

# Nomophobia di Kalangan Mahasiswa

Arif Piska Pratama, Endri Listiani

Prodi Manajemen Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Islam Bandung

Bandung, Indonesia

arifpiskapratama@gmail.com, endri@unisba.ac.id

**Abstract**—Dependence on gadgets or currently referred to as Nomophobia disease. Nomophobia stands for No Mobile Phone Phobia. Nomophobia or commonly known by the abbreviation "No Mobile Phone Phobia" or the disease can not be far from a mobile phone is a disease of dependency experienced by an individual on a mobile phone, so that it can cause excessive concern if the mobile phone is not nearby. Research objectives expressing the meaning and motives a subject of study using gadgets. To express awareness of a subject of study about gadgets. To find out the meaning of gadgets for a subject of study. Methods used in research is qualitative perspective phenomenology where people trying to perceive this research within the framework of inter subjective one another created and built of individual by environment. The data as interview techniques to five speakers, observe, documentation, and study literature. Conclusion: motive students Fikom Unisba using gadgets caused gadgets as a medium important to meet the needs of the information which want to did he get for it. Experience students Fikom Unisba using gadgets with the allocation of social interaction of the real environment. Meaning gadgets to university students Fikom Unisba as a form of the phenomenon seem fair that produces reality exists as she prefers gadgets of to their friends in the real environment.

**Keywords**—*Nomophobia, Students, The Faculty Of Communication Science Unisba, Gadgets users*

**Abstrak**—Ketergantungan pada gadget atau saat ini disebut sebagai penyakit Nomophobia. Nomophobia merupakan singkatan dari No Mobile Phone Phobia. Nomophobia atau penyakit tidak bisa jauh-jauh dari mobile phone merupakan suatu penyakit ketergantungan yang dialami seorang individu terhadap mobile phone, sehingga bisa mendatangkan kekhawatiran yang berlebihan jika mobile phone nya tidak ada di dekatnya. Tujuan penelitian mengungkapkan arti dan motif subjek penelitian menggunakan gadget. Untuk mengungkapkan kesadaran subjek penelitian tentang gadget. Untuk mengetahui makna gadget bagi subjek penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan perspektif fenomenologi dimana penelitian ini berusaha memaknai manusia dalam kerangka inter subjektif yang satu sama lainnya diciptakan dan dibangun diantara individu dengan lingkungannya. Teknik pengambilan data berupa wawancara kepada lima narasumber, observe, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Kesimpulan : Motif mahasiswa Fikom Unisba menggunakan gadget disebabkan gadget sebagai media penting untuk memenuhi kebutuhan informasi yang ingin didapatkannya. Pengalaman mahasiswa Fikom Unisba menggunakan gadget menyebabkan berkurangnya interaksi sosial dengan lingkungan nyata. Makna gadget bagi mahasiswa Fikom Unisba sebagai bentuk fenomena terlahir dari pandangan

yang menghasilkan realitas dirinya lebih memilih gadget dari pada teman di lingkungan nyata.

**Kata Kunci**—*Nomophobia, Mahasiswa, Fakultas Ilmu Komunikasi Unisba, Pengguna Gadget*

## I. PENDAHULUAN

Hadirnya gadget tidak selalu menghasilkan sesuatu hal yang positif, akan tetapi apabila penggunaannya berlebihan, dan menjadi ketergantungan pada gadget atau (nomophobia) hal itu yang akan merusak dari kegiatan normal dari penggunaannya. Sehingga pengguna yang ketagihan akan merasa cemas, marah, sedih, emosi tidak stabil pada saat kehilangan atau lupa membawa karena gadget ketinggalan di rumah, atau di tempat lain.

Nomophobia adalah singkatan dari "No Mobile Phone Phobia", biasa dikatakan sebagai penyakit atau fobia yang tidak bisa jauh-jauh dari mobile phone. Biasa juga dikatakan sebagai orang yang sangat ketergantungan pada gadget, yang efeknya dapat menciptakan ketakutan yang berlebihan apabila orang tersebut tidak menggunakan, melihat, atau menggenggam gadget tersebut.

Seseorang yang di diagnosis menderita nomophobia, akan lebih banyak menghabiskan waktu dengan mobile phone, seperti melihat timeline media sosial untuk mendapat informasi ter up date, bermain game online, bahkan melakukan interaksi sekali pun melalui media sosial dibandingkan berinteraksi langsung dengan orang-orang disekitarnya (Dasiroh, 2015).

Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi merupakan mahasiswa yang erat kaitannya dengan teknologi, dimana dalam circle-nya, mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi mempunyai passion, up to date dibandingkan jurusan lain khususnya di Universitas Islam Bandung.

