

# PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMUNIKASI SMARTPHONE TERHADAP PERILAKU “ALONE TOGETHER” MAHASISWA

Evi Kurniawati<sup>1</sup>  
Gustiara Khafidzoh<sup>2</sup>  
Maylinda Rizqi Fitriani<sup>3</sup>  
Universitas Tidar

Jl. Kapten Suparman No. 39, Potrobangsari, Kota Magelang  
[evikurniawati@gmail.com](mailto:evikurniawati@gmail.com)<sup>1</sup>; [gustiarakhafidzoh@gmail.com](mailto:gustiarakhafidzoh@gmail.com)<sup>2</sup>;  
[maylindarizqifitriani2@gmail.com](mailto:maylindarizqifitriani2@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstract** - Smartphones for Tidar University Communication Studies students function to increase student knowledge and creativity. However, based on direct observation, there is a discrepancy in the form of many students who are engrossed in their respective smartphones during lectures and in social circles. The purpose of this study was to find out how much influence smartphone communication media has on the behavior of "alone together" students of the Tidar University Communication Studies study program. This study used a quantitative method, non-probability sampling, by means of quota sampling. The results showed that  $F^{\text{count}} = 3.198$  with a significant level of  $0.077 > 0.05$ , so there was no effect of the use of smartphone communication media (X) on the behavior of "alone with" students of Communication Studies at Tidar University (Y).

**Keywords:** Smartphone, Alone Together, Uses and Effects Theory

**Abstrak** - Smartphone bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Tidar memiliki fungsi untuk meningkatkan pengetahuan dan kreatifitas mahasiswa. Namun berdasarkan pengamatan yang dilakukan secara langsung, terdapat ketidaksesuaian berupa banyak mahasiswa/i yang asyik dengan smartphone masing-masing saat perkuliahan maupun dalam pergaulan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media komunikasi smartphone terhadap perilaku “alone together” mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Universitas Tidar. Penelitian menggunakan metode kuantitatif, nontipropability sampling dengan cara sampling kuota. Hasil penelitian menunjukkan bahwa  $F^{\text{hitung}} = 3,198$  dengan tingkat signifikansi sebesar  $0,077 > 0,05$ , maka tidak ada pengaruh penggunaan media komunikasi smartphone (X) terhadap perilaku “alone together” mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Tidar (Y).

**Kata Kunci:** Smartphone, Alone Together, Uses and Effects Theory

## Pendahuluan

Komunikasi merupakan proses komunikator menyampaikan informasi kepada komunikan melalui saluran, lalu mendapat *feedback* dari komunikan sehingga tercipta kesepahaman antara

komunikator dengan komunikan (Sari et al., 2019: 1). Komunikasi merupakan kebutuhan dasar setiap manusia karena manusia tidak dapat tidak berkomunikasi. Pada proses komunikasi terdapat beberapa komponen dan tahapan, diantaranya adalah

komunikator, pesan, *encoding*, saluran/media komunikasi, *decoding*, komunikasi, umpan balik, konteks, gangguan, dan efek (Sari et al., 2019: 6). Dari sepuluh komponen tersebut, terdapat komponen saluran komunikasi.

Saluran atau media komunikasi adalah sarana untuk mengirimkan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Wahyudi, 2018: 1). Dengan media komunikasi, komunikator dan komunikasi dapat mengetahui banyak informasi sehingga wawasan dan ilmu pengetahuan mereka bertambah. Salah satu contoh dari media komunikasi adalah media komunikasi *smartphone*.

*Smartphone* merupakan media komunikasi berupa telepon genggam yang terdiri dari berbagai aplikasi, seperti *Whatsapp* untuk berkirim pesan, Netflix untuk menonton film, Shopee untuk berbelanja, Gojek untuk transportasi online, dan Gopay untuk menyimpan uang (*e-wallet*). Dengan *smartphone*, pengguna dapat menambahkan aplikasi, fungsi-fungsi dan mengubah sesuai keinginannya. Adapun kelebihan dan kekurangan *smartphone*. Kelebihan *smartphone* menurut (Azam, 2019) yaitu *user friendly*, tampilan sistem yang menarik, mudah mendapatkan notifikasi, dapat mengembangkan sistem dengan bebas, tersedianya aplikasi yang menarik. Sedangkan kekurangan

*smartphone* adalah tidak semua *smartphone* mendapatkan pembaruan, tidak terlalu banyak tipe, dan sistem yang berat sehingga lag serta lemot (Azam, 2019).

