

FENOMENA NOMOPHOBIA DI KALANGAN MAHASISWA  
(STUDI DESKRIPTIF KUALITATIF MAHASISWA UNIVERITAS RAU)

**Umi Dasiroh<sup>1</sup>; Siti Miswatun<sup>2</sup>; Yudi Fasrah Ilahi<sup>3</sup>; Nurjannah<sup>4</sup>**

Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Riau, Indonesia<sup>1,2,& 4</sup>; Program  
Studi Ilmu Hukum, Fakultas hukum, Universitas Riau, Indonesia<sup>3</sup>

Email: dasirohumi@gmail.com<sup>1</sup>; sitimiswatun96@gmail.com<sup>2</sup>;  
yudifasrah25@gmail.com<sup>3</sup>; janah\_kom@yahoo.com<sup>4</sup>

**Abstrak**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Karakteristik subjek penelitian meliputi mahasiswa yang diduga terindikasi Nomophobia. Jumlah subjek dalam penelitian ini sebanyak 10 orang. Teknik pengumpulan data dengan wawancara mendalam sebagai metode utama, observasi dan dokumentasi sebagai metode pendukung. Semua sumber data kemudian dianalisis secara kualitatif dan ditriangulasikan untuk menggambarkan Fenomena Nomophobia Dikalangan Mahasiswa dan Motif Penggunaan Gadget pada Mahasiswa Universitas Riau. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Universitas Riau adalah Perguruan Tinggi Negeri dengan jumlah mahasiswa terbesar serta Perguruan Tinggi Negeri dengan pengguna internet terbesar di Provinsi Riau. Mahasiswa yang menjadi elemen penting bagi dunia kampus kini juga merasakan efek dari kemudahan pengaksesan internet tersebut. Adapun motif penggunaan Gadget pada mahasiswa meliputi Motif Bisnis, Sosialita, Informasi, Edukasi dan Motif Hiburan. Motif inilah yang mendorong mahasiswa menggunakan Handphone dan menjadikannya Nomophobia.

**Kata Kunci:** Nomophobia, Gadget, Mahasiswa

**Abstract**

*This research aims to identify the phenomenon of Nomophobia in the Students and see the Motive Use of Gadget on University of Riau Students. This research was conducted to get a description of the background of Nomophobia phenomenon in University of Riau students and Motive of Gadget Usage at University of Riau Students. This research uses qualitative approach. Characteristics of research subjects include students suspected of being indicted Nomophobia. The number of subjects in this study as many as 10 people. Data collection techniques with in-depth interviews as the main method, observation and documentation as a support method. All data sources are then analyzed qualitatively and ditriangulasikan to describe Nomophobia Phenomenon among Students and Motive of Gadget Usage at University of Riau Students. The results showed that the University of Riau is the State University with the largest number of students and State Universities with the largest internet users in Riau Province. Students who become an important element for the campus world now also feel the effects of the ease of accessing the internet. The motive use of Gadgets on students include Motives Business, Social, Information, Education and Motive Entertainment. This motive continues to encourage students to use Mobile and ultimately make the student is Nomophobia.*

**Keywords:** Nomophobia, Gadget, Student

## PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin canggih, ada banyak kemajuan dari bidang teknologi informasi. Hal ini bisa kita lihat dari perkembangan alat komunikasi yang bisa diakses di belahan dunia manapun dengan alat atau barang elektronik yang mempunyai fungsi khusus. Namun di tengah-tengah kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, tentu memberikan pengaruh terhadap perkembangan teknologi dan semua aspek kehidupan. Oleh karena itu dari orang tua, keluarga, kampus dan semua elemen dalam masyarakat diharapkan dapat ikut bekerjasama berperan serta aktif dalam penanggulangan dampak kemajuan teknologi sekarang ini. (Winoto,H. 2013).

Mengikuti perkembangan teknologi digital, kini *Handphone* tidak hanya digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi melalui panggilan dan sms saja, namun lebih dari itu, kemajuan teknologi digital ini telah melahirkan *Handphone* terbaru yang memiliki multi fungsi yaitu *smartphone*.

