **Bab II : Kajian Pustaka**

Dalam bab ini terdapat acuan penelitian terdahulu, teori komunikasi yang digunakan adalah *Medium Theory* dan teori *Cybercognition*. Konsep yang dipergunakan dalam membedah permasalahan yang ada dalam penelitian. Guna mendukung temuan penelitian maka akan diungkapkan konsep yang relevan dengan sistematika tentang pengertian akses, *website*, apa itu *tomgalle.com*, pengertian adiksi pada *gadget*, dan penjelasan mengenai *nomophobia*. Serta hipotesis dalam penelitian yang akan dilakukan.

#### **Bab III : Metode Penelitian**

Dalam bab ini dijelaskan cara-cara atau langkah-langkah yang terkait dengan bagaimana penelitian dilakukan. Teknik *sampling*, teknik

pengumpulan data dan teknik analisis data, serta skala item kuisioner yang digunakan berdasarkan dimensi.

#### **Bab IV : Penyajian, Analisa, dan Pembahasan**

Dalam bab ini peneliti akan menyajikan seluruh data yang dibutuhkan dan analisa dalam penelitian. Pembahasan mengenai tujuan penulis melakukan penelitian berdasarkan data dan analisis yang dilakukan.

#### **Bab V: Penutup**

Pada bab penutup ini peneliti berusaha memberikan kesimpulan dari hasil penelitian, serta dapat menjadi referensi studi mengenai pengaruh akses media terhadap perilaku seseorang.