Sifat *Smartphone* yang multifungsi, menjadikan hampir setiap orang memilikinya. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) yang dilansir dari website [databoks.katadata.co.id](http://databoks.katadata.co.id) menunjukkan hasil bahwa pada tahun 2022, penduduk Indonesia yang berusia 5 tahun ke atas sudah memiliki ponsel atau *smartphone* sebanyak 67,88%. Kemudian berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) yang dilansir dari website [goodstats.id](http://goodstats.id) mencatat bahwa sebanyak 89% atau 167 juta penduduk Indonesia sudah menggunakan *smartphone*. Data tersebut didukung dengan pendapat Marpaung (dalam Putri, 2022: 116) yang menyatakan bahwa *smartphone* sudah digunakan oleh semua kalangan serta dari berbagai latar belakang usia & strata sosial.

Selain sebagai media komunikasi, *smartphone* juga termasuk ke dalam media massa, yang mana digunakan masyarakat untuk bertukar informasi (Huda, 2017). Secara teoritis, fungsi dari media massa yaitu sebagai sarana penyalur informasi, sarana pendidikan, serta dapat juga dijadikan sebagai sarana hiburan.

*Smartphone* sebagai salah satu media massa dapat menimbulkan suatu efek yang dapat mempengaruhi sikap dan perilaku penggunanya. Hal tersebut berkaitan dengan teori *Uses and Effect*, yang menjelaskan pengguna media massa akan mendapatkan suatu efek. Teori *Uses and Effect* mempunyai asumsi dasar yang menekankan mengenai bagaimana penggunaan media dapat menimbulkan efek terhadap seseorang. Bahkan pada tingkatan yang lebih jauh, media massa dapat menimbulkan efek yang mampu mempengaruhi sistem-sistem sosial atau budaya masyarakat (Burhan Bungin, 2006: 321).

Efek kehadiran media massa merupakan efek yang ditimbulkan dari adanya perlakuan media massa kepada kita. Menurut Steve H. Chaffee (dalam Tambunan, 2018), menyebutkan adanya lima efek kehadiran media massa secara fisik yaitu efek ekonomi, efek sosial, efek penjadwalan, efek hilangnya perasaan tertentu, dan efek tumbuhnya perasaan tertentu.

Dari kelima efek tersebut, efek kehadiran media massa yang terkait dengan penelitian ini adalah efek tumbuhnya perasaan tertentu. Yang mana, efek tersebut mampu membuat seseorang senang menggunakan media komunikasi *smartphone* karena berbagai fitur yang tersedia di dalamnya.

Sehingga seseorang tersebut akan lebih senang mengakses dan bermain *smartphone* daripada berinteraksi langsung dengan orang lain. Bahkan dapat menjadikannya tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya. Kondisi ini, dapat menciptakan perilaku "*Alone Together*".

Perilaku "*Alone Together*" memiliki arti sendiri bersama. Maksudnya adalah berkumpul bersama teman/keluarga atau suatu kelompok, tetapi tiap orang sibuk dengan *smartphone* nya masing-masing tanpa memperdulikan lingkungan sekitar. "*Alone Together*" menjadikan seseorang untuk bersikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar (Saleh & Pitriani, 2018: 105). Mereka berada di tempat yang sama tetapi dengan pemikiran mereka masing-masing. Fenomena ini sering dijumpai di tempat tongkrongan, kerja kelompok, kelas, hingga di dalam rumah sekalipun.

Fenomena "*Alone Together*" dapat terjadi karena adanya ketergantungan seseorang terhadap teknologi. Penggunaan yang berlebihan terhadap perangkat teknologi seperti *smartphone* dapat menyebabkan seseorang lebih terhubung dengan dunia maya daripada berinteraksi sosial di dunia nyata. Dampak dari ketergantungan *smartphone* dapat menjadikan seseorang mengalami penurunan dalam interaksi sosial. Selain itu, fenomena "*Alone Together*" juga terjadi karena kurangnya

kesadaran diri dari seseorang terhadap keadaan lingkungan sekitar. Dimana dengan menggunakan teknologi yang berlebihan dapat menjadikan seseorang tidak sepenuhnya hadir dalam interaksi sosial, sehingga dapat mempengaruhi hubungan dengan orang lain. Fenomena mengenai perilaku “*Alone Together*” penting untuk diteliti karena dapat membantu dalam mengetahui seberapa besar pengaruh media komunikasi *smartphone* terhadap perilaku “*Alone Together*” pada mahasiswa.

