

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Smartphone

2.1.1 Pengertian *Smartphone*

Smartphone merupakan telepon pintar yang memiliki kemampuan hampir sama dengan komputer serta dilengkapi dengan sistem operasi yang canggih. *Smartphone* memungkinkan agar individu tetap terhubung dengan oranglain melalui fasilitas telepon maupun data internet secara bersamaan (Dian & Erin, 2017). *Smartphone* adalah telepon yang memiliki kemampuan seperti komputer, memiliki layar dengan ukuran yang bervariasi namun biasanya layar besar dan sistem operasinya mampu menjalankan aplikasi-aplikasi yang umum (Kamus Oxford Online, 2013).

Smartphone merupakan suatu alat komunikasi atau telepon selular yang dilengkapi dengan *organizer digital*. Perangkat tersebut dapat juga berfungsi sebagai data *organizer*, *email client*, *web browser*, pemutar music, pemutar film, kamera digital, GPS, menyunting dokumen, dan fungsi lainnya (Duha, 2016). Penggunaan *smartphone* sebagai ponsel pintar menjadi perbedaan pada ponsel biasa, hal ini dikarenakan bahwa pada *smartphone* terdapat varian dan keunggulan dalam sistem operasional

(Gary, Thomas & Misty, 2007). Para pengguna *smartphone* memfungsikan alat tersebut dengan berbagai tujuan positif, seperti *daily life*, mencari berbagai informasi maupun pengalihan *life stress* untuk berkomunikasi dan bermain *game* (Salehan & Neghaban, 2013). Penggunaan *smartphone* berkaitan dengan kerugian yang didapatkan, terutama bagi remaja (Attamimi, 2011). Semakin sering individu menggunakan *smartphone*, semakin mereka menjadi ketergantungan pada *smartphone* (Hong, Chiu & Huang, 2012). Remaja merupakan konsumen paling tinggi dalam hal pembelian serta penggunaan *smartphone*. Kondisi tersebut dimungkinkan karena remaja masih cenderung labil dan mudah terpengaruhi oleh lingkungannya. Secara fisik, remaja telah berfungsi sebagai orang dewasa, namun secara emosi dan sosial masih belum matang. Remaja menginginkan sesuatu yang ramai digunakan oleh teman – temannya, agar mereka merasa diterima serta diakui oleh lingkungannya. Keinginan untuk merasa diterima dan diakui tersebutlah yang menyebabkan remaja akan selalu mengikuti tren-tren yang sedang ramai digunakan oleh teman-temannya, salah satunya adalah *smartphone* (Tiara, 2016).

2.1.1 Adiksi *Smartphone*

Adiksi *smartphone* adalah individu yang dalam menggunakan *smartphone* dengan berulang dan berlebihan serta mengesampingkan dampak negatif yang ditimbulkan. Individu yang mengalami adiksi *smartphone* salah satunya dikarenakan memiliki keterampilan sosial yang rendah. Salah satu bentuk keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan individu adalah empati

(Pinasti, 2017). Durasi ideal yang baik untuk menggunakan teknologi dalam satu hari adalah sekitar 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit. Individu yang menggunakan lebih dari durasi ideal tersebut kerja otaknya akan terganggu dan bermasalah dalam bersosialisasi (Andrew, 2013)

Kwon, dkk. (2013, dalam Abram & Ika 2013) menyebutkan bahwa istilah *smartphone addictions* adalah individu sebagai perilaku yang berikatan atau kecanduan dengan *smartphone* yang kemudian memungkinkan timbulnya masalah sosial seperti menarik diri, kesulitan dalam melakukan aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang. Perilaku adiksi atau yang disebut dengan istilah *smartphone addiction* adalah individu yang kehilangan kontrol pada dirinya karena merasa keasyikan dan terobsesi yang berlebih dengan penggunaan *smartphone* (Kim, Ju, Choi & Yu, 2015). Individu dengan kecanduan *smartphone* tidak pernah lepas dari *smartphonennya*. (Dinar, 2017)