Kemajuan ini menjadi penyakit baru bagi manusia yang terlalu mendahulukan barang elektronik semisal *smartphone* atau yang lebih sering disebut *Gadget*. Dengan *Gadget*, kita dapat melakukan aktifitas komunikasi dan transaksi dengan cepat dan mudah, di samping itu kita juga terbiasa bekerja menggunakan laptop, bersosialisasi dengan *Smartphone* atau bermain game dengan *Gadget*. Hidup sehari-hari menggunakan *Gadget* sudah menjadi kebiasaan kita, tetapi kita juga harus memperhatikan dampak buruknya terhadap kesehatan. Karena dibalik itu semua, terdapat hal yang sangat besar menyangkut psikologis manusia yang manusia atau pemakainya sendiri tidak menyadari akan hal tersebut serta bahaya yang ditimbulkan oleh penyakit

ketergantungan pada *Gadget* atau saat ini disebut sebagai penyakit *nomophobia*. *Nomophobia* merupakan singkatan dari *No Mobile Phone Phobia*.

*Nomophobia* atau biasa dikenal dengan singkatan "*No Mobile Phone Phobia*" 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. Orang yang didiagnosis menderita *Nomophobia* akan lebih banyak menghabiskan waktu dengan *mobile phone* nya dibandingkan berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya (Kendler dalam Davidson, dkk., 2006: 185).

Mereka yang menderita *Nomophobia* ditandai dengan perilaku kecemasan yang berlebihan seperti, tidak mampu menon-aktifkan ponselnya untuk beberapa waktu, rasa khawatir yang berlebihan jika kehabisan daya baterai, terus-menerus memeriksa pesan, panggilan, email baru dan jejaring sosial. Bahkan penderita *Nomophobia* dapat membawa ponselnya hingga ke kamar mandi karena terlalu cemas.

Di Universitas Riau sendiri, penggunaan *Gadget* di kalangan mahasiswa sudah menjadi sebuah budaya teknologi yang merakyat, karena setiap mahasiswa memiliki gadget dan aktif menggunakan fitur dan aplikasi yang terdapat di dalamnya, terutama media sosial. Kecenderungan ini berakibat pada terjangkitnya wabah sindrom *Nomophobia* yang dapat mengakibatkan terganggunya kesehatan kepribadian, menurunnya minat belajar, penurunan prestasi akademik serta sikap menjauh dari kehidupan sosial seperti keluarga dan masyarakat.

Berdasarkan pembahasan diatas maka penelitian ini membahas mengenai "Fenomena *Nomophobia* di

Kalangan Mahasiswa (Studi Deskriptif Mahasiswa Universitas Riau)".

## **KERANGKA TEORI**

### **Fenomenologi**

Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani, 'phainomenon' yaitu "yang menampak". Fenomenologi pertama kali dicetuskan oleh Edmund Husserl. Fenomenologi dikenal sebagai aliran filsafat sekaligus metode bafikir yang mempelajari fenomena manusiawi tanpa mempertanyakan penyebab dari fenomena tersebut serta realitas objektif dan penampakkannya. Alfred Schutz adalah ahli teori fenomenologi yang paling menonjol sekaligus yang membuat fenomenologi menjadi ciri khas bagi ilmu social hingga saat ini. Bagi Schutz, tugas utama fenomenologi ialah mengkonstruksi dunia kehidupan manusia "sebenarnya" dalam bentuk yang mereka sendiri alami. Realitas dunia tersebut bersidat intersubjektif dalam arti bahwa anggota masyarakat berbagi persepsi dasar mengenai yang mereka internalisasikan melalui sosialisasi dan memungkinkan mereka melakukan interaksi atau komunikasi (Kuswarno, 2009: 110)

Dalam pandangan Schutz, manusia adalah makhluk social, sehingga kesadaran akan dunia kehidupan sehari-hari adalah kesadaran social. Manusia dituntut untuk saling memahami satu sama lain, dan bertindak dalam kenyataan yang sama. Sehingga, ada penerimaan timbal balik, pemahaman atas dasar pengalaman bersama, dan tipikasi atas dunia bersama. Melalui tipikasi inilah manusia belajar menyesuaikan diri ke dalam dunia yang lebih luas, dengan juga melihat diri kita sendiri sebagai orang yang memainkan peran dalam situasi tipikal. Jadi, dalam kehidupan totalitas masyarakat, setiap individu menggunakan simbol-simbol yang telah diwariskan padanya, untuk member

makna pada tingkah lakunya sendiri (Kuswarno, 2009: 18).

Dengan kata lain, ia menyebut manusia sebagai "aktor". Ketika seseorang melihat atau mendengar apa yang dikatakan atau diperbuat aktor, maka dia akan memahami makna dari tindakan tersebut. Dalam dunia social ini disebut sebagai sebuah "realitas interpretif" (*interpretive reality*). Dimana, makna subjektif yang terbentuk dalam dunia social para aktor berupa sebuah "kesamaan" dan "kebersamaan" (Kuswarno, 2009: 110). Sehingga, sebuah makna disebut sebagai intersubjektif.

Inti pemikiran Schutz adalah bagaimana memahami tindakan social melalui penafsiran. Dimana, tindakan social merupakan tindakan yang berorientasi pada perilaku orang atau orang lain pada masa lalu, sekarang dan akan datang. Proses penafsiran dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang implisit. Dengan kata lain, mendasarkan tindakan social pada pengalaman, makna, dan kesadaran. Manusia mengkonstruksikan makna di luar arus utama pengalaman, melalui proses ini, atau biasa disebut *stock of knowledge*. (Kuswarno, 2009: 18).

### **Motif**

Motif merupakan dorongan, keinginan, hasrat dan tenaga penggerak lainnya yang berasal dari dalam diri manusia, untuk melakukan sesuatu. Semua tingkah laku manusia pada hakikatnya memiliki motif. Motif-motif ini memberi tujuan dan arah kepada tingkah laku manusia. Motif timbul Karena adanya kebutuhan. Kebutuhan dapat dipandang sebagai kekurangan akan sesuatu hal, dan ini menuntut untuk segera adanya pemenuhannya, agar segera mendapatkan keseimbangan. Situasi kekurangan ini berfungsi sebagai suatu kekuatan atau dorongan alasan,

yang menyebabkan seseorang bertindak untuk memenuhi kebutuhan. Secara ringkas, motif adalah sesuatu dorongan yang ada pada diri individu yang menggerakkan atau membangkitkan sehingga individu itu berbuat sesuatu (Ahmadi, 2002).

Motif menunjuk hubungan sistematis antara respon atau suatu himpunan respon dengan keadaan dorongan tertentu. Motif-motif manusia dapat bekerja secara sadar dan juga tidak sadar bagi diri manusia. Untuk dapat mengerti dan memahami tingkah laku manusia dengan lebih sempurna, maka patutlah kita memahami dan mengerti terlebih dahulu apa dan bagaimanakah motif dan tingkah lakunya. Hal itu dikarenakan motif tidak selalu seperti yang tampak, bahkan kadang-kadang motif berlawanan dengan perilaku yang tampak.

Alfred Schutz membagi motif dengan memberikan identitas fase, yaitu *in-order-to* movie (*Um-zu Motiv*), yaitu motif yang merujuk pada masa yang akan datang; dan tindakan *because motive* (*Weil-Motiv*) yaitu motif yang merujuk pada masa lalu (Kuswarno, 2009: 167). Kedua motif tersebut relevan untuk menggambarkan kondisi alasan mahasiswa menggunakan *Gadget*, dan dalam penelitian ini disebut sebagai motif masa lalu dan motif yang akan datang.

### **Nomophobia**

*Nomophobia* didefinisikan sebagai "ketakutan yang muncul disebabkan tidak bisa jauh dari mobile phone". Istilah *Nomophobia* adalah singkatan untuk *no-mobile-phone-phobia* dan pertama kali diciptakan selama penelitian yang dilakukan pada tahun 2008 oleh Kantor Pos Inggris untuk menyelidiki kecemasan penderita pengguna *mobile phone*. Untuk merujuk kepada orang-orang dengan *nomophobia*, dua istilah lain diperkenalkan dan digunakan bahasa sehari-hari: *nomophobe* dan *nomophobic* (Mahenda, 2013:6).