Berdasarkan pengamatan secara langsung, Universitas Tidar merupakan salah satu tempat dimana setiap mahasiswa/inya, terkhusus mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi memiliki *smartphone*. *Smartphone* sudah menjadi barang wajib yang selalu dibawa mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi karena sifatnya yang multifungsi. Fungsi *smartphone* bagi mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi adalah untuk mempermudah segala kegiatan, seperti komunikasi jarak jauh, dan mengakses informasi tentang materi perkuliahan secara cepat, sehingga *smartphone* diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan kreatifitas mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi karena segala referensi atau materi perkuliahan mudah diakses menggunakan *smartphone*.

Namun berdasarkan pengamatan peneliti, terdapat ketidaksesuaian penggunaan *smartphone* pada mahasiswa saat perkuliahan. Yang mana dengan segala kecanggihan *smartphone* dan berbagai fitur di dalamnya menimbulkan daya tarik untuk menarik perhatian para penggunanya. Hal ini membuat para pengguna *smartphone* senang memainkan *smartphone* dalam jangka waktu yang lama, kapanpun dan dimanapun, seperti saat sedang melaksanakan pembelajaran, sedang berkumpul bersama dengan teman-teman, atau saat kegiatan kerja kelompok. Pada kegiatan tersebut, para pengguna *smartphone* selalu terpaku dan asyik dengan *smartphone* masing-masing yang dapat mengakibatkan ketidakpedulian terhadap lingkungan sekitar. Situasi ini dapat dialami oleh siapapun termasuk dengan para mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Universitas Tidar.

Di samping itu, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Saleh & Pitriani, 2018) dengan judul “Pengaruh media Sosial Instagram dan Whatsapp Terhadap Pembentukan Budaya “*Alone Together*”, menyatakan adanya pengaruh media sosial Instagram & Whatsapp terhadap pembentukan budaya “*Alone Together*” mahasiswa Universitas Riau, dengan jumlah persentase 16,3%, dan 83,7% dipengaruhi oleh variabel lain. Selanjutnya

penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Khalwani & Nurizzati, 2019) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Komunikasi (*Smartphone*) Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa”, menyatakan bahwa ada hubungan positif antara penggunaan media komunikasi *smartphone* dengan interaksi sosial mahasiswa dan ada pengaruh signifikan penggunaan media komunikasi *smartphone* terhadap interaksi sosial mahasiswa jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Penelitian ini mempunyai pembeda dengan penelitian terdahulu yang sudah dijabarkan sebelumnya. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu meliputi terdapat perbedaan dalam penentuan variabel, subjek, dan lokasi penelitian.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti berupaya untuk membuktikan hasil dari pengaruh penggunaan media komunikasi *smartphone* terhadap perilaku “*Alone Together*”. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media komunikasi *smartphone* terhadap perilaku “*Alone Together*” pada mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Universitas Tidar dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Komunikasi *Smartphone* Terhadap Perilaku “*Alone Together*” Mahasiswa”.

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini menerapkan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian dengan menguji teori melalui pengukuran variabel penelitian menggunakan angka serta menganalisis data dengan prosedur statistik (Paramita et al., 2021: 10). Selain itu, penelitian ini juga menerapkan sistem kuesioner sebagai sarana tambahan untuk melengkapi data penelitian. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data dimana responden diberikan berbagai pertanyaan dan tanggapan, baik secara tertulis (media kertas) maupun *online* menggunakan link (*google form*) untuk dijawab (Sugiyono, 2005:162). Dalam menggunakan kuesioner, peneliti harus dapat mengidentifikasi variabel yang akan diukur serta harus mampu mengetahui apa yang diharapkan responden (Sugiyono, 2016:142).

Penelitian ini menerapkan teknik pengambilan sampel *nonpropability* sampling dengan cara sampling kuota. *Nonpropability* sampling merupakan teknik pengambilan sampel dengan cara tidak memberi peluang yang sama pada tiap anggota populasi untuk dijadikan sampel. Sedangkan sampling kuota merupakan teknik penentuan sampel dengan memperhatikan ciri-ciri tertentu dengan jumlah sampel yang diinginkan.

