# BAB I

# PENGANTAR

## A. Latar Belakang Masalah

Komunikasi interpersonal merupakan salah satu jenis komunikasi yang paling sering dilakukan oleh individu dalam kehidupan sehari-hari (Rakhmat, 2012). Hal ini terbukti dengan penelitian Larasati (Nashori, 2008) menunjukan bahwa sebesar 73% komunikasi yang dilakukan oleh manusia adalah komunikasi interpersonal, artinya individu lebih sering berkomunikasi secara interpersonal dengan individu dalam kehidupan sehari-hari.

Komunikasi interpersonal merupakan proses pengiriman dan penerimaan pesan terhadap dua individu atau diantara sekelompok kecil individu, dengan beberapa efek atau umpan balik seketika (De Vito, 2011). Effendy (2003) menyebutkan pentingnya situasi komunikasi interpersonal ialah karena prosesnya memungkinkan berlangsung secara dialogis. Komunikasi yang berlangsung secara dialogis selalu lebih baik dari komunikasi yang berlangsung secara monologis. Komunikasi interpersonal umumnya berlangsung secara tatap muka (*face to face*). Ketika komunikator menyampaikan pesan kepada komunikan, akan menimbulkan umpan balik secara langsung (*immediate feedback*), komunikator dapat mengetahui tanggapan komunikan secara langsung terhadap pesan yang disampaikan (Effendy, 2003).

Komunikasi yang dilakukan secara tatap muka memiliki kualitas yang lebih baik daripada menggunakan media komunikasi, karena kecil kemungkinan terjadinya perbedaan pemahaman antara individu (Saraswati, 2014). Namun

demikian, proses komunikasi interpersonal tidak harus selalu melalui tatap muka dengan komunikan, dengan menggunakan media komunikasi seperti telepon, internet, maupun telepon genggam (*handphone*) individu.

Mahasiswa dituntut untuk dapat melakukan komunikasi secara interpersonal dengan baik, sebab dengan kemampuan komunikasi interpersonal yang baik akan membuat prestasi belajar mahasiswa meningkat (Ernawati & Tjalla, 2009). Kemampuan komunikasi interpersonal yang baik dapat meningkatkan kerjasama antara individu dengan individu yang lain sehingga hasil yang didapat menjadi lebih baik (Novarida, Hardjono & Widya, 2012). Komunikasi interpersonal yang baik juga dapat meningkatkan kepercayaan diri individu sehingga individu dapat lebih mudah untuk menyampaikan dan memahami pesan baik secara verbal maupun non-verbal (Permadi & Harmiyanto, 2016).

Namun pada kenyataannya, terdapat mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan orang lain, baik dalam proses belajar maupun dalam suasana informal (Siska, Sudardjo & Hayu, 2003). Kemampuan komunikasi interpersonal yang kurang akan menyebabkan mahasiswa sulit untuk mengutarakan pendapat dan sulit untuk memberikan respon yang sesuai (Siska, dkk, 2003)

Studi yang dilakukan oleh *better communication research programe* sepanjang 2011 kepada anak usia 5 sampai 16 tahun, menghasilkan 2,2 persen dari *sampel* tersebut memiliki kesulitan berkomunikasi. Berdasarkan data tersebut terlihat adanya peningkatan sebesar 71 persen sejak tahun 2015, sementara

yayasan *I can* menemukan sebanyak 50 persen dari anak yang bermasalah dengan komunikasi tinggal di lingkungan yang minim interaksi sosial. (Republika.co.id, diakses pada tanggal 4 Juni 2016).

Salah satu faktor yang membuat mahasiswa sulit untuk melakukan komunikasi interpersonal adalah intensitas dalam penggunaan *gadget.* Peneliti menemukan bahwa setidaknya 8 dari 10 pengunjung rumah makan terlihat lebih asik menggunakan *gadget* daripada berbincang-bincang dengan teman maupun orang tua yang ada di dekat subjek. Bahkan intensitas subjek dalam menggunakan *gadget* dengan tidak berinteraksi dengan rekan disamping subjek dapat dibilang lama, yaitu sekitar 5 sampai 10 menit. Peneliti sempat mewawancarai beberapa subjek. Dalam menggunakan *gadget,* subjek biasanya membuka berbagai aplikasi seperti permainan, maupun aplikasi *social media.* Alasan subjek menggunakan *gadget* miliknya sehingga tidak fokus dengan rekan yang ada di sebelah subjek adalah, bahwa permainan ataupun aplikasi yang digunakan subjek tidak dapat dihentikan sejenak (*pause*). Hal tersebut dikarenakan aplikasi yang digunakan dalam *gadget* subjek bersifat *online*. Apabila subjek memberhentikan sejenak aktifitas yang dilakukan dalam *gadget* miliknya, maka subjek akan tertinggal dengan informasi yang *up to date* (terbaru) maupun subjek dapat kalah dalam bermain *game online* yang sedang ia mainkan.

Akan tetapi komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan media komunikasi (*gadget*) dapat membuat komunikan kurang terbuka dengan komunikator. Pesan yang disampaikan oleh komunikan belum tentu sesuai dengan maksud dan perasaan dari komunikan, sehingga timbal balik yang diberikan oleh

komunikan terhadap komunikator tidaklah benar secara keseluruhan, sehingga mengakibatkan kegagalan komunikasi. Sikap terbuka berupakan salah satu faktor yang mempengaruhi komunikasi interpersonal.

Tertadian (2012), menyebutkan dengan adanya ponsel pintar, membuat individu kurang menaruh atensi terhadap kehadiran ataupun pembicaraan orang yang berada bersamanya, hal tersebut dikarenakan atensi penuh individu diberikan kepada ponsel pintar milik individu tersebut. Tak jarang individu berkomunikasi secara langsung dengan individu lain namun bersamaan dengan menggunakan ponsel pintarnya, yang membuat komunikasi menjadi kurang efektif dan membuat lawan bicara beranggapan bahwa individu tersebut tidak sopan dan menyakiti perasaan dari lawan bicaranya (Hu, 2014)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Manumpil, Ismanto, dan Onibala (2015). Menyebutkan bahwa terdapat 18 subjek dari 41 subjek yang menggunakan *gadget* lebih dari 11 jam perhari. Selama 11 jam tersebut para subjek menggunakan *gadget* mereka untuk bermain *game online* dan untuk menggakses berbagai media sosial yang ada, sehingga dengan terlalu lamanya subjek berinteraksi dengan *gadget* mengakibatkan subjek menjadi sulit untuk melakukan komunikasi secara interpersonal.

Penggunaan *gadget* pada remaja mengakibatkan individu menjadi kurang peka terhadap lingkungan sekitar (Syarif, 2015). Individu cenderung lebih fokus dengan *gadget* daripada dengan individu di sampingnya, hal tersebut terlihat di sekolah, *mall, cafe,* bahkan di rumah ataupun ditempat umam lainnya. Hal tersebut mengakibatkan komunikasi interpersonal  remaja khususnya pada rentang

usia 17 tahun mengalami keterbatasan dalam berinteraksi sehingga mengakibatkan berkurangnya sosialisasi antara individu.

Menurut uraian diatas dapat dilihat bahwa intensitas penggunaan *gadget* yang terlalu sering dapat berpengaruh dengan komunikasi interpersonal individu sehingga menurunkan kualitas komunikasi yang sedang terjadi. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk meneliti hubungan antara komunikasi interpersonal dengan intensitas penggunaan *gadget*.

## B. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dan komunikasi interpersonal pada mahasiswa.

## C. Manfaat Peneitian

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dalam penelitian psikologi sosial selanjutnya dan dapat digunakan untuk memberikan masukan untuk penelitian psikologi sosial selanjutnya.

### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi pengguna *gadget*, terutama mahasiswa yang tidak lepas dari *gadget* miliknya. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberi pengertian pada pengguna *gadget* bahwa terdapat dampak negatif yang diberikan oleh *gadget* terhadap pengguna yang terlalu berlebihan dalam menggunakan *gadget*.

## D. Keaslian Penelitian

Sudah terdapat beberapa penelitian yang berkaitan mengenai komunikasi interpersonal. Berikut dua penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya :

Penelitian Siska, dkk (2003) yang berjudul "Kepercayaan Diri dan Kecemasan Komunikasi Interpersonal Pada Mahasiswa". Subjek penelitian merupakan mahasiswa program studi managemen fakultas ekonomi Universitas Kristen Imanuel (UKRIM) Yogyakarta. Terdiri dari 57 subjek mahasiswa dan 61 subjek mahasiswi yang berjumlah 118 subjek. Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan penggambilan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *quesioner* dimana subjek diberikan sejumlah pertanyaan yang terdiri dari skala kepercayaan diri dan skala kecemasan komunikasi interpersonal. Hasil yang didapat dari penelitian tersebut terdapat hubungan yang negatif secara signifikan antara kepercayaan diri dengan kecemasan komunikasi interpersonal. Berarti semakin tinggi kepercayaan diri, maka semakin rendah kecemasan komunikasi interpersonalnya, begitu pula sebaliknya. Kesimpulan dari penelitian ini adalah, bahwa penyebab kecemasan berbicara dimuka umum adalah pikiran-pikiran negatif yang mengganggap dirinya tidak mampu, tidak akan berhasil, dan akan dinilai negatif oleh orang lain. Bisa dikatakan bahwa semua ini berawal dari kurangnya rasa percaya diri subjek.

Penelitian Maubane dan Oudtshoorn (2011), yang berjudul "*An Exploratory Survey of Professional Accountants Perception of Interpersonal Communication in Organisation".* Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi persepsi para akuntan di Afrika Selatan dengan menggunakan *survey*, mengenai

fenomena komunikasi interpersonal pada kehidupan sehari-hari dalam *setting* organisasi dan peran mereka dalam menjalin komunikasi di tempat mereka bekerja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode eksploratori. Analisis data dilakukan dengan cara memetakan dan menganalisis jawaban dari para responden dalam *survey* yang telah dibagikan. Subjek dalam penelitian ini merupakan para akuntan dari lingkungan bisnis yang berbeda-beda, yang diantaranya menduduki posisi direktur dan bawahan dalam organisasi.

Kedua penelitian diatas memiliki kesamaan variabel dalam penelitian ini, yaitu komunikasi interpersonal. Akan tetapi dalam penelitian ini memiliki beberapa perbedaan, sepertihalnya subjek yang digunakan dalam penelitian sebelumnnya menggunakan subjek yang berada pada daerah masing-masing, sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan populasi subjek yang berada di lingkungan Universitas Islam Indonesia. Sehingga, dengan perbedaan populasi subjek yang diteliti maka menunjukan keaslian dari penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Maubane dan Oudtshoorn (2011), menggunakan metode eksploratori dalam melakukan penelitiannya, sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif dalam menyusun penelitin ini.

Penelitian Ghaida (2012) dengan judul "Hubungan antara Intensitas Penggunaan *Handphone Blackberry* dengan Komunikasi Interpersonal Pada Mahasiswa Universitas Islam Indonesia". Dalam penelitian ini Ghaida (2012) bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *handphone blackberry* dengan komunikasi interpersonal pada mahasiswa Universitas Islam Indonesia, dengan mengunakan metode kuantitatif

dan responden yang digunakan merupakan mahasiswa Universitas Islam Indonesia yang telah menggunakan *handphone blackberry* selama 6 bulan.

Peniti juga menggunakan variabel yang kurang lebih sama dalam penelitian ini, akan tetapi peneliti menggunakan intensitas penggunaan *gadget* sebagai variabel bebas sedangkan Ghaida (2012) menggunakan intensitas penggunaan *handphone blackberry* sebagai variabel bebasnya. Responden dalam penelitian yang dilakukan oleh Ghaida (2012) merupakan mahasiswa yang hanya menggunakan *handphone blackberry* dan dalam jangka waktu 6 bulan saja, sedangkan peneliti menggunakan responden yang tidak hanya menggunakan *handphone blackberry* saja akan tepai juga menggunakan jenis *gadget* atau *smartphone* yang lainnya juga yang telah menggunakan dalam jangka waktu kurang lebih satu tahun.

Selanjutnya, beberapa penelitian yang menggunakan variable intensitas penggunaan *gadget.* Yaitu:

Penelitian yang membahas tentang intensitas penggunaan *gadget* yang diteliti oleh Manumpil, dkk (2015) berjudul "Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado". Subjek dari penelitian sebanyak 41 siswa yang berada pada kelas XI MIA 5, subjek diambil dengan metode *purposive sampling.* Hasil yang didapat dari penelitian menunjukan bahwa dari 41 subjek sebanyak 18 subjek menggunakan *gadget* lebih dari 11 jam perhari dan *gadget* digunakan untuk *browsing* bahkan paling banyak digunakan untuk bermain *game online* dan untuk mengakses berbagai media sosial yang ada. Mereka cenderung memiliki *gadget* untuk mengikuti *trend* yang ada saat ini.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah siswa menggunakan *gadget* dikarenakan tuntutan *trend* saat ini yang menuntut mereka untuk aktif dalam dunia internet atau media sosial, oleh karena itu pada saat jam pelajaran mereka juga sering menggunakan *gadget* untuk menutupi rasa bosan karena jam pelajaraan yang panjang. Hal ini menyebabkan sebagian materi yang dijelaskan oleh guru tidak lagi diserap dengan baik, karena siswa tidak mampu berkonsentrasi lagi dengan pelajaran yang sedang berlangsung, yang kemudian dapat mengakibatkan menurunnya nilai akademik siswa dan juga membuat siswa jarang berkomunikasi dengan temannya karena lebih asik dengan *gadget* miliknya.

Penelitian Jin dan Park (2010), dengan judul "*In-Person Contact Begets Calling and Texting: Interpersonal Motivefor Cell Phone Use, Face to Face Interaction, and Lonelines"*, bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan ponsel dengan motif-motif interpersonal, komunikasi secara langsung dan kesepian. Metode yang digunakan merupakan metode kuantitatif dengan analisis *structure equation modeling* menggunakan *Mplus*.

Berdasarkan kedua penelitian sebelumnya, memiliki persamaan variabel yang diteliti oleh peneliti yaitu intensitas penggunaan *gadget*. Akan tetapi kedua penelitian diatas memiliki beberapa perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, seperti analisis data yang digunakan oleh peneliti menggunakan analisis korelasi dan penelitian yang dilakukan oleh Jin dan Park (2010) hanya berfokus pada penggunaan *gadget* saja, artinya fokus penelitian tersebut hanya terletak pada bentuk penggunaan *gadget* yang kemudian dengan variabel lainnya,

sedangkan dalam penelitian ini peneliti mencoba menghubungkan intensitas penggunaan *gadget* dengan komunikasi interpersonal yang dimiliki individu.

**1. Keaslian Teori**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori De Vito (2011) yang berbunyi "komunikasi interpersonal ialah pengirim pesan dari individu atau sekelompok (komunikator) dan diterima oleh individu yang lain (komunikan) dengan memberikan unpan balik secara langsung. Komunikasi interpersonal disebut berhasil apabila terdapat umpan balik". De Vito (2011) juga mengungkapkan bahwa komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang berlangsung diantara dua individu yang mempunyai hubungan yang jelas, yang artinya komunikasi interpersonal dapat terjadi pada dua individu yang sudah mengenal satu sama lain, maupun dua individu yang baru bertemu. Pujiatni dan Purwati (Novindra, Hardjono, dan Widya, 2012) mendefinisikan komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi di antara individu, yaitu bagaimana pesan dari seorang individu menjadi stimulus yang menimbulkan respons bagi individu lain.

Ajzen (2005) mengemukakan, intensitas merupakan suatu usaha seseorang atau individu dalam melakukan tindakan tertentu. Seseorang yang melakukan suatu usaha tertentu memiliki jumlah pada pola tindakan dan perilaku yang sama, yang didalamnya adalah usaha tertentu dari orang tersebut untuk mendapatkan pemuas kebutuhannya. Sesuatu yang menyangkut tindakan yang dilakukan pada kurun waktu tertentu memiliki jumlah volume tindakan yang dikatakan memiliki intensitas.

**2. Keaslian Alat Ukur**

Alat ukur dalam penelitian ini menggunakan skala *likert*, untuk variabel komunikasi interpersonal berdasarkan aspek yang dikemukakan oleh De Vito (2011) dan untuk skala yang dibuat oleh Ghaida (2012) yang kemudian sedikit dimodifikasi oleh peneliti. Untuk variabel intenitas penggunaan *gadget* menggunakan skala yang dibuat oleh Ghaida (2012) yang dimodifikasi oleh peneliti dengan menggunakan aspek yang dikemukakan oleh Ajzen (Frisnawati, 2012).

**3. Keaslian Responden**

Dalam penelitian ini peneliti melibatkan beberapa sampel dari mahasiswa UII yang memiliki rentang usia 18 sampai 25 tahun, yang telah menggunakan *gadget* lebih dari satu tahun. Penggunaan *gadget* yang lebih dari satu tahun dikarenakan peneliti berpendapat waktu satu satun merupakan waktu yang cukup lama untuk subjek memahami dan mengerti mengenai *gadget* yang mereka gunakan.