

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia sudah memasuki era baru yaitu era teknologi dan komunikasi perkembangan teknologi dan komunikasi ini terjadi sangat pesat, teknologi terus menciptakan berbagai macam jenis Gadget yang memiliki klasifikasi sebagai Gadget hight technology.¹

Jika di lihat dari pengertiannya Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa inggris yang artinya perangkat elektronika kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam kamus bahasa indonesia *Gadget* di sebut “sebagai peranti elektronika atau mekanika dengan fungsi praktis”²

Pada dasarnya teknologi Gadget telah menjadi bagian yang tidak dapat di pisahkan dari kehidupan seseorang hampir setiap saat dan waktu banyak orang-orang yang tidak bisa lepas dari gengaman Gadgetnya. Gadget sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna untuk berkomunikasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, dan bahkan guna untuk keperluan bisnis. Namun dewasa ini Gadget dalam penggunaannya sering kali terjadi secara berlebihan dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan terutama dalam hal interaksi sosial pengguna pengaruh pengguna tersebut dapat di rasakan baik pada diri pengguna dan orang yang berada di lingkungan sekitar pengguna.

¹ Inda Lestari, Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam keluarga

² Badan pengembangan dan pembinaan bahasa kementerian pendidikan dan kebudayaan, kamus bahasa indonesia, (jakarta: badan pengembangan dan pembinaan bahasa 2011), hlm.132

Ada hal yang menarik pada pengguna Gadget saat ini Gadget saat ini telah menjadi prioritas yang tidak boleh di lupakan dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi barang yang setiap saat harus di bawah dalam setiap aktifitas manusia karena memang fungsinya sebagai alat komunikasi dan interaksi yang lebih efisien di jaman moderen ini.

Manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial yang selalu berhubungan dengan orang lain dan harus berinteraksi dengan yang lainnya masuknya Gadget pada kehidupan sosial seseorang di jaman moderen ini menjadi sebuah alat yang dapat mempermudah interaksi dan aktifitas antara pengguna dan pengguna yang lainnya namun ada satu hal dan kondisi yang kita harus sadari bersama masuknya Gadget pada kehidupan sosial seseorang juga telah melahirkan sebuah kebiasaan baru pada orang-orang tertentu dalam beraktifitas pada penggunaannya dimana dimana kita bisa lihat disetiap aktivitas seseorang dalam bersosialisasi dan berinteraksi pasti dengan gengaman Gadgetnya.

Dalam teori generasi baby Boomer tentang genarasi Z genarasi ke 3 (lahir tahun 1995 -2010) merupakan generasi digital yang mahir dan gandrung akan teknologi informasi dan berbagai aplikasi komputer. Dalam teorinya dia mengatakan bahwa karekteristiknya mereka memiliki kesamaan dengan generasi Y tapi mereka mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu seperti nge-tweet menggunakan ponsel,browsing dengan PC, dan mendengarkan musik menggunakan hadset dan aktivitas sosial lainnya. Apapun yang dilakukan berhubungan dengan dunia maya, terbiasa dengan berbabagai aktivitas dalam satu waktu bersamaan .hal ini karena mereka menginginkan segala sesuatu serba

cepat dan karakteristik yang lainya adalah cenderung kurang dalam berkomunikasi secara verbal ,cenderung egosentris dan individualistis, cenderung serba instan. Dan sejak kecil mereka sudah mengenal teknologi dan akrab dengan Gadget canggih yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepribadian mereka³

Lahirnya sebuah kebiasaan baru di setiap aktivitas pengguna Gadget atau bisa di sebut dengan kemampuan multitasking,yaitu melakukan beberapa aktivitas dalam satu waktu dan hal inilah yang terjadi pada pengguna Gadget saat ini dalam bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain kita sering melihat pemandangan yang sudah tidak asing lagi bagi kita atau kita sendiri pernah merasakan hal yang sama dimana kita berkumpul dengan kerabat teman” orang tua mungkin tempatnya di rumah di kantor dan tempat-tempat lainnya kita duduk dalam satu tempat yang sama .namun mereka lebih sibuk dengan Gadget entah itu bermain game,menggunakan media online, atau sedang asik chat dengan orang lain dalam dunia maya tapi disisi lain juga mereka tetap bersosialisasi dengan orang-orang disekitarnya inilah yang disebut dengan multitasking pada pengguna Gadget kemampuan untuk melakukan akt aktivitas dalam satu waktu.