Variabel penelitian ini mengukur seberapa besar penggunaan media komunikasi *smartphone* sebagai media atau alat yang berfungsi sebagai sarana hiburan, informasi, dan komunikasi yang digunakan seseorang ketika sedang berkumpul dengan orang lain di satu tempat yang sama. Oleh sebab itu, hal-hal tersebut akan dijadikan peneliti untuk menelaah seberapa besar pengaruh penggunaan media komunikasi *smartphone* terhadap perilaku “*Alone Together*” mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Tidar secara mendalam. Agar memberi batasan penelitian, penelitian ini hanya dilaksanakan pada objek tertentu serta kesimpulan yang akan ditarik hanya berlaku pada objek yang diteliti.

Adapun populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu fokus kepada seluruh mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Tidar. Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Tidar dipilih karena erat kaitannya dengan media komunikasi *smartphone*, untuk menunjang kegiatan perkuliahan dalam hal kreatifitas seperti membuat video, mengedit, *smartphone* photography, dan mengelola akun media sosial. Menurut Arikunto (dalam Firmawati, 2014), populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian. Dengan demikian, responden penelitian ini adalah mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Tidar dengan menerapkan Rumus Taro

Yamane untuk menghitung jumlah sampel penelitian.

### Hasil dan Pembahasan

ANOVA<sup>a</sup>

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
1	Regression	3.429	1	3.429	3.198	.077 <sup>b</sup>
	Residual	94.359	88	1.072		
	Total	97.789	89			

a. Dependent Variable: Perilaku “*Alone Together*”

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Media Komunikasi Smartphone

Berdasarkan hasil penelitian tentang uji linier regresi sederhana, tidak terdapat pengaruh signifikan variabel penggunaan media komunikasi *smartphone* (X) terhadap variabel perilaku “*Alone Together*” (Y). Hal ini dibuktikan dengan signifikansi 0,077 yang berarti signifikansi > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media komunikasi *smartphone* (X) terhadap perilaku “*Alone Together*” (Y).

Hasil dari penelitian ini dapat menerangkan bagaimana pengaruh penggunaan media komunikasi *smartphone* terhadap perilaku

“*Alone Together*”. Hal ini tidak sejalan dengan teori *Use and Effect* yang dicetuskan oleh Windahl pada tahun 1979 dimana asumsinya adalah penggunaan media menghasilkan banyak efek terhadap suatu individu atau dapat dikatakan seseorang yang telah menggunakan media massa tertentu akan mendapatkan suatu efek. Dalam teori *Use and Effect* kebutuhan individu hanyalah salah satu dari beberapa faktor yang menyebabkan individu tersebut menggunakan media. Faktor-faktor yang dimaksud yaitu karakteristik individu, harapan, persepsi terhadap media, serta tingkat akses media. Yang mana faktor mengenai harapan dan persepsi terhadap media, serta tingkat akses media akan membawa individu tersebut pada sebuah keputusan dalam menggunakan atau tidak menggunakan isi media massa. Namun pada penelitian ini, penggunaan *smartphone* tersebut tidak memberikan efek adanya perilaku “*Alone Together*” pada mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Tidar.

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Media Komunikasi Smartphone

b. Dependent Variable: Perilaku “*Alone Together*”

Berdasarkan nilai di atas, nilai koefisien determinasi adalah sebesar 0,035 atau sama dengan 3,5%. Nilai tersebut dapat diartikan bahwa pengaruh penggunaan media komunikasi *smartphone* terhadap perilaku “*Alone Together*” mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Tidar sebesar 3,5%. Sedangkan sisanya sebesar 96.5% dapat dijelaskan oleh variable-variabel lain yang tidak terdapat dalam penelitian ini.

### Simpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian ini yaitu tidak ada pengaruh antara penggunaan media komunikasi *smartphone* terhadap perilaku “*Alone Together*” mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Tidar. Hal ini dibuktikan dari nilai signifikansi sebesar 0,077. Dengan demikian, hipotesis (H0) penelitian yang menyatakan tidak terdapat pengaruh antara penggunaan media komunikasi *smartphone* terhadap perilaku “*Alone Together*” mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Tidar diterima. Hal ini tidak sesuai dengan teori *Use and Effect* yang mengatakan bahwa penggunaan media menghasilkan banyak efek terhadap suatu individu.

Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.187 <sup>a</sup>	.035	.024	1.036

Sementara itu untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan fokus media komunikasi lainnya. Begitupula dalam pemilihan sampel dapat diperluas ke dalam lingkup khalayak rentan. Dengan demikian, dapat ditemukan hasil penelitian yang beragam.