Pemicu fobia ini disebabkan oleh kemajuan teknologi *Gadget* serta sarana pendukung lainnya yang belakangan semakin menjanjikan kemudahan bagi penggunaannya. Berbagai macam kemudahan yang dimaksud seperti mobile phone chatting yang memungkinkan seseorang berinteraksi dengan orang di manapun dan kapan pun, social media, game dan lain sebagainya. (<http://rizkimulyarahman.wordpress.com> diakses pada tanggal 12 Februari 2016).

### **Gadget**

Secara estimologi, gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Perbedaan gadget dengan alat elektronik lainnya adalah unsur "pembaharuan". Jadi gadget adalah alat elektronik yang memiliki pembaharuan dari hari ke hari sehingga membuat hidup manusia lebih praktis (<http://www.takno-pedia.com/gadget-dan-pengertiannya/> diakses pada tanggal 23 Mei 2017)

### **Mahasiswa**

Defenisi mahasiswa menurut kamus lengkap bahasa Indonesia (Kaisa, 1997), bahwa mahasiswa merupakan individu yang belajar di perguruan tinggi. Mahasiswa dalam perkembangannya berada pada kategori remaja akhir yang berada dalam rentang usia 18-21 tahun (Monks dkk, 2001). Menurut ganda (2004), mahasiswa adalah individu yang belajar, menekuni disiplin ilmu, menjalani serangkaian kuliah yang sangat dipengaruhi oleh kemampuan mahasiswa itu sendiri, karena pada kenyataannya di antara mahasiswa ada yang sudah bekerja atau disibukkan oleh kegiatan kemahasiswaan.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, dimana penelitian ini akan menghasilkan dan mengolah data yang sifatnya deskriptif seperti

transkripsi, wawancara, catatan lapangan, gambar foto, rekaman video, dan lain sebagainya. Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik, karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah. Menurut Bogdan dan Tylor (Moleong, 2012) penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data eskriptif berupa kata-kata yang tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian deskriptif ditujukan untuk: (1) mengumpulkan informasi aktual secara rinci yang melukiskan gejala yang ada, (2) mengidentifikasi masalah atau memeriksa kondisi dan praktik-praktek yang berlaku, (3) membuat perbandingan atau evaluasi, (4) menentukan apa yang dilakukan orang lain dalam menghadapi masalah yang sama dan belajar dari pengalaman mereka untuk menetapkan rencana dan keputusan pada waktu yang akan datang (Rahmat, 2005).

Metode analisis data yang peneliti gunakan adalah metode analisis data deskriptif, karena penelitian ini secara khususnya untuk menjelaskan hal-hal: mengidentifikasi latar belakang adanya fenomena *Nomophobia* pada Mahasiswa Universitas Riau, Mengidentifikasi Motif Penggunaan *Gadget* pada Mahasiswa Universitas Riau. Bogdan dalam Sugiyono (2008) menyatakan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis dari yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Adapun prosedur dalam menganalisis data kualitatif, menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2008) sebagai berikut: (1) Reduksi data, (2) Penyajian data dan (3) Kesimpulan atau verifikasi,

Berdasarkan keterangan di atas maka setiap tahap dalam proses tersebut dilakukan untuk mendapatkan keabsahan data dengan menelaah seluruh data yang ada dari berbagai sumber yang telah didapat dari lapangan dan dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto dan sebagainya melalui metode wawancara yang didukung dengan studi dokumentasi Bungin (2009).