Dalam hal interaksi sosial kehadiran Gadget menjadi fenomena baru bagi penggunanya ada banyak karakteristik tertentu orang dalam menggunakan Gadget ada orang dengan karakteristik hampir setiap waktu dan setiap saat pasti dengan

³Natalia yustisia, “Teori Generasi ”,<https://dosen.perbenas.id/tanggal> 18 februari 2017 pukul 18:00.

gadget dalam hal interaksi sosial seakan Gadget tidak bisa lepas dari kehidupannya sehingga mempengaruhi kondisi sosialnya.

Pola interaksi sosial tidaklah sama dengan yang dulu dalam hal relasi antara satu dengan yang lainnya Gadget telah membawa kondisi sosial yang baru dimana penggunaannya dalam berinteraksi, juga melakukan aktivitas dengan Gadget nya ada banyak peran dalam satu waktu yang dilakukan oleh pengguna Gadget itu sendiri sehingganya perlu dan penting untuk meneliti lebih jauh lagi tentang interaksi sosial pengguna Gadget di kalangan mahasiswa dan kondisi sosial dimana dia bersosialisasi Saat dia menggunakan Gadget dan harus berhubungan dengan orang lain.

Interaksi yang pada awalnya dilakukan secara langsung (tatap muka) kini mulai digantikan menjadi interaksi dengan gadget perubahan dalam pola interaksi sosial dalam lingkungan mahasiswa tersebut menghasilkan pola sikap yang individualistis . sebab masuknya Gadget dalam kehidupan sosial mahasiswa berperauh pada interaksi sosial itu sendiri.

Permasalahan yang sangat mendasar pada penelitian kali ini penulis mencoba melihat aktivitas sosial atau kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh pengguna Gadget dalam keseharian dengan Gadgetnya dan bagaimana interaksi sosial pengguna Gadget di kalangan mahasiswa Saat mereka menggunakan Gadget dan harus bersosialisasi dengan orang lain ada kondisi sosial baru yang tercipta ketika masuknya Gadget pada kehidupan sosial mahasiswa itu sendiri Dari hasil observasi yang dilihat peneliti melihat bahwa mahasiswa sosiologi pada

umumnya merupakan aktif dalam menggunakan Gadget dan dalam penentuan objek penelitian ini peneliti melihat karakteristik orang –orang tertentu dalam menggunakan Gadget sehingga perlu dan penting untuk meneliti mengangkat satu judul interaksi sosial pengguna di kalangan mahasiswa dengan objek penelitian mahasiswa sosiologi , fakultas ilmu sosial Universitas Negeri Gorontalo.

1.2 Rumusan Masalah

berdasarkan uraian latar belakang tersebut di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu Bagaimana interaksi sosial mahasiswa saat menggunakan Gadget dan harus bersosialisasi dengan orang lain?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang di ambil berdasarkan rumusan masalah di atas yaitu Untuk mengetahui dan menganalisis interaksi sosial mahasiswa saat menggunakan Gadget dan harus bersosialisasi dengan orang lain.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Untuk memberikan sumbangan pemikiran dalam perkembangan ilmu pengetahuan pada umumnya dan dalam sosiologi pada khususnya
2. Untuk menambah pengetahuan kepada penulis dan sumbangsi kepada masyarakat luas tentang interaksi sosial dikalangan Mahasiswa karena adanya Gadget