### Daftar Pustaka

- Adisty, N. (2022, Juli 7). *Mengulik Perkembangan Penggunaan Smartphone di Indonesia*.  
<https://goodstats.id/article/mengulik-perkembangan-penggunaan-smartphone-di-indonesia-sT2LA>
- Ahdiat, A. (2023, Juli 7). *67% Penduduk Indonesia Punya Handphone pada 2022, Ini Sebarannya*.  
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/03/08/67-penduduk-indonesia-punya-handphone-pada-2022-ini-sebarannya>
- Azam, M. (2019). *Pengertian Android Beserta Sejarah, Kelebihan dan Kekurangannya*. 619–620.
- Evisya, F. D. (2021). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial Terhadap Pembentukan Budaya Alone Together Dengan Perilaku Komunikasi Sebagai Variabel Intervening Di IPNU-IPPNU Kabupaten Tegal* [Universitas Islam Sultan Agung].  
<http://repository.unissula.ac.id/22903/>
- Firmawati. (2014). *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Pemenuhan Sumber Pembelajaran Pkn*. 35–48.
- Habibie, D. K. (2018). *Dwi Fungsi Media Massa*. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(2), 79.  
<https://doi.org/10.14710/interaksi.7.2.79-86>
- Huda, M. N. (2017). *Gadget dan Media Exposure*.  
<https://binus.ac.id/malang/2017/10/gadget-dan-media-exposure/>
- Imran, H. A. (2014). *Pola Penggunaan Media Komunikasi*. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 17(1), 1.  
<https://doi.org/10.31445/jskm.2013.170101>
- Khalwani, K., & Nurizzati, Y. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Komunikasi (Smartphone) terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa*. *Jurnal Eduecos*, VIII(1).
- Morisson. (2008). *Manajemen Public Relations Strategi Menjadi Humas Profesional*. Kencana.
- Mussardo, G. (2019). *Sumber Data Penelitian*. *Statistical Field Theor*, 53(9), 1689–1699.
- Paramita, R. W. D., Rizal, N., & Sulistyan, R. B. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Buku Ajar Perkuliahan mMetodologi Penelitian Bagi Mahasiswa Akuntansi & Manajemen*. Widya Gama Press.
- Prasanti, D. (2018). *Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan*. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 13–21.  
<https://doi.org/10.30656/lontar.v6i1.645>
- Putri, A. R. (2022). *Dampak Gadget Terhadap Perilaku Alone Together*. *Jurnal Kopis*, 04(02), 116.  
<https://www.ejournal.iai-tribakti.ac.id/index.php/kopis/article/view/2309/1028>
- Saleh, G., & Pitriani, R. (2018). *Pengaruh Media Sosial Instagram dan WhatsApp Terhadap Pembentukan Budaya "Alone Together."* *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(2), 104.



- Sari, A. A. M. A. P., Lestari, N. N. A. R., Citrayanti, N. P. Y., & Doni, I. W. (2019). *Komponen Komunikasi*. [https://www.academia.edu/38653615/komponen\\_komunikasi](https://www.academia.edu/38653615/komponen_komunikasi)
- Setiawan, D. (2018). *Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya*. *Jurnal SIMBOLIKA*, 4(1), 1. <https://www.ojs.uma.ac.id/index.php/simbolika/article/download/1474/1441>
- Syaifudin, F. (2019). *Media Komunikasi Mahasiswa Dalam Meningkatkan Prestasi Studi*. Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 31–48.
- Tambunan, N. (2018). *Pengaruh Komunikasi Massa Terhadap Audiens*. *Jurnal Simbolika: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 24. <https://doi.org/10.31289/simbolika.v4i1.1475>
- Wahyudi, S. (2018). *Pemanfaatan Media Komunikasi dalam Memilih Kuliah di Universitas Muhammadiyah Malang (Studi Pada Mahasiswa Asal Kalimantan)* [Universitas Muhammadiyah Malang]. <https://eprints.umm.ac.id/40752/>
- Setiawati, E., & Wijanarko, J. (2016). *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia Bumi Bintaro Permai.
- Yeyen Iswani. (2019). *Pengaruh Menonton Program "I Look" Di Net Tv Terhadap Pengetahuan Fashion Siswa Jurusan Tata Busana SMKN 04 Pekanbaru*. 3476.