## PEMBAHASAN

### Latar Belakang Adanya Fenomena *Nomophobia* pada Mahasiswa Universitas Riau

Universitas Riau adalah Perguruan Tinggi Negeri dengan jumlah mahasiswa terbesar serta majemuk di Provinsi Riau. Internet menjadi salah satu fasilitas yang disediakan oleh pihak Universitas. Hal ini membuat internet menjadi mudah diakses, terutama oleh setiap civitas akademika. Kemudahan dalam mengakses internet ini telah memberikan perubahan yang cukup signifikan bagi dunia perkuliahan. Tidak terkecuali mahasiswa yang menjadi elemen penting bagi dunia kampus kini juga merasakan efek dari kemudahan akses internet tersebut. Kemudahan akses internet ini juga disambut oleh kemajuan teknologi digital yang telah melahirkan *Smartphone* sebagai alat penunjang komunikasi yang sangat mumpuni. Dengan *Smartphone*, kita dapat melakukan aktivitas komunikasi dan transaksi dengan mudah dan cepat. Keunggulan yang dijanjikan *Smartphone* ini akhirnya menjadikan mahasiswa terbiasa dan cenderung ketergantungan. *Smartphone* atau yang biasa disebut *Gadget* tidak lagi dijadikan sebagai alat komunikasi semata, lebih dari itu *Smartphone* menjadi alat yang begitu penting yang tidak bisa ditinggalkan dalam setiap aktivitas sehari-hari. Hingga ketergantungan ini terus meningkat yang akhirnya

menimbulkan efek negatif bagi kesehatan, karena di balik itu semua, terdapat hal yang sangat besar menyangkut psikologis manusia yang manusia atau penggunaanya tidak akan menyadari akan hal tersebut serta bahaya yang ditimbulkan oleh penyakit ketergantungan pada *Gadget* atau saat ini disebut sebagai penyakit *Nomophobia*. Dewasa ini, *Nomophobia* juga menjadi perbincangan hangat di dunia informasi. *Nomophobia* telah menjadi penyakit yang menjamur di kalangan masyarakat, tidak terkecuali mahasiswa. Terlebih mahasiswa merupakan elemen yang selalu bersinggungan dengan dunia informasi dan internet.

#### **Motif Penggunaan *Gadget* pada Mahasiswa Universitas Riau**

Menjadi mahasiswa yang terjangkau penyakit *Nomophobia* bukanlah merupakan keinginan bagi mahasiswa Universitas Riau. Dari hasil wawancara yang telah penulis lakukan dengan beberapa informan, hanya beberapa mahasiswa yang menyadari bahwa saat ini mereka telah terjangkau penyakit *Nomophobia*. Berbagai kemudahan yang di tawarkan oleh *Gadget* telah menjadikan mahasiswa ketergantungan oleh *Gadget* tersebut. Bahkan beberapa informan benar-benar tidak dapat meninggalkan gadgetnya saat melakukan aktifitas di kamar mandi. Dari penelitian yang penulis lakukan ini, penulis menemukan berbagai macam motif mahasiswa menggunakan *Gadget*. Motif adalah dorongan yang menggerakkan seseorang bertingkah laku dikarenakan adanya kebutuhan-kebutuhan yang ingin dipenuhi oleh manusia. Motif juga dapat dikatakan gaya penggerak dari dalam diri subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai tujuan (Sudirman, 2003: 73).

Selain motif, jumlah kuota data yang digunakan oleh informan juga

bebeda-beda. Ada yang menghabiskan 2 GB/bulan, 4 GB/bulan, 9 GB/bulan, 10 GB/bulan, 15 GB/bulan, 20 GB/bulan, 28 GB/bulan, 30 GB/bulan, satu GB/hari, bahkan salah satu informan mampu menghabiskan kuota sebanyak 80 GB/bulan.

Penulis akan menjabarkan hasil penelitian terkait motif ini berdasarkan teori tentang motif Alfred Schutz. Menurut Schutz, tindakan keseluruhan seseorang dibagi menjadi dua fase yaitu, *because motive* yang merujuk pada masa lalu yang melatarbelakangi seseorang mengambil tindakan, dan *in-order-to-motive*, yang merujuk pada masa yang akan datang yang berupa tujuan atau harapan.

#### **Motif masa lalu (*Because motif*)**

Pengguna *Gadget* dalam menggunakan *Gadget* memiliki motif di masa lalunya yang sangat berpengaruh dalam penggunaan *Gadget* di dalam kehidupan sehari-harinya. Motif masa lalu memiliki artian bahwa tindakan yang dilakukan seseorang pasti memiliki alasan dari masa lalu yang mendorongnya melakukan apa yang ia lakukan sekarang.

Adapun motif masa lalu berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan dalam penelitian ini adalah :

##### **1. Merasa cupu dan tidak gaul**

Kenyataan bahwa peran media sosial dalam dunia kehidupan sudah sangat berpengaruh adalah ketidakmampuan seseorang meninggalkan eksistensinya di dalam dunia maya karena dianggap ketinggalan zaman dan tidak gaul. Selain sikap kecanduan yang di timbulkan oleh *Gadget*, ternyata mahasiswa juga merasa rendah diri apabila tidak memiliki *Gadget* dan memainkan aplikasi yang terdapat di dalamnya. Seperti yang di ungkapkan

oleh informan Ridwan Ragil Firdanisyah berikut :

“ya aku merasa kayak cupu gitu sih, hari ini nggak ada facebook nggak ada instagram, ya ngerasa nggak gaul aja, kan sekarang emang dunia sih kayaknya yang maksa buat eksis, gitu menurut aku”.

Ungkapan tersebut membuktikan bahwa memang dunia maya sangat berpengaruh dalam kehidupan sosial mahasiswa. Mahasiswa merasa gaul dan eksis apabila memainkan beberapa aplikasi yang di tawarkan oleh *Gadget*. Padahal sikap tersebut justru membuat diri mahasiswa menjadi anti sosial dan cenderung individualis.

## 2. Merasa kurang *update*

Mahasiswa juga megaku merasa kurang *update* informasi tanpa adanya *Gadget*, dan mengatakan bahwa dengan *Gadget* informasi menjadi lebih mudah untuk di akses, selain itu biaya pengaksesan informasi juga menjadi lebih murah. Seperti ungkapan dari informan Siti Aminah:

“kalo nggak ada *Gadget* tu ya, aku jadi nggak *update* um, soalnya kan di *Gadget* informasi semua lengkap, apa-apa ada, ya lebih mudah. Lagian kalo mau liat informasi nggak harus beli Koran dulu atau mantngin tv kan. Cukup buka situs berita udah siap, kayak detik.com atau yang lain. Lagian sekarang ini setiap aplikasi di gadget itu ada untuk beritanya, kayak line kan udah ada tu di *line today* nya. Dan informasinya nggak tentang artis aja. Banyak lah. Jadi akusering disitu. Karena udah ngerasain banget manfaat dari gadget, dan yang paling penting setiap hari itu bisa liat berita di *line today* udah cukup. Dan informasinya itu terbaru terus, umpamanya kejadiannya di Jakarta tadi jam 10 pagi, jam 12 itu aku udah bisa baca

informasinya, kan keren itu. Aku jadi makin *update* sih. Jadi ya tanpa *Gadget* aku ngerasa kayak kudet gitu”.

Berdasarkan penjelasan dari informan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa salah satu motif penggunaan *Gadget* oleh mahasiswa universitas riau adalah karena merasa kurang *update* informasi. Hal ini disebabkan oleh adanya palikasi yang ditawarkan oleh *Gadget* yang membuat pengaksesan informasi menjadi lebih mudah, cepat dan murah.

## 3. Bosan dengan aktifitas

Dalam melakukan aktivitas mahasiswa cenderung melakukan hal yang monoton, seperti menghadiri perkuliahan, mengerjakan tugas, dan lain-lain. Di tengah-tengah rasa bosan tersebut beberapa informan memanfaatkan *Gadget* sebagai sarana penglihng rasa bosan, berbagai aplikasi yang terdapat di *Gadget* dapat menjadi solusinya. Seperti yang diungkapkan oleh informan ade yulindra :

“Kalau dikampus kalau lagi nunggu dosen kan bosan, jadi bukak hp terus main game, bukak sosmed, bukak notif, ya itu aja di ulang-ulang”.

*Gadget* di manfaat oleh informan untuk mengatasi rasa bosan di saat-saat tertentu, salah satunya seperti yang di ungkapkan Ade Yulindra, *Gadget* dimanfaatkan saat bosan menunggu dosen.

## 4. Keinginan memiliki usaha

Salah satu motif masa lalu lainnya yang membuat mahasiswa menggunakan *Gadget* adalah keinginan untuk memiliki usaha. Mahasiswa juga memandang bahwa *Gadget* cukup memberikan peluang usaha yang menjanjikan, terutama dalam bidang bisnis *online*. Beberapa aplikasi di dalam *Gadget* seperti Instagram, Facebook,

Toko Pedia, dan masih banyak yang lainnya. Seperti yang diungkapkan oleh informan Alika Nanda putri:

“Ya semuanya.. instagram, facebook, ya dimanfaatkan semua.. kayak toko pedia juga, Terus lazada sih, kan untuk order barang kalo misalnya temen-temen minat”

Informan Alika Nanda Putri mengatakan bahwa ia memanfaatkan berbagai aplikasi yang terdapat di *Gadget*.

### **Motif masa mendatang/Harapan (*In Order to Motive*)**

Motif masa mendatang/Harapan (*In Order to Motive*) memberikan asumsi bahwa pada setiap perilaku manusia memiliki harapan yang ingin dipenuhi. Harapan tersebut yang selanjutnya akan menjadi pendorong manusia untuk melakukan sesuatu. Begitu pula dengan para pengguna *Gadget*, mereka memiliki harapan yang menjadi pendorong mereka untuk menggunakan *Gadget*.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan 10 informan, adapun motif harapan pengguna *Gadget* menggunakan *Gadget* ini adalah :

#### 1. Untuk Mendapatkan Informasi

Berdasarkan hasil wawancara, para pengguna *Gadget* mengatakan bahwa kebutuhan informasi setiap harinya semakin tinggi, setiap hari mereka membutuhkan *Gadget* untuk mengakses informasi tersebut. *Gadget* juga menjadikan pengaksesan informasi menjadi mudah dan cepat. Seperti apa yang diungkapkan pada saat wawancara langsung

“kalo saya kebutuhan akan informasi olahraga itu lumayan besar, jadi setiap harinya saya mengakses. Kalo saya sih lebih percaya pada  *detik sport*  ya,  *detik sport*  ini saya mengaksesnya kalo perhari itu pokoknya minimal itu 6 kali” (wawancara dengan Ridwan

Ragil firdanisyah pada 27 April 2017).

#### 2. Penunjang Belajar

Belajar merupakan nilai utama di dalam dunia pendidikan. Belajar juga dapat dilakukan menggunakan *Gadget*. *Gadget* tidak hanya menyediakan sarana informasi yang baik, lebih daripada itu *Gadget* juga mampu menjadi sarana penunjang belajar bagi penggunaannya. Seperti yang diungkapkan oleh informan Rijalun Arridho :

“Ada, ya pasti karena banyak terutama mencari journal kan bisa melalui gadget, karena di FK itu kan sistemnya sering diskusi, diskusi itu ada masalah, umpamanya ada masalah nantik di diskusikan, dan kita mencari sumbernya pasti melalui buku, teksbook, teksbook bisa di simpan di HP, di gadget ya dan itu bisa dilihat kapanpun, bisa dibaca kapanpun, dan itu saya rasa memudahkan kita. Kalau yang Hardcopy itu, yang buku itu susah kalo di bawa kemana-mana nah itu salah satunya. Terus melalui gadget melalui internet akses nya kita bisa mengecek journal, karena untuk diskusi pasti banyak masalah dan biasa masalah itu ada di journal, di jelaskan gitu. Makanya butuh gadget untuk belajar di FK”

#### 3. Keinginan untuk Eksis

Eksis merupakan hal yang sedang diminati oleh banyak remaja, terutama mahasiswa. Informan dalam penelitian penulis juga mengungkapkan bahwa motif menggunakan *Gadget* juga di dorong oleh keinginan ingin eksis di media sosial terutama Instagram. Beberapa informan meyakini bahwa eksis menjadi kebutuhan yang sangat penting, terlebih beberapa aplikasi yang di tawarkan *Gadget* juga menawarkan

keeksisan tersebut. Seperti apa yang diungkapkan pada saat wawancara langsung bersama informan Siti Aminah

“Ya kalau mau eksis tinggal buka instagram, liat berita-berita orang jualan, ya semuanya lah”.

Motivasi untuk eksis menjadi salah satu in order to motive pengguna gadget dalam menggunakan gadget. Melalui instagram, pengguna gadget menganggap bahwa diri mereka akan menjadi eksis.

#### 4. Untuk Memasarkan Produk

Kemudahan yang ditawarkan oleh gadget benar-benar dimanfaatkan oleh beberapa informan. Gadget di jadikan sebagai media promosi untuk berbagai produk jualan, seperti Instagram. Informan Arief Muhammad menjadikan Instagram sebagai salah satu media pemasaran produk. Seperti yang di ungkapkan informan Arief Muhammad berikut:

“Iya saya punya beberapa online shop di Instagram, ya untuk pakaian-pakaian lelaki, untuk pakaia-pakaian sepak bola. Seperti itu... kayak baju-baju olahraga”.

Tidak jauh berbeda dengan informan Alike Nanda Putri, sebagai seorang mahasiswa dan pengusaha dibidang aksesoris, alike nanda putrid juga memanfaatkan Instagram sebagai media promosi produknya.

#### 5. Sebagai sarana hiburan

Gadget merupakan alat multifungsi dimana penggunanya dapat melakukan berbagai hal hanya dengan sekali genggam. Beberapa informan juga memanfaatkan Gadget sebagai sarana hiburan, karena memang Gadget memberikan kemudahan tersebut. Dewasa ini orang tidak harus mengunjungi sarana hiburan di mall,

timezone dan lain-lain apabila hendak bermain game. Cukup dengan satu genggam maka kita sudah dapat memainkan game baik yang online maupun offline. Seperti yang di ungkapkan informan Sofi Nandasari

“Kalau untuk game saya biasanya habis kurang lebih 2 GB/bulan, itu masih di tambah wifi dan itu haya untuk game online aja, belum yang offline”.

Tidak hanya game, semua informan juga menggunakan aplikasi Youtube sebagai salah satu sarana hiburan mereka.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil peneitian, didapati beberapa kesimpulan yang merangkum mengenai fenomena Nomophobia dikalangan Mahasiswa Universitas Riau. Beberapa kesimpulan tersebut adalah:

1. Nomophobia menjadi wabah penyakit baru di kalangan mahasiswa Universitas Riau. Didukung oleh kemudahan akses internet dan peningkatan penggunaan *Smartphone*.
2. Motif masa lalu penggunaan *Gadget* pada mahasiswa Universitas Riau Merasa cupu dan tidak gaul, merasa kurang *update*, bosan dengan aktifitas dan adanya keinginan untuk memiliki usaha
3. Sedangkan motif harapan mahasiswa menggunakan *Gadget* adalah meliputi Motif Bisnis, Sosialita, Informasi, Edukasi dan Motif Hiburan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan. (2005). *Analisis Data Penilitin Kualitatif*. Jakarta: Raja Grapindo Persada

- Davidson, Gerald C. (2004). *Psikologi Abnormal (edisi ke 9)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Kriantono, Rachmat. (2009). *Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Moleong, Lexy J. (2005). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Monks, F. J. (2001). *Psikologi perkembangan, pengantar dalam berbagai bahayanya*. Yogyakarta: Gadjahmada University Press.
- Schutz, Alfred. (1967). *"The Phenomenology Of The Social World"*. Northwestern: University Press.
- Adelia, R Mahenda. (2013). *"Gangguan Kesehatan Akibat Nomophobia Pada Mahasiswa Universitas Airlangga Surabaya"*.
- Bivin, I.B dkk. (2013). *"Nomophobia-do we really need to worry about? A Cross Sectional Study On Nomophobia Severy Among Male Unde Graduate Student of Helt Sciences" vol, Mei. 2013"*