Huang Son dan Choi (2011 dalam Duha, 2016) menjelaskan tentang kecanduan *smartphone* yang berarti ketergantungan individu terhadap *smartphone* miliknya dan digunakan secara berlebihan, yang menyebabkan individu merasa tidak nyaman dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Atau bisa dikatakan kondisi tersebutlah yang membuat kehidupan sehari-hari menjadi terhalang karena orang-orang banyak menghabiskan waktunya dengan *smartphone* yang dimiliki. Adapun tanda – tanda seseorang kecanduan dengan *smartphonennya* adalah:

1. Sering memeriksa *smartphone* tanpa alasan yang jelas
2. Merasa cemas bahkan gelisah jika tidak membawa atau tidak menggunakan *smartphone* miliknya
3. Menghindar dari berinteraksi dengan lingkungannya dan lebih banyak menghabiskan waktu dengan *smartphonennya*
4. Mengalami penurunan pada prestasi belajar sebagai akibat dari bermain *smartphone* yang berlebihan
5. Mudah terpengaruh oleh aplikasi terbaru yang ada di *smartphonennya*.

Jadi, kecanduan *smartphone* atau yang biasa di kenal dengan *Smartphone addiction* adalah kecanduan pada teknologi yang dapat mengganggu aktivitas sehari – hari dan biasanya individu yang kecanduan dengan *smartphonennya* telah kehilangan kontrol dalam dirinya dan individu akan selalu terlihat tidak lepas dari *smartphonennya*.

2.1.3 Aspek – aspek Kecanduan *Smartphone*

Penelitian Kwon, dkk (2013 dalam Monika 2018) yang mengacu kepada teori Young, diperoleh enam aspek kecanduan *smartphone* yang tidak jauh berbeda dengan aspek dalam penelitian Young, aspek tersebut yaitu

a. *Daily life disturbance* (gangguan kehidupan sehari-hari)

Gangguan kehidupan sehari-hari mencakup tidak mengerjakan pekerjaan yang telah direncanakan, sulit berkonsentrasi dalam kelas, menderita sakit kepala ringan, penglihatan kabur, menderita sakit di pergelangan tangan atau di

belakang leher dan gangguan tidur. Selain itu, pengguna *smartphone* juga mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi pada kegiatan atau pekerjaan yang sedang dilakukan karena terus memikirkan *smartphone* yang dimilikinya. Pengguna *smartphone* tersebut juga banyak menghabiskan waktu untuk menggunakan *smartphone* yang dimiliki, sehingga hal tersebut mengakibatkan timbulnya rasa sakit di kepala, pergelangan tangan atau di belakang leher dan beberapa tempat lainnya. Hal ini berarti, individu yang mengalami kecanduan *smartphone* akan ditandai dengan adanya gangguan dalam kehidupan sehari-hari.

b. *Positive anticipation*

Perasaan bersemangat dari pengguna dan menjadikan *smartphone* sebagai sarana untuk mengurangi atau menghilangkan stress dan perasaan hampa tanpa *smartphone*. Bagi sebagian besar pengguna *smartphone*, *smartphone* bukan hanya perangkat berkomunikasi, akan tetapi juga merupakan teman yang memberikan kesenangan, mengurangi kelelahan, mengurangi rasa cemas dan memberikan rasa aman. Selain itu, uraian di atas menunjukkan bahwa individu yang mengalami kecanduan *smartphone* akan memiliki perasaan bersemangat dalam menggunakan *smartphone* dan menjadikan *smartphone* sebagai sarana untuk menghilangkan stress.

c. *Withdrawal*

Kondisi dimana pengguna *smartphone* merasa tidak sabar, resah dan *intolerable* tanpa *smartphone*. Selain itu, *withdrawal* merupakan kondisi dimana pengguna *smartphone* secara terus-menerus memikirkan *smartphone*

yang dimiliki meskipun sedang tidak menggunakannya. *Withdrawal* juga ditunjukkan melalui penggunaan *smartphone* secara terus-menerus dan marah ketika merasa terganggu saat menggunakan *smartphone* yang dimilikinya. Melalui uraian di atas, dapat dilihat bahwa individu yang mengalami kecanduan *smartphone* akan menunjukkan perasaan tidak sabar, resah dan *intolerable* ketika tidak dapat menggunakan *smartphone* yang dimiliki, serta marah saat merasa terganggu dalam menggunakan *smartphone*.

d. *Cyberspace-oriented relationship*

Kondisi dimana seseorang memiliki hubungan pertemanan yang lebih erat dalam jaringan media sosial pada *smartphone* dibandingkan dengan teman di kehidupan yang sebenarnya. Hal ini menyebabkan pengguna tersebut mengalami perasaan kehilangan yang tidak terkendali ketika tidak dapat menggunakan *smartphone* yang dimiliki. Selain itu, pengguna tersebut juga secara terus-menerus memeriksa *smartphone* yang dimilikinya. Hal ini menunjukkan bahwa individu dengan kecanduan *smartphone* akan merasa bahwa dirinya memiliki hubungan yang lebih erat dengan jejaring pertemanan yang terdapat di media sosial dibandingkan di kehidupan nyata.

e. *Overuse* (penggunaan berlebihan)

Overuse mengacu pada penggunaan *smartphone* secara berlebihan dan tidak terkendali. Selain itu, penggunaan berlebihan menyebabkan pengguna lebih memilih untuk mencari pertolongan melalui *smartphone*. *Overuse* juga mengacu pada perilaku dimana pengguna selalu mempersiapkan pengisian daya *smartphone* dan merasakan dorongan untuk terus menggunakan *smartphone*

tepat setelah seseorang tersebut memutuskan untuk berhenti menggunakannya. Berdasarkan penjelasan di atas, individu dengan kecanduan *smartphone* akan menunjukkan penggunaan berlebihan terhadap *smartphone* yang dimilikinya.

f. *Tolerance*

Kondisi dimana pengguna selalu gagal untuk mengendalikan penggunaan *smartphone*. Hal ini berarti, individu dengan kecanduan *smartphone* akan menunjukkan kegagalan dalam mengendalikan dirinya terhadap penggunaan *smartphone*.

2.1.4 Faktor – faktor Kecanduan *Smartphone*

Faktor – faktor yang melatarbelakangi individu menjadi kecanduan terhadap *smartphone*, terbagi menjadi 4 faktor yaitu

- a. Faktor internal yaitu faktor yang menggambarkan karakteristik individu
 1. Tingkat *sensation seeking* yang tinggi. Sikap yang terbentuk karena timbulnya rasa kebosanan, disebabkan oleh aktivitas yang dilakukan secara rutin dan juga kebutuhan untuk mencari perhatian orang lain atau membuat suasana menjadi gempar.
 2. Self-esteem yang rendah. Self-esteem merupakan evaluasi diri individu terhadap kualitas atau keberhargaan diri sebagai manusia. Self-esteem rendah itu menunjukkan individu yang cenderung minder dengan orang-orang disekitarnya dan akan menilai bahwa dirinya negatif atau berfikir bahwa yang dilakukannya tidak masuk akal (Anonim, 2010: 19).

3. Kontrol diri yang rendah. Kemampuan individu dalam menyusun, membimbing, mengatur, serta mengarahkan langkah-langkah dan tindakannya untuk mencapai sesuatu yang diinginkan. Kontrol diri dapat membantu individu dalam mempertimbangkan aspek, resiko dan norma sosial yang akan dihadapinya (Muhammad Farid, dkk. 2014: 127)

b. Faktor situasional

Faktor situasional menggambarkan situasi psikologis individu. Jadi maksudnya adalah Mahasiswa akan merasa nyaman secara psikologis jika menggunakan *smartphone*.

c. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang mempengaruhi individu dalam membeli *smartphone*. Pada faktor ini menjelaskan bagaimana mahasiswa menjadi kecanduan karena pengaruh media dalam memasarkan *smartphone* dengan menunjukkan fasilitas – fasilitas yang disediakan.

d. Faktor sosial

Faktor sosial merupakan faktor penyebab yang menggambarkan tentang kebutuhan individu dalam berinteraksi, Doni Harfianto, dkk (2015: 2) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa interaksi sosial pada dasarnya dapat berguna bagi individu dalam mengembangkan pemikiran sosial yang berkenaan dengan pengetahuan dan keyakinan mereka tentang masalah, hubungan dan keterampilan sosial. Dengan meningkatnya jumlah *smartphone* saat ini, telah membentuk pola interaksi yang baru serta menurunkan intensitas dalam berhubungan komunikasi individu.

2.1.5 Dampak Kecanduan Menggunakan *Smartphone*

Dampak-dampak yang akan ditimbulkan apabila individu menjadi ketergantungan terhadap *smartphone* terbagi menjadi dua, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positif dan negatif menurut Salehan (2013) adalah sebagai berikut:

a. Dampak Positif

1. Mempermudah untuk berinteraksi dengan orang banyak melalui fitur media sosial yang ada.
2. Mempersingkat jarak dan waktu, di era perkembangan *smartphone* yang canggih didalamnya terdapat media sosial yang beranekaragam sehingga hubungan jarak jauh bukan lagi menjadi suatu masalah dan halangan.
3. Mempermudah para siswa mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum dimengerti. Hal ini biasa dilakukan siswa dengan mengirimkan pesan singkat kepada guru mata pelajaran.
4. Mengetahui informasi-informasi tentang kegiatan, foto yang berkaitan dengan kegiatan disekolah kemudian membagikannya di grup kelas atau langsung membagikan kepada orang tertentu.

b. Dampak Negatif

1. Konsumtif, penggunaan telepon genggam dengan berbagai fasilitas yang ditawarkan penyedia jasa layanan telepon genggam (operator) membuat individu harus mengeluarkan biaya untuk memanfaatkan fasilitas yang digunakan.

2. Psikologis, individu merasa tidak nyaman atau gelisah ketika tidak menggunakan atau tidak membawa telepon genggam.
3. Fisik, terjadi gangguan seperti gangguan atau pola tidur yang berubah
4. Relasi sosial, berkurangnya kontak fisik secara langsung dengan orang lain.
5. Akademis/pekerjaan, berkurangnya waktu untuk mengerjakan sesuatu yang penting atau dengan kata lain berkurangnya produktivitas sehingga mengganggu kecepatan akademis atau pekerjaan.
6. Hukum, keinginan untuk menggunakan telepon genggam yang tidak terkontrol menyebabkan menggunakan telepon genggam saat mengemudi dan membahayakan bagi diri sendiri dan pengendara lain atau juga komentar / posting yang melanggar hukum.

2.2 Interaksi Sosial

2.2.1 Pengertian Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok maupun kelompok dengan kelompok, mereka saling menegur, berjabat tangan, berbicara agar terjalin hubungan interaksi sosial yang baik. (Sisrazeni, 2017). Soekanto (2012 dalam Virgia & Choirul 2014) menjelaskan bahwa interaksi sosial merupakan kunci dasar dari semua kehidupan sosial karena kehidupan bersama mungkin tidak akan ada tanpa melakukan interaksi sosial. Bertemuinya individu dengan individu maupun individu dengan kelompok ataupun kelompok dengan kelompok akan menghasilkan pergaulan hidup dalam suatu

kelompok sosial. Pergaulan hidup akan terjadi apabila perorangan atau kelompok manusia bekerja sama, saling berbicara, untuk suatu tujuan bersama, mengadakan persaingan, pertikaian, dan lain sebagainya, maka dapat dikatakan bahwa interaksi sosial merupakan kunci dari proses sosial, yang menunjuk pada hubungan sosial yang dinamis.

Walgito (2003, dalam Virgia & Choirul 2014) menerangkan tentang interaksi sosial yang merupakan hubungan antara individu satu dengan individu lain yang dapat saling mempengaruhi satu sama lain maka terdapat adanya hubungan yang saling timbal balik. Interaksi sosial merupakan salah satu cara individu dalam memelihara tingkah laku sosial individu itu sendiri dengan tujuan agar individu tetap dapat bertingkah laku sosial dengan individu lain. Interaksi sosial juga dapat meningkatkan jumlah atau kuantitas, mutu atau kualitas dari tingkah laku sosial individu sehingga individu semakin baik di dalam bertingkah laku sosial dengan individu lain di dalam situasi sosial (Santoso, 2010). Muflih, 2017 berpendapat bahwa remaja adalah masa saat terjadinya perubahan-perubahan yang cepat, termasuk perubahan fundamental dalam aspek fisik, kognitif, emosi, sosial dan pencapaian. Remaja sebagian besar mampu mengatasi transisi ini dengan baik, namun beberapa remaja bisa mengalami penurunan pada kondisi psikis, fisiologis, dan sosial sehingga menimbulkan permasalahan bagi remaja seperti munculnya perilaku anti sosial pada remaja.

2.2.2 Aspek – aspek Interaksi Sosial

Soekanto (2012) menjelaskan bahwa interaksi sosial terbagi dalam 2 aspek. Dan dengan aspek inilah dapat berlangsungnya interaksi sosial.

1. Aspek kontak sosial, merupakan peristiwa terjadinya hubungan sosial antara individu satu dengan yang lain. Kontak ini tidak terjadi hanya dengan kontak fisik tapi juga secara simbolik seperti senyum maupun jabat tangan. Kontak sosial dapat positif ataupun negatif. Kontak sosial positif mengarah pada kerjasama sedangkan kontak sosial negatif mengarah pada suatu pertentangan. Siti Waridah Q dalam Sesirazita, 2015 mengungkapkan tentang interaksi sosial tidak akan terjadi jika tidak memenuhi dua syarat yaitu “Adanya kontak sosial, dan adanya komunikasi” yang diuraikan secara rinci satu persatu diantaranya: kontak sosial berasal dari bahasa latin *con* atau *cum* (yang artinya bersama – sama) dan *tango* (yang artinya menyentuh). Jadi, artinya secara harfiah adalah bersama – sama menyentuh. (1) antara orang – perorangan . (2) antara orang – perorangan dengan suatu kelompok manusia atau sebaliknya. (3) antara suatu kelompok manusia dengan kelompok manusia lainnya.
2. Aspek komunikasi, komunikasi merupakan proses pengiriman berita dari individu kepada idividu lain (Sarlito, 2010). Komunikasi adalah penyampaian informasi, ide, konsepsi, pengetahuan serta perbuatan kepada sesamanya secara timbal balik sebagai penyampai atau komunikator maupun penerima atau komunikan. Tujuan utama dari komunikasi adalah menciptakan pengertian bersama dengan maksud untuk mempengaruhi pikiran atau tingkah laku seseorang menuju ke arah positif.

Komunikasi terbagi dalam beberapa jenis yaitu komunikasi verbal dan non verbal:

a) Komunikasi verbal

Sofyan Suri mengungkapkan “Pesan verbal adalah pesan yang disampaikan dengan menggunakan lambang bahasa baik secara lisan maupun tulisan. Pesan verbal dalam proses komunikasi berkaitan dengan kata dan makna, berbahasa dan berpikir.

b) Komunikasi non verbal

Komunikasi non verbal adalah pesan yang ditimbulkan oleh gejala – gejala yang menyangkut gerak – gerak, sikap, ekspresi wajah, penampilan dan sebagainya. Komunikasi non verbal adalah penyampaian pesan tanpa kata – kata.

Samuel dalam sesirazita, 2015 mengungkapkan tentang komunikasi non verbal terdiri dari 5 kategori:

1. Kualitas suara, nada yang rendah akan memberikan kekuatan atau keyakinan, jika nada tinggi akan menggambarkan kepanikan dan semangat.
2. Bahasa tubuh adalah suatu gerakan fisik yang tidak kita sadari yang dapat memperkuat atau memperlemah bahkan merusak komunikasi.
3. Ekspresi wajah manusia adalah penerus pesan yang indah. Senyum adalah bahasa komunikasi universal yang paling mudah dan murah dipraktikkan

4. Pakaian dan penampilan, 90% individu dikemas dalam penampilan, sehingga orang hanya dapat melihat 10% dari diri kita yang tidak tertutup. 10% ini berhubungan dengan kepercayaan diri.
5. Sentuhan persahabatan juga merupakan komunikasi non verbal

2.2.3 Bentuk – bentuk Interaksi Sosial

Soekanto (2012), mengemukakan bahwa bentuk-bentuk interaksi sosial yaitu

Pola Asosiatif

1. Kerja sama merupakan suatu usaha bersama antara individu dengan individu, individu dengan kelompok maupun kelompok dengan kelompok untuk mencapai suatu tujuan,
2. Akomodasi sebagai suatu proses di mana individu dengan individu, individu dengan kelompok maupun kelompok dengan kelompok saling bertentangan, kemudian mengadakan penyesuaian diri untuk mengatasi hal – hal yang berlawanan agar menjadi sejalan.
3. Asimilasi, merupakan suatu proses yang memiliki ciri pembentukan sikap, pandangan, kebiasaan, pikiran serta tindakan yang sama sehingga individu atau kelompok itu cenderung menjadi satu karena memiliki perhatian dan tujuan yang sama.

Pola Disosiatif

1. Kompetisi, merupakan persaingan antara individu ataupun kelompok dalam mencapai dan mendapatkan suatu tujuan tertentu tanpa mempergunakan kekerasan atau ancaman,

2. Konflik merupakan suatu proses sosial di mana individu atau kelompok berusaha memenuhi tujuan dengan jalan menantang pihak lawan dengan ancaman atau kekerasan.

2.2.4 Faktor – faktor Interaksi Sosial

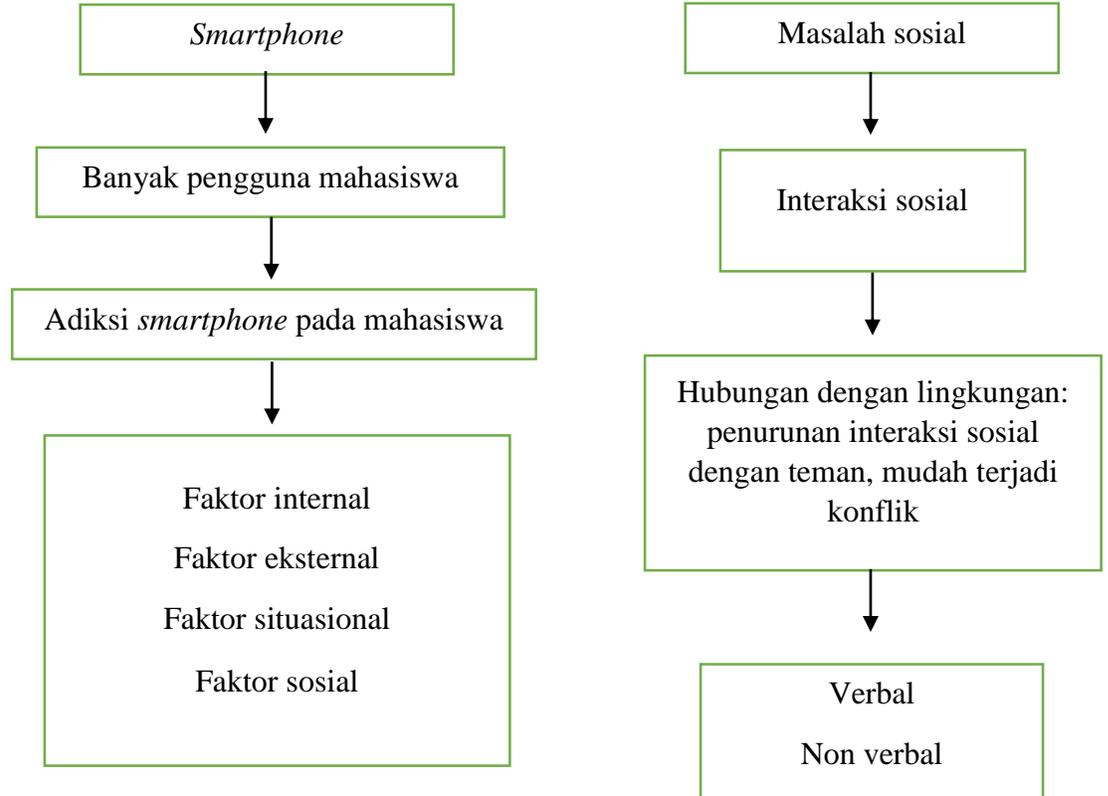
Gerungan (2006) menjelaskan tentang faktor – faktor yang mempengaruhi terjadinya interaksi sosial terbagi dalam

1. Imitasi, perilaku individu yang meniru tingkah laku orang lain ataupun penampilan oranglain dalam berinteraksi sosial. Namun imitasi dapat berdampak negatif pada dirinya karena meniru hal – hal yang menyimpang dan mematikan daya kreasi individu
2. Sugesti, perilaku individu yang memberikan suatu pandangan atau sikap yang berasal dari dirinya lalu kemudian di terima oleh orang lain. Pada umumnya, seseorang yang memberikan sugesti adalah individu yang otoriter.
3. Identifikasi, perilaku individu yang mengagumi sifat-sifat yang di idolakannya lalu kemudian meniru prilaku idola serta menyamakannya dengan penampilan idola dalam berinteraksi sosial.
4. Simpati, perilaku individu yang merasa tertarik pada pihak lain. Adanya rasa saling pengertian dan melakukan kerjasama dalam berinteraksi sosial.

Menurut Monks dkk (2002 dalam Khairul 2016), ada beberapa faktor yang mempengaruhi berlangsungnya interaksi sosial

1. Jenis kelamin, laki-laki cenderung lebih mudah melakukan interaksi sosial dengan teman sebaya/sejawat dibandingkan dengan perempuan
2. Kepribadian ekstrovert, individu yang memiliki kepribadian ekstrovert lebih mudah berinteraksi sosial dan terbuka dibandingkan dengan individu yang introvert
3. Besar kelompok, pengaruh kelompok semakin besar bila besarnya kelompok semakin bertambah
4. Keinginan memiliki status. Ketika individu merasakan adanya dorongan di dalam dirinya untuk memiliki status inilah menyebabkan individu melakukan interaksi dengan teman sebaya/sejawatnya. Individu akan menemukan kekuatan dalam dirinya untuk mempertahankan dirinya dalam memperebutkan tempat atau status terlebih di dalam pekerjaan.
5. Interaksi orangtua. Individu yang memiliki tekanan dari orangtuanya ataupun individu yang tinggal dalam suasana rumah yang tidak nyaman akan mendorong individu dalam berinteraksi dengan teman sejawatnya.
6. Pendidikan, pendidikan yang tinggi merupakan salah satu faktor individu dalam berinteraksi, karena dengan pendidikan yang tinggi, wawasan pengetahuan yang dimiliki individu semakin luas serta mendukung dalam pergaulannya.

2.3 Kerangka Teori



Kwon, dkk (2013), Liliz (2016), Soekanto (2012), Yuwanto (2010)

2.4 Peneliti Terkait

1. Pengaruh Intensitas Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku Komunikasi

Berdasarkan penelitian Gifary, dkk (2015) menjelaskan bahwa terdapat pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen sebesar 55,4% yang didapat melalui uji koefisien determinasi. Artinya, intensitas penggunaan *smartphone* berpengaruh sebesar 55,4% terhadap perilaku komunikasi. Sementara itu, sisanya sebesar 44,6% dapat dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti. Berdasarkan hasil

uji t, didapatkan hasil sebesar t hitung 10,987 yang memiliki arti terdapat pengaruh antara variabel intensitas penggunaan *smartphone* terhadap perilaku komunikasi. Hal ini menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *smartphone* memang mempengaruhi perilaku komunikasi.

2. Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan Ips Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK) Uin Syarif Hidayatullah

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Kursiwi (2016), temuan hasil penelitian didapati adanya dampak negatif dalam penggunaan *gadget* pada mahasiswa yaitu meliputi, mahasiswa mengalami disfungsi sosial, intensitas interaksi langsung dengan mahasiswa lain berkurang, mahasiswa kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, kualitas interaksi langsung sangat rendah, mahasiswa jarang melakukan komunikasi langsung (tatap muka).

3. Penggunaan *Smartphone* dan Interaksi Sosial pada Remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta

Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Muflih (2017) menunjukkan bahwa sebagian besar ketergantungan *smartphone* dalam kategori tinggi dengan interaksi sosial dalam kategori kurang baik yang menunjukkan hasil *p value* 0,000 ($<0,05$), maka hipotesis alternatif diterima. Artinya, ada hubungan antara tingkat ketergantungan *smartphone* dengan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 1 Kalasan, Yogyakarta.

4. Fear of Missing Out

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh para peneliti University of Oxford meyakini bahwa para remaja yang tidak memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi pun akan tetap bisa bersosialisasi dengan baik. Namun, jika digunakan di atas 4 jam 17 menit, barulah gadget dianggap mengganggu kerja otak para remaja.