
**SMARTPHONE SEBAGAI GAYA HIDUP MAHASISWA
(STUDI PADA MAHASISWA FISIP 2018)**
**Dwi Fitri, S.Sos., MA¹, Anismar, S.Ag, M.Si², Muhammad Fazil, S.Ag,
M.Soc, Sc³, dan Cut Wardatul Ula⁴**

^{1, 2 dan 3.} *Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP Unimal*
dwi.fitri@unimal.ac.id

^{4.} *alumni Ilmu Komunikasi FISIP Unimal*

ABSTRAK

Penelitian yang berjudul *smartphone sebagai gaya hidup mahasiswa*, tujuan dari penelitian ini untuk melihat perubahan gaya hidup mahasiswa akibat penggunaan *smartphone* dan penggunaan *smartphone* sebagai gaya hidup. Teori yang digunakan yaitu teori psikologi komunikasi dan budaya populer, yang mana melahirkan budaya baru akibat dari promosi media massa yang terus menerus terhadap suatu produk komunikasi. Metode yang digunakan merupakan metode penelitian kualitatif, dengan teknik pengumpulan data yaitu: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dan pemilihan informan menggunakan teknik *purposive random sampling*. Hasil dari penelitian ini adalah perubahan gaya hidup yang terjadi pada mahasiswa FISIP Unimal meliputi tiga hal, yaitu: perubahan pola pikir, minat belanja yang besar, serta cara berpakaian yang trendi dan hobi yang berubah seiring perkembangan zaman. Dan penggunaan *smartphone* sebagai gaya hidup meliputi *operating system (OS)* yang digunakan, menggunakan layar sentuh, menggunakan dan mengerti dengan aplikasi yang ada di *smartphone*, mempunyai kamera depan dan belakang, serta menggunakan memori internal dan eksternal.

Kata Kunci: *Smartphone, Gaya Hidup, Teori Psikologi Komunikasi, Teori Budaya Populer, Mahasiswa*

Latar Belakang Masalah

Perkembangan media komunikasi semakin berkembang dengan pesatnya seiring perubahan zaman. Munculnya media-media baru dimulai dari televisi, radio, telephone kabel bahkan telephone portable seperti mobile phone dan handphone. Saat ini sudah muncul telephone dengan program pintar yang disebut dengan *smartphone*. *Smartphone* adalah telepon genggam dengan kemampuan dan kapasitas tinggi dengan menggunakan system operasi yang digunakan untuk menjalankan program yang ada di dalam *smartphone* tersebut. Bahkan *smartphone*

yang diproduksi sekarang ini bisa berfungsi seperti sebuah computer dengan perangkat lunak dan perangkat keras.

Sekarang ini, Smartphone tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi tetapi juga digunakan untuk kebutuhan sosial dan pekerjaan. Bahkan saat ini beberapa negara berkembang dan negara yang sedang berkembang menggunakan smartphone sebagai alat dalam proses pembelajaran. Jadi tidak aneh lagi jika banyak mahasiswa yang menggunakan smartphone untuk menyelesaikan tugas kuliahnya dan bahkan juga digunakan untuk mencari bahan perkuliahan.

Pada November 2016 Pew Research Center melaporkan 95% orang dewasa di Amerika memiliki ragam jenis ponsel, dan 77% diantaranya telah menggunakan smartphone. Rata-rata umur orang yang memiliki smartphone yaitu; umur 18-29 tahun 83%, umur 30-49 Tahun 74%, umur 50-64 tahun 49%, dan umur 65 tahun ke atas 19%. Oleh karena itu, penggunaan smartphone sangat populer di kalangan remaja dan dewasa. Sehingga mahasiswa dianggap sebagai pelopor awal mula penggunaan smartphone (Pew Research Center, 2014).

Menurut riset dari Universitas Indonesia (APJII & PusKaKom, 2015) bahwa 85% orang Indonesia menggunakan smartphone untuk mengakses internet. Hasil dari penelitian ini juga mengatakan bahwa mahasiswa merupakan kelompok pengguna smartphone terbanyak dengan rentang usia 18-24 tahun. Dengan presentase 60% dari keseluruhan kelompok yang menggunakan smartphone untuk mengakses internet.

Berdasarkan observasi awal kebanyakan dari mahasiswa menggunakan smartphone lebih dari delapan jam sehari bahkan ada juga yang menggunakan smartphone hampir 24 jam sehari. Smartphone yang mereka gunakanpun beragam dan terdiri dari berbagai jenis seperti iphone (apple), Samsung, oppo, vivo, dan xiaomi. Sebagian besar mahasiswa bahkan mengganti smartphonenya setiap 3 tahun sekali sesuai dengan kemampuan ekonominya serta trend terkini.

Smartphone digunakan bukan hanya untuk berkomunikasi, tetapi juga untuk mengikuti trend terkini, mencari informasi tentang dunia luar, dan bahkan

ada menggunakan smartphone sebagai sarana untuk mencari uang seperti membuka online shop, serta saat ini berbelanjapun juga menggunakan smartphone, bahkan smartphone juga menyediakan aplikasi mobile banking. Bagi kebanyakan mahasiswa smartphone itu sangat penting dikarenakan aktivitas yang mereka lakukan semuanya menggunakan smartphone dan juga tuntutan zaman yang mengharuskan setiap dari mereka harus memiliki smartphone.

Landasan Teori

Teori Psikologi Komunikasi

Menurut Hovland komunikasi adalah suatu proses dimana komunikator menyampaikan pesan yang bertujuan untuk mengubah ataupun membentuk perilaku khalayak. Ini menunjukkan bahwa komunikasi terjadi antara individu dengan individu lainnya dengan tujuan untuk mengubah serta membentuk perilaku individu-individu lain yang menjadi sasaran komunikasi (Sendjaja, 2014).

Komunikasi (Barelson dan Steiner) merupakan proses penyampaian informasi, gagasan, ide, dan emosi melalui simbol-simbol, kata-kata, gambar-gambar, dan angka-angka. Sedangkan menurut Barnlund komunikasi adalah tindakan yang bertujuan untuk mengurangi rasa ketidakpastian, bertindak secara efektif, dan mempertahankan serta memperkuat ego. Serta komunikasi (Lasswell) adalah suatu proses yang menjelaskan siapa (who), mengatakan apa (say what), saluran apa (in which channel), kepada siapa (to whom), dan akibat apa atau menghasilkan apa (with what effect) (Sendjaja, 2014).

Dalam perkembangannya komunikasi dibesarkan oleh para psikologi. Wilbur Schramm yang disebut sebagai bapak komunikasi merupakan sarjana psikologi. Komunikasi bukan bagian dari sub-disiplin psikologi, tetapi komunikasi merupakan ilmu yang dipelajari dari bermacam ilmu lainnya, seperti sosiologi dan psikologi (Daryanto, 2016).

Dalam psikologi, komunikasi mempunyai makna yang luas seperti penyampaian energy, gelombang suara, tanda di antara tempat, sistem atau organisme. Kata komunikasi dalam psikologi digunakan sebagai proses, pesan,

pengaruh, atau juga digunakan sebagai pesan pasien dalam psikoterapi. Menurut Fisher psikologi komunikasi memiliki empat pendekatan, yaitu:

1. **Penerimaan Stimuli Secara Inderawi (Sensory Reception of Stimuly).** Dimulai dengan panca indra seperti mata, hidung, telinga, kulit, dan mulut menerima stimuli yang berbentuk pesan, suara, warna-warna, symbol, dan lainnya yang dapat mempengaruhi individu.
2. **Proses yang Mengantarai Stimuli dan Respons (Internal Mediation Of Stimuli).** Stimuli yang ditangkap oleh alat indera, kemudian diolah dalam otak. Disini otak hanya memberikan dari respons yang tampak melalui tanda-tanda seperti tersenyum, tepuk tangan, dan meloncat-loncat yang berarti sedang gembira.
3. **Prediksi Respons (*Prediction of Response*).** Respons yang terjadi pada masa lalu bisa dilihat dan diprediksi responnya untuk masa yang akan datang. Disini kita harus mengetahui sejarah dari respons terdahulu sebelum kita memprediksi respons individu saat ini.
4. **Peneguhan Respons (*Reinforcement of Response*).** Pada peneguhan respons, muncul perhatian pada gudang memori (*memori storage*) dan set (penghubung masa lalu dan masa sekarang). Salah satu unsur sejarah respons ialah peneguhan. Peneguhan adalah respons lingkungan (atau orang lain pada respons organisme yang asli) (Daryanto, 2016).

Penggunaan psikologi komunikasi dimaksudkan untuk menghasilkan proses komunikasi yang baik dan efektif. Menurut Stewart L. Tubbs dan Sylvia Moss (Rakhmat, 2007) komunikasi menjadi efektif jika memiliki tanda-tanda sebagai berikut:

1. **Pengertian** adalah penerimaan yang tepat terhadap isi stimuli atau pesan berdasarkan yang disampaikan oleh komunikator.
2. **Kesenangan atau Komunikasi Fatis (Phatic Communication)** atrinta menimbulkan hubungan yang hangat, akrab, dan menyenangkan.
3. **Mempengaruhi Sikap** dimaksudkan komunikasi yang dilakukan mempengaruhi orang lain dan menimbulkan sikap yang sesuai dengan dengan harapan komunikator.
4. **Hubungan Sosial yang Baik** artinya manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri, oleh karena itu kita berhubungan secara positif dengan orang lain.
5. **Tindakan** artinya pesan yang disampaikan oleh komunikator akan menimbulkan tindakan yang nyata. Untuk menimbulkan tindakan kita harus menanamkan pengertian, membentuk serta mengubah sikap, dan menumbuhkan hubungan yang baik

Teori Budaya Populer

Mall, jeans, koran, smartphome, laptop dan lainnya merupakan budaya populer yang saat ini telah menjadi bagian dari aktivitas keseharian kita. Budaya

merupakan tatanan kehidupan dimana manusia membangun perubahan melalui praktik-praktik representasi simbolik. Secara dinamis, budaya dalam konteks budaya populer merupakan serangkaian ide, reaksi dan ekspektasi yang berubah secara konstan saat orang-orang atau kelompok-kelompok itu sendiri berubah.

Budaya populer adalah budaya yang lahir dari keterkaitan dengan media. Di sini media mampu memproduksi sebuah bentuk budaya, maka masyarakat akan menyerapnya dan menjadikannya sebagai sebuah bentuk kebudayaan. Budaya Populer tidak terlepas dari perilaku konsumsi dan determinasi media massa terhadap publik yang bertindak sebagai konsumen. Di sini media berperan sebagai penyebar informasi suatu produk media. Sehingga setiap produk yang dipromosikan oleh media akan menjadi budaya tersendiri bagi masyarakat (Hamid). Seiring berkembangnya teknologi informasi, maka budaya-budaya yang kita kenal akan mengalami perubahan. Budaya populer merupakan budaya yang lahir diluar sistem kebudayaan yang asli. Kebudayaan ini berkembang seiring perubahan zaman dan sosial masyarakat. Budaya populer berupa gaya, gagasan, ide maupun perspektif, dan sikap yang berbeda dengan budaya utama.

Teknologi komunikasi menghasilkan produk yang lebih canggih dan modern secara massal. Sehingga masyarakat yang sifatnya konsumtif menjadi tertarik untuk memiliki produk tersebut. Promosi yang didukung oleh media massa inilah yang menyebabkan lahirnya budaya populer dikalangan masyarakat. Contohnya saja saat media mempromosikan salah satu produk smartphone, maka karna promosi inilah masyarakat tertarik untuk memiliki produk itu yang kemudian menciptakan budaya populer.

Budaya populer merupakan budaya yang lebih mengedepankan popularitas daripada nilai-nilai kebudayaan. Ide-ide budaya populer lahir dari promosi media massa dalam ruang-ruang public yang kemudian juga disalurkan melalui media massa dan perangkat lain yang mendukung. Budaya populer merupakan keseharian yang dapat dinikmati oleh setiap kalangan, yaitu fashion, smartphone, model rumah, serta tren masa kini (Hamid).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan metode yang memahami suatu gejala yang terjadi. Untuk memahami gejala yang terjadi, maka peneliti mengumpulkan data-data yang di dapatkan di lapangan yang kemudian di satukan dan dianalisis. Selanjutnya data-data tersebut akan dianalisis dalam bentuk kata-kata dan gambar-gambar sehingga memberikan dapat memberikan gambaran yang sistematis (Creswell, 2011).

Penelitian ini melibatkan mahasiswa FISIP 2018 Unimal. Dengan semua program studi yang ada di FISIP Unimal yaitu: Ilmu komunikasi, Ilmu Administrasi Negara, Ilmu Administrasi Bisnis, Ilmu Politik, Sosiologi, dan Antopologi. Dalam memilih informan, peneliti menggunakan teknik purposive random sampling. Purposive random sampling merupakan pemilihan informan dengan aturan tertentu untuk mendapatkan informan yang diharapkan. Sehingga dari setiap program studi di FISIP angkatan 2018, peneliti mengambil informan sebanyak 2 orang, jadi total informannya sebanyak 12 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mahasiswa FISIP Unimal lebih memilih menggunakan android OS daripada iOS. Ini juga bisa disebabkan oleh kualitas dari smartphone itu sendiri, juga mudah tidaknya menggunakan sistem di smartphone tersebut. kebanyakan android OS menawarkan kualitas yang bagus dengan bentuk yang stylish dan berbeda dari setiap merek dari android OS itu sendiri. Dan juga sistem yang ditawarkan oleh android OS sangat memudahkan penggunaanya dengan kelebihan-kelebihan yang ditawarkan sehingga menarik banyak konsumen untuk memiliki produk tersebut.

Serta mereka lebih memilih menggunakan layar sentuh daripada lidi ataupun tombol dalam mengakses smartphone, karena layar sentuh sangat mudah digunakan saat mengakses smartphone. Dan juga mereka sudah banyak bergantung dengan layar sentuh, jadi sangat susah jika mereka beralih dari penggunaan latar sentuh ke penggunaan tombol maupun lidi. Layar sentuh juga memudahkan segala aktivitas yang dilakukan dengan smartphone, karena sekali sentuh apa yang kita

perlu langsung keluar tanpa lama. Bahkan layar sentuh juga memudahkan mahasiswa dalam menggunakan kamera, seperti dalam pengeditan foto dan juga dalam melakukan foto jarak jauh yang hanya perlu menggunakan isyarat tangan.

Kamera merupakan objek yang harus ada di smartphone, juga kualitas dari kamera itu harus tinggi dan bersih. Karena kamera merupakan yang paling sering digunakan oleh mahasiswa FISIP Unimal, baik itu kamera belakang maupun kamera depan. Mereka bukan hanya sering melakukan foto selfi tetapi juga sering memotret pemandangan maupun situasi yang terjadi. Ini menyebabkan banyak perusahaan yang memproduksi smartphone berlomba-lomba untuk membuat kamera di smartphone menjadi bagus dengan resolusi yang tinggi. Bahkan ada juga smartphone yang kamera belakangnya memiliki lebih dari satu titik kamera.

Pemahaman mahasiswa FISIP Unimal terhadap aplikasi yang ada di smartphone termasuk dalam kategori sangat paham. Walaupun ada juga beberapa dari mereka yang masih awam dengan aplikasi yang ada di smartphone. Aplikasi yang paling sering digunakan di smartphone adalah aplikasi sosial media seperti WA, Instagram, twitter, dan tik tok. Aplikasi belanja online termasuk yang sering digunakan juga bagi minat belanjanya tinggi. Bahkan ada juga yang menggunakan aplikasi belajar seperti ruang guru, dan juga aplikasi banking seperti bris online.

Dan juga mereka akan memilih smartphone dengan memori internal yang besar daripada harus menggunakan memori eksternal. Ini disebabkan karena memori internal mereka sering kali penuh dan membuat smartphone menjadi lambat. Dengan menggunakan memori internal yang besar, semua file kuliah, foto-foto, dan video dapat tersimpan tanpa mereka harus menghapusnya. Juga dengan menggunakan memori internal yang besar membuat smartphone tidak lambat dan semua aplikasi yang ada dapat tertampung di smartphone.

Antara smartphone, gaya hidup, dengan teori psikologi komunikasi melahirkan sebuah budaya baru yang kemudian berkembang pada masa modern ini, apalagi dengan dukungan media massa yang semakin membuat budaya baru tersebut semakin berkembang. Smartphone yang menjadi gaya hidup bagi

mahasiswa saat ini telah melahirkan budaya populer yang terus berkembang dari masa ke masa. Budaya ini lahir akibat dari tidak bisa lepas dari pemakaian smartphone, dimana smartphone yang dimiliki pun harus stylish dengan kualitas yang sangat baik. Budaya populer merupakan budaya yang lahir dari pengaruh media massa yang terus menerus mempromosikan suatu alat komunikasi yang kemudian terus berkembang, sehingga lahirnya alat komunikasi yang bisa melakukan segalanya yang disebut dengan smartphone. terjadinya perubahan gaya hidup karena pola pikir yang berubah, minat belanja yang besar, serta gaya berpakaian dan hobi. Pola pikir yang berubah karena konten-konten yang mereka lihat di smartphonenya dapat mempengaruhi pola pikirnya. Pola pikir yang berubah disini seperti mempunyai wawasan yang luas dikarekakan mereka bisa mencari dan melihat tentang dunia luar hanya dengan menggunakan smartphone. Ada juga pola pikir yang berubah tentang skincare yang digunakan dan cara menggunakannya setelah mereka sering melihat-lihat vlog dari beauty vlogger. Bahkan pola pikir juga bisa berubah karena sering mengikuti konten-konten dakwah, seperti lebih berpikir dalam bersikap dan bertutur kata, juga mengerti dan mengetahui hal-hali yang dilarang oleh agama.

Untuk minat belanja sangat terpengaruh atau berubah akibat dari penggunaan smartphone. Apalagi saat ini sudah banyak aplikasi belanja online yang memudahkan dalam berbelanja disertai dengan diskon-diskon yang menggiurkan tiap bulannya. Apalagi ada dari beberapa teman yang berjualan online di sosial media yang membuat kita juga tertarik untuk memiliki barang tersebut. Minat belanja juga dipengaruhi oleh trend masa kini yang lagi booming-boomingnya. Jadi setiap melihat trend terkini kita tertarik juga untuk memiliki dan mencobanya sehingga sadar tidak sadar itu sudah mempengaruhi minat belanja.

Sedangkan untuk cara berpakaian ada juga yang mengikuti trend masa kini, seperti memakai hijab pashmina dan mengikuti tutorial cara pemakaiannya di youtube. Ada juga acara berpakaian yang mengikuti influencer-influencer karena sering melihat Instagram. Tetapi untuk cara berpakaian mahasiswa FISIP Unimal

tidak terlalu mengikuti trend masa kini, apalagi jika trend yang sedang berkembang saat ini trend berpakaian terbuka. Mereka hanya akan mengikuti cara berpakaianya apabila trend pakaian yang menutup aurat.

Dengan penggunaan smartphone banyak hobi dari mahasiswa FISIP unimal yang berubah. Seperti ada yang menyukai kpop, dan juga yang dulunya tidak suka nonton sekarang menjadi suka nonton. Apalagi saat ini banyak aplikasi yang mendukung hobi nonton tersebut seperti, youtube, viu, video, rcti+, iflix, netflix, dan Spotify. Ada juga beberapa mahasiswa yang dulunya tidak suka membaca sekarang jadi suka membaca dikarenakan di smartphone memiliki aplikasi yang mendukung hobi membaca mereka seperti, webtoon, wattpat, mangatoon, dreami, dan inovel.

KESIMPULAN

Penggunaan smartphone sebagai gaya hidup dengan intensitas waktu sekitar 12 jam sehari menjadikan mahasiswa kurang berinteraksi dengan temannya. Serta smartphone yang digunakan merupakan smartphone dengan kualitas paling bagus, memori internal yang besar, kamera dengan resolusi tinggi, menggunakan layar sentuh, serta menggunakan OS terbaru. Ini menyebabkan mahasiswa akan mengikuti trend terkini dan akan selalu update dengan apa yang terjadi. Dan mengakibatkan gaya hidup yang berubah-ubah karena mengikuti trend-trend terkini yang dapat dilihat melalui konten-konten yang ada di sosial media maupun youtube. Faktor-faktor perubahan gaya hidup pada mahasiswa disebabkan oleh perubahan pola pikir, minat belanja yang besar, serta cara berpakaian yang trendi dan hobi yang berubah akibat dari penggunaan smartphone.

Dimana semua aktivitas gaya hidup yang dilakukan tidak terlepas dari penggunaan smartphone. Smartphone sebagai gaya hidup digunakan untuk bukan hanya sebagai alat komunikasi tetapi juga digunakan untuk mencari informasi, banking, belajar daring, berbelanja online, bahkan ada juga yang menggunakannya untuk berjualan online. Apalagi di zaman yang saat ini sedang terjadinya wabah virus covid-19 yang mengharuskan semuanya berdiam diri di rumah menyebabkan

semua kegiatan yang dilakukan harus menggunakan media perantara seperti smartphone. Ini menyebabkan terjadinya perubahan pada psikologi komunikasi yang menyebabkan mahasiswa tidak lagi berinteraksi secara tatap muka, tetapi menggunakan media sebagai perantara.

DAFTAR PUSTAKA

- Cresswell. J.W. 2010. Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed. Yogyakarta: PT. Pusataka Pelajar.
- Rahardjo, Mulyo, dan Daryanto. 2016. Teori Komunikasi. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2007. Psikologi Komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sendjaja, S. Djuarsa Dkk. 2014. Pengantar Ilmu Komunikas. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Hamid, Farid. Media dan Budaya Populer. Jakarta: Universitas Mercubuana.
- APJII & PusPaKom (2015). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (Diakses 5 Agustus 2020).
- Pew Research Center (2016). Mobile Technology Fact Sheet. (Diakses tanggal 5 Agustus 2020), dari <https://www.pewresearch.org/internet/fact-sheet/mobile>