Saat ini, mahasiswa cenderung mengabaikan komunikasi langsung (tatap muka) dan lebih mengedepankan komunikasi melalui gadget, dengan alasan kepraktisan dan waktu. Apabila ingin bertemu dosen, mahasiswa tidak perlu langsung mendatangi ruangan untuk mengecek dan memastikan dosennya ada atau tidak. Melainkan memberikan pesan singkat atau melihat sosial media dari dosen tersebut apakah ada di lingkungan kampus atau tidak.

### Fokus Penelitian

"Nomophobia Pada Mahasiswa Pengguna Gadget Di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Bandung". Melalui permasalahan tersebut maka pertanyaan penelitian

sebagai berikut:

1. Bagaimana motif subjek penelitian dalam menggunakan gadget ?
2. Bagaimana pengalaman subjek penelitian menggunakan gadget ?
3. Bagaimana makna gadget bagi subjek penelitian ?

## II. METODOLOGI

Jenis dan pendekatan penelitian menggunakan metodologi kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Tujuan utama fenomenologi yaitu sebagai bentuk tindakan logis yang peristiwanya dapat diterima baik secara subjektif maupun objektif. “Fenomenologi berusaha memaknai manusia dalam kerangka inter subjektif yang satu sama lainnya diciptakan dan dibangun diantara individu dengan lingkungannya” (Kuswano, 2009). membahas tentang Nomophobia Pada Mahasiswa Pengguna Gadget Di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Bandung.

### A. Teknik Pengumpulan Data

#### Wawancara Mendalam

Menurut Imam Gunawan, (Gunawan, 2016) “Wawancara mendalam suatu diskusi terarah di antara peneliti dan informan dengan menyangkut masalah yang akan diteliti”. Narasumber penelitian untuk wawancara diantaranya, 5 orang sebagai key informan utama.

Observasi Observasi menurut Yin (2011), bentuk observasi khusus yang mana peneliti tidak hanya menjadi pengamat, melainkan turut terlibat dalam situasi tertentu dan berpartisipasi pada peristiwa penelitian. Dalam hal ini, penulis akan melakukan observasi sesuai dengan fenomena nomophobia yang dilakukan oleh informan, dan makna tidak bisa diamati, yang bisa diamati adalah perilaku dari nomophobia tersebut.

Studi kepustakaan, mengumpulkan data dari sumber literer (field literature) dari buku-buku perpustakaan, jurnal, website, serta informasi lain yang sesuai dengan apa yang dibahas dalam penelitian.

## III. PEMBAHASAN DAN DISKUSI

Pembahasan penelitian ini secara judul membahas mengenai “Nomophobia Pada Mahasiswa Pengguna Gadget Di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Bandung”.

### A. Motif Mahasiswa Fikom Unisba dalam Menggunakan Gadget

Motif mahasiswa Fikom Unisba dalam menggunakan gadget diantaranya motif penyebab ketergantungan pada gadget terlahir karena setiap informan tidak ingin ketinggalan zaman, dalam hal mendapatkan berbagai macam bentuk informasi yang dibutuhkannya. Bagi ke lima informan gadget sebagai media primer yang dapat memberikan kepuasan batin dan aktualisasi dirinya. Selain itu, motif tujuan menggunakan gadget dari semua informan disebabkan oleh beberapa faktor yang diantaranya, ingin

mendapatkan informasi yang dibutuhkan secara instan, penggunaan gadget bagi ke lima informan sebagai salah satu media aktualisasi diri agar lebih eksis di media sosial seperti *instagram*, *twitters*, *facebook*, *tiktok*, *YouTube*, dan lain sebagainya. Serta bagi ke lima informan gadget sebagai media yang dengan mudah informan bermain *game* yang dapat menghilangkan *stress*, kesepian, untuk menghindari dari obrolan tidak menyenangkan secara langsung dengan teman di dunia nyata hal itu menjadi kecenderungan berperilaku *nomophobia* di kalangan mahasiswa.

### B. Pengalaman Mahasiswa Fikom Unisba Menggunakan Gadget

Pengalaman mahasiswa Fikom Unisba dalam menggunakan gadget memunculkan kecenderungan *nomophobia* disebabkan oleh tiga faktor, pertama kehilangan gadget yang mengakibatkan perubahan perilaku menjadi cemas, gelisah, dan *stress*. Tidak hanya itu, ketergantungan pada gadget di lihat dari batas maksimal informan tidak memegang gadget berkisar 6 jam, sementara minimalnya hanya 30 menit. Lebih dari batas itu maka kecemasan, gelisah, dan *stress*, akan muncul dalam diri lima informan. Pengalaman mahasiswa Fikom Unisba menggunakan gadget yang mengakibatkan adanya kecenderungan *nomophobia* terlihat apabila gadget yang sering digunakannya ketinggalan di rumah, setiap informan akan merasa kecewa, cemas, resah, bahkan *stress* yang mengganggu setiap aktivitasnya, tidak jarang dari ke lima informan tersebut rela balik lagi ke rumah apabila benar-benar ketinggalan, dan rata-rata beralasan lebih baik ketinggalan dompet dari pada ketinggalan gadget, karena bagi informan gadget pada saat sedang beraktivitas diluar sangat penting dari pada ketinggalan uang.

### C. Makna Gadget bagi Mahasiswa Fikom Unisba

Makna gadget bagi mahasiswa Fikom Unisba secara *mind* posisi gadget sebagai media komunikasi *virtual* yang menguntungkan. Secara makna *self* dimana gadget telah dianggap sebagai teman segalanya, makna *society* (pandangan teman dan keluarga) bahwa adanya kecenderungan *nomophobia* karena pada saat berkomunikasi secara langsung baik dengan teman dan keluarga, secara tidak sadar para informan tidak fokus dengan obrolan sedang berlangsung, informan lebih fokus pada gadget, sehingga terkadang teman dan keluarga seringkali mengingatkan, mengkritik, menyarankan agar informan tidak selalu mengutamakan gadget pada saat komunikasi nyata sedang berlangsung.

## IV. KESIMPULAN

Kesimpulannya sebagai berikut:

1. Motif mahasiswa Fikom Unisba dalam menggunakan gadget diantaranya: Motif tujuan menggunakan gadget dari informan disebabkan oleh beberapa faktor yang diantaranya, motif bisnis *online* Motif tujuan ke dua yaitu untuk kebutuhan informasi. Serta motif hiburan main *game online*,

aktualisasikan dirinya melalui media sosial, dll. Sementara motif penyebab menggunakan *gadget* terlahir karena setiap informan tidak ingin ketinggalan zaman. Penyebab kedua karena faktor lingkungan. Motif penyebab terakhir karena faktor *gadget* sebagai teman hidup.

2. Pengalaman mahasiswa Fikom Unisba menggunakan *gadget* disebabkan tiga faktor, pertama kehilangan *gadget* mengakibatkan perubahan perilaku menjadi cemas, gelisah, dan *stress*. Ketergantungan pada *gadget* dilihat dari batas maksimal informan tidak memegang *gadget* berkisar 6 jam, sementara minimalnya hanya 30 menit. Pengalaman mahasiswa Fikom Unisba apabila *gadget* yang sering digunakannya ketinggalan di rumah, setiap informan akan merasa kecewa, cemas, resah, bahkan *stress* yang mengganggu setiap aktivitasnya.
3. Makna *gadget* bagi mahasiswa Fikom Unisba secara *mind* posisi *gadget* sebagai media komunikasi *virtual* yang menguntungkan. Secara *self*, *gadget* dianggap sebagai teman segalanya. Secara makna *society* (pandangan teman dan keluarga), adanya kecenderungan *nomophobia* karena pada saat berkomunikasi secara langsung dengan teman dan keluarga para informan tidak fokus dengan obrolan sedang berlangsung, menyarankan agar informan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dasiroh, AB. 2015. *Nomophobia di Era Teknologi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- [2] Dede Lilis Ch. Subandy, 2002 "Pemberdayaan SDM melalui Komunikasi Organisasi: Suatu Pendekatan Subjektivis" dalam Jurnal Mediator. Vol 3. Nomer 2. 2002
- [3] Devito, Joseph A. 2011. *Komunikasi Antar Manusia*. Pamulang-Tangerang. Selatan: Karisma Publishing Group
- [4] Endri, Listiani, 2019 "[Strategi Membangun Merek Pix and Stacy oleh POT Branding House](#)" dalam Jurnal Prosiding Manajemen Komunikasi
- [5] Gunawan, Imam. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [6] Kuswarno, Engkus. 2009 . *Fenomenologi*. Bandung: widya padjajaran.
- [7] Misty E, V., 2017, *Discovering Computers : Fundamentals, 3th ed.* (Terjemahan). Jakarta. Salemba Infotek.
- [8] Mulyana, Deddy. 2013. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- [9] Nair, M. 2015. *Dasar-Dasar Patofisiologi Terapan*. Jakarta : Bumi Medika.
- [10] Rabathy, Qisthy. 2018. *Nomophobia sebagai Gaya Hidup Mahasiswa Generasi Z* dalam Jurnal Linimasa: Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol. 1. No. 1. 2018
- [11] Yin. K. Robert. 2011. *Studi Kasus Desain dan Metode*. Jakarta PT. Raja Grafindo Persada
- [12] Adrianto Rifqi, Kurnia. (2021). *Kredibilitas Influencer dalam Membentuk Kepercayaan Konsumen terhadap Brand*. Jurnal Riset Manajemen Komunikasi, 1(1), 54-60