

KONTEN-KONTEN INSTAGRAM PENYEBAB *NOMOPHOBIA*

PADA *iGENERATION*

**(Studi Deskriptif Pada Remaja Gamping Kidul, Ambarketawang,
Sleman, Yogyakarta)**



Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Universitas Islam Negeri Yogyakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi

Di Susun Oleh :

ARIF NUR AZIZ

NIM.16730024

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2020

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : ARIF NUR AZIZ
No Induk : 16730024
Pogram Studi : Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Public Relations

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah hasil penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 20 Mei 2019

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



ARIF NUR AZIZ

16730024



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA



Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 0812272 Fax. 519571 YOGYAKARTA 55281

NOTA DINAS PEMBIMBING
FM-UINSK-PBM-05-02/RO

Hal : Skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikumWr. Wb

Setelah memberikan, mengarahkan dan mengadakan perbaikan seperlunya maka selaku pembimbing saya menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Arif Nur Aziz
NIM : 16730024
Prodi : Ilmu Komunikasi
Judul :

KONTEN-KONTEN PENYEBAB *NOMOPHOBIA* PADA *iGENERATION*
(Studi Deskriptif Pada Remaja Gamping Kidul, Ambarketawang, Sleman, Yogyakarta)

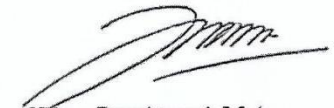
Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi.

Harapan saya semoga saudara segera dipanggil untuk mempertanggung-jawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Demikian atas perhatian Bapak, saya sampaikan terimakasih.
Wassalamu'alaikumWr. Wb

Yogyakarta, 20 Mei 2020

Pembimbing


Niken Puspitasari, M.A
NIP. 19830111 201503 2 004



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-435/Un.02/DSH/PP.00.9/07/2020

Tugas Akhir dengan judul : KONTEN-KONTEN INSTAGRAM PENYEBAB NOMOPHOBIA PADA
iGENERATION (Studi Deskriptif Pada Remaja Gamping Kidul,
Ambarketawang, Sleman, Yogyakarta)


yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ARIF NUR AZIZ
Nomor Induk Mahasiswa : 16730024
Telah diujikan pada : Jumat, 12 Juni 2020
Nilai ujian Tugas Akhir : B+

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

 Ketua Sidang
Niken Puspitasari, S.IP., M.A.
SIGNED
Valid ID: 5f182965993fc

 Penguji I
Prof. Dr. Iswandi Syahputra, S.Ag., M.Si.
SIGNED
Valid ID: 5f1d1815bdd8

 Penguji II
Lukman Nusa, M.I.Kom.
SIGNED
Valid ID: 5f1a6025eb722

 Yogyakarta, 12 Juni 2020
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.
SIGNED
Valid ID: 5f1e523913e0e

MOTTO

**“BERJALAN TANPA HARUS BERHENTI, MELAJU TANPA HARUS
BERLARI”**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Atas Ridho dan Rahmat-Nya lah peneliti dapat menyelesaikan karya ini sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang selalu kita nantikan syafaatnya di hari akhir.

Skripsi ini merupakan kajian mengenai konten penyebab *Nomophobia* pada remaja Gamping Kidul. Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta,
2. Bapak Drs. Siantari Rihartono, M. Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta,
3. Ibu Dr. Yani Tri Wijayanti, S.Sos., M.Si selaku dosen pembimbing Akademik peneliti,
4. Ibu Niken Puspitasari ,S.IP., M.A selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membantu dan mengarahkan peneliti,
5. Bapak Prof. Dr. Iswandi Syahputra ,S.AG., M.Si sebagai penguji 1,
6. Bapak Lukman Nusa, M.I.Kom sebagai penguji 2,
7. Seluruh Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi yang telah membagikan ilmunya kepada peneliti,
8. Kedua orang tua, Bapak Agus Suharto dan Ibu Nanik Ariyanti yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan do'a kepada peneliti,
9. Afika Rahman, Saudara satu-satunya yang selalu menyokong kebutuhan peneliti dari awal kuliah hingga saat ini.

10. Teman-teman yang selalu menyemangati peneliti hingga dapat menyelesaikan penelitian ini. Terkhususnya kepada Novia Ningrum, Fajar Sumardhan, Naila Ainul Husna, Oki Nurhadiyanto, Nanang Febriansyah, Ayang Puspasari, Intan Nur Hapsari, Synta Mutiara Sari, dan Marlina Catur Pratiwi yang senantiasa menampung segala keluhan dan memberi masukan kepada peneliti,
11. Seluruh mahasiswa Ilmu Komunikasi 2016 yang telah memberi kenangan selama peneliti menimba ilmu dibangku perkuliahan terkhusus Ilmu Komunikasi A,
12. Teman-teman KKN Kedung Kepis yang selalu menyemangati dalam hal apapun. Ahmad Subhan Fahrur Rizal, Muhammad Wafy, Siti Fauziah Ummahatul Maghfuroh, Reza Fitri Kamalia, Isnaeni Fajrin, Novie Setiyarsih, Natasha Farucha, Uswatun Khasanah, dan Estri Rohmawati.

Peneliti mengucapkan terimakasih atas segala doa dan dukungan yang telah diberikan, semoga kita semua selalu tetap dalam lindungan Allah SWT.

Yogyakarta, Mei 2020

Peneliti
STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Arif Nur Aziz
16730024

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN.....	i
HALAMAN NOTA DINAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
ABSTRAK.....	xi
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
1. Manfaat Akademis.....	7
2. Manfaat Praktis.....	7
E. Telaah Pustaka.....	7
F. Landasan Teori.....	11
1. Nomophobia.....	11
2. Generasi Internet atau iGeneration.....	12
3. Media Baru.....	16
4. Konten-Konten pada Media Sosial.....	24
G. Kerangka Pemikiran.....	29
H. Metodologi Penelitian.....	30
1. Jenis Penelitian.....	30
2. Subjek dan Objek Penelitian.....	30
3. Sumber Data.....	31
4. Metode Pengumpulan Data.....	32

5. Metode Analisis Data.....	34
6. Keabsahan Data.....	35
BAB II : GAMBARAN UMUM	
A. Profil Kecamatan Gamping.....	37
1. Sejarah Kecamatan Gamping.....	37
2. Visi dan Misi.....	42
3. Tugas Pokok dan Fungsi.....	43
B. Profil Kelurahan Ambarketawang.....	44
C. Profil Remaja Gamping Kidul.....	46
BAB III : HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Nomophobia Pada Remaja Gamping Kidul.....	50
B. Instagram Sebagai Media Sosial penyebab Nomophobia Pada Remaja Gamping Kidul.....	55
C. Konten-Konten Penyebab Nomophobia Pada Remaja Gamping Kidul....	60
BAB IV : PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1 : Daftar Informan.....32
2. Tabel 2 : Pembagian Administratif Padukuhan.....46



DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1 : Kerangka Pemikiran.....	29
2. Gambar 2 : Logo PERSADA.....	48
3. Gambar 3 : Pengguna Instagram di Indoneisa per Februari 2020.....	56
4. Gambar 4 : Akun Instagram Informan.....	57
5. Gambar 5 : Menu Explore Instagram.....	59
6. Gambar 6 : Contoh Konten Quotes.....	64
7. Gambar 7 : Contoh Konten Review.....	67
8. Gambar 8 : Contoh Konten Tutorial Masak.....	69
9. Gambar 9 : Contoh Konten Horor.....	71



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAC

In modern era, technological development is rapidly progressing, the whole process of communication utilize technology. The intensity of use of very high communication technology especially in teenagers can be addictive or commonly referred to as *Nomophobia*. *Nomophobia* can also occur due to other factors such as the diversity of social media especially Instagram that makes technology users feel closer to technology, the content provided in it also plays a role in making technology users addicted.

This research uses a qualitative approach. Characteristics of the study subjects included teenagers who were suspected to have indicated *Nomophobia*. The number of subjects in this study were 5 people. Data collection techniques with interviews, observation and documentation as a support method. All data sources were then analyzed qualitatively and triangulated to describe the causes of *Nomophobia* in teenagers in Gamping Kidul. The results showed that the content that causes nomophobia in teenagers in Gamping Kidul is Entertainment Content and Educational Content in the form of makeup tutorials, cooking tutorials, music videos, horror videos and football news.

Keywords: communication technology, Nomophobia, Social Media, Instagram, Content



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi seperti saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak bisa dibendung lagi. Menghentikan atau menghalangi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tentu tidak akan mungkin. Tentu dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi ini menghapus batas-batas antar negara, dan semua dapat diakses melalui jaringan internet.

Saat ini perkembangan teknologi sangatlah pesat dan paparan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak bisa dihindari, terutama pada remaja kelahiran sama dengan atau di atas tahun 2000. Generasi yang lahir pada tahun tersebut biasa disebut dengan istilah generasi internet atau *iGeneration*. Istilah generasi internet ini dicetuskan oleh Graeme Codrington, Sue Grant-Marshall, dan Penguin. Mereka menggolongkan generasi internet kedalam generasi Z, dimana generasi ini terbentuk dari mereka yang lahir pada tahun 1995 sampai 2010, atau pada awal 2000 dan seterusnya. (www.silabus.web.id , diakses pada 30 desember 2019). Jika dilihat dari penjelasan di atas maka sekarang generasi internet didominasi oleh usia remaja. Dalam hal ini usia remaja sangat rentan dengan penggunaan teknologi komunikasi yang berlebih, mereka hidup pada era masyarakat informasi atau lebih tepatnya semua kegiatan melibatkan teknologi. Hal ini dilandasi dengan adanya

pembagian perkembangan teknologi oleh Alvin Toffler bahwa tahun 1979-2000 ke atas masuk ke dalam gelombang ketiga atau masyarakat informasi, dimana perangkat teknologi komunikasi semakin canggih dan memunculkan berbagai macam perubahan khususnya pada proses pengiriman informasi dan juga pada peradaban manusia (Nurudin, 2018 : 26).

Keakraban yang terjalin antara manusia dengan teknologi komunikasi khususnya *gadget* ini dapat mengakibatkan perubahan peradaban manusia terutama dengan lingkungan sosialnya. Dapat dikatakan bahwa ketergantungan atau kebutuhan terhadap sesama manusia sudah mulai menurun. Bahkan banyak orang yang sudah mulai meninggalkan komunitas sosialnya dan tidak merasa dikucilkan jika tidak tergabung ke dalam komunitas sosial tersebut.

Manusia yang mengalami ketergantungan terhadap *gadget* seperti diatas lebih senang bermain dengan *gadget* nya sendiri dibanding dengan teman-teman di lingkungannya. Karena terlalu ketergantungan dengan *gadget* tersebut maka di era seperti ini banyak orang khususnya remaja yang terkena *Nomophobia* (*no mobile phone phobia*). *Nomophobia* dapat diartikan sebagai ketergantungan yang sangat tinggi terhadap *gadget* dan penderitanya akan merasa cemas atau susah jika terlepas dari *gadget*. Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh *Secure Envoy*, sebuah perusahaan *IT* di Inggris 66% dari 1000 orang mengalami *Nomophobia*, dan lebih dari setengah penderita *Nomophobia* tersebut adalah wanita.

Hasil survey yang lebih mencengangkan adalah survey yang dilakukan oleh Chicago Tribune, di Amerika Serikat dimana lebih dari 40% responden menyatakan “lebih baik tidak gosok gigi selama seminggu daripada pergi tanpa *Smartphone*” (m.detik.com, diakses pada 15 desember 2019).

Ketergantungan pada *gadget* atau lebih dikenal dengan *Nomophobia* ini selain dari kebiasaan penggunaan yang tidak baik sedari kecil bisa juga disebabkan oleh adanya media atau konten-konten yang sangat menarik di dalam *gadget* itu sendiri. Konten-konten ini bisa berupa media ataupun hal lain yang ada didalam sebuah media sosial dimana hal ini membuat pemakai *gadget* menjadi ketagihan untuk mengaksesnya. Adapula media sosial penyebab *Nomophobia* yang menjadi focus peneliti adalah Instagram dimana pada media tersebut memuat beragam jenis konten yang memungkinkan pengguna mengaksesnya secara terus menerus dan sejalan pula dengan penelitian dari Universitas Pennsylvania yang berkaitan dengan penggunaan sosial media dengan meningkatnya depresi dan kesepian menyatakan bahwa penyebab *Nomophobia* adalah *platform* media sosial berupa Facebook, Instagram, dan Snapchat (www.voaindonesia.com, diakses pada 2 januari 2020).

Penelitian dari Royal Society for Public Health (RSHP) di Inggris menyatakan bahwa Instagram dianggap *platform* media sosial yang sering membuat depresi, cemas dan kesepian. Kemudian CNBC juga melakukan survey terhadap 1500 responden usia 14-24 tahun dengan hasil media

sosial yang berdampak negatif bagi mental adalah Instagram, Snapchat, Facebook, Twitter, dan Youtube (m.liputan6.com, diakses pada 2 januari 2020).

Dari paparan data di atas maka peneliti akan melakukan penelitian pada remaja di daerah Gamping Kidul. Alasan peneliti melakukan penelitian ini antara lain karena peneliti melihat mulai adanya indikasi gejala *Nomophobia* dikalangan remaja Gamping Kidul. Lunturnya komunikasi dan kegiatan sosial dikalangan remaja juga menjadi alasan penelitian ini. Berlandas pula pada Q.S Al-Hujurat ayat 13 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا
وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقَاكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya: “Hai manusia, sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kalian kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui dan Maha Menkenal.”

Hal yang patut di garis bawahi dari ayat tersebut bahwasannya kita diciptakan Dari keturunan yang sama, manusia kemudian dijadikan Allah berkembang menjadi sangat banyak. Berbangsa-bangsa dan bersuku-suku. Kata *ta'arafu* (تعارفوا) pada ayat diatas berasal dari kata *'arafa* (عرف) yang berarti mengenal, sehingga artinya adalah saling mengenal. Inilah yang menjadi prinsip dasar hubungan manusia. Bahwa sudah sunnatullah

manusia itu beragam. Karena mereka dijadikan Allah berbangsa-bangsa dan bersuku-suku. Dengan keragaman itu, Allah menghendaki agar manusia saling mengenal. Semakin dekat pengenalan kepada selainya, semakin terbuka peluang kerja sama dan saling memberi manfaat.

Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam bersabda:

تَعَلَّمُوا مِنْ أَنْسَابِكُمْ مَا تَصِلُونَ بِهِ أَرْحَامَكُمْ فَإِنَّ صَلَاةَ
الرَّحِمِ مَحَبَّةٌ فِي الْأَهْلِ مَثْرَاءٌ فِي الْمَالِ مَنَسَاءٌ فِي الْأَثَرِ

“Pelajarilah nasab-nasab kalian untuk mempererat silaturahmi, karena silaturahmi itu menanamkan rasa cinta kepada kekeluargaan, memperbanyak harta dan memperpanjang usia.” (HR. Tirmidzi; shahih)

Dalam tafsir al-misbah menjelaskan bahwa ayat diatas menguraikan tentang prinsip dasar hubungan manusia. karna itu ayat diatas tidak lagi menggunakan panggilan yang ditunjukkan kepada orang-orang beriman, tetapi kepada jenis manusia. Allah berfirman : Hai manusia sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan yakni Adam dan Hawa atau dari sperma laki dan ovum perempuan, serta menjadikn kamu berbangsa-bangsa juga bersuku-suku supaya kamu saling mengenal yang mengantar kamu untuk saling membantu dan saling melengkapi, sesungguhnya yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah yang paling bertaqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal sehingga

tidak ada sesuatu pun yang tersembunyi bagi-Nya walau detak detik jantung dan niat seseorang (M. Quraish Shihab, 2002 : 260).

Dari pernyataan diatas dapat dilihat bahwasannya kita sebagai manusia diciptakan tidak hanya untuk saling kenal mengenal saja, melainkan untuk saling menolong. Tetapi dalam menjalankan kehidupan bermasyarakat tidak sedikit remaja Gamping Kidul yang mengesampingkan hal tersebut dikarenakan lebih memilih bermain dengan *smartphonenya* sendiri. Dengan adanya fenomena seperti di inip eneliti semakin yakin untuk melakukan penelitian yang berjudul “KONTEN KONTEN PENYEBAB *NOMOPHOBIA* PADA *iGENERATION* (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Remaja Gamping Kidul, Ambarketawang, Sleman, Yogyakarta)”

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut dapat disimpulkan rumusan masalah pada penelitian ini adalah konten-konten seperti apa yang menyebabkan *Nomophobia* pada remaja Gamping Kidul?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang ada maka tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui konten-konten penyebab *Nomophobia* pada remaja Gamping Kidul.

D. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dalam penelitian yaang dapat dijelaskan , yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk pengembangan keilmuan komunikasi terkhusus dalam keilmuan perkembangan teknologi komunikasi, dapat dijadikan sebagai dasar pemikiran tentang *Nomophobia*, gejala dan penyebabnya.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini berguna sebagai bahan atau acuan untuk menghindari *Nomophobia* bagi pembaca khususnya generasi internet, dan sebagai bahan acuan remaja Gamping Kidul untuk membatasi penggunaan teknologi komunikasi.

E. Telaah Pustaka

Peneliti sudah melakukan kajian pustaka terhadap beberapa jurnal penelitian tentang *Nomophobia*. Sejauh ini ada empat jurnal yaitu : AntroUnairdotNet.Vol.V/No.3/Oktober 2016 yang berjudul Dinamika Adaptif Penggunaan *Smartphone* Mahasiswa Fisip Universitas Airlangga di Kota Surabaya ditulis oleh Bugi Kenoh Mulyar, Medium vol.6/No.1 yang berjudul Fenomena *Nomophobia* di kalangan Mahasiswa (Studi Diskriptif Kualitatif Mahasiswa Universitas Riau). Ditulis oleh Umi Dasiroh, Siti Miswatun, Yudi Fasrah Ilahi, dan Nurjannah, *Nomophobia (no-mobile phone phobia)* penyakit remaja masa kini ditulis oleh Siti Muyana dan Dian Ari Widyastuti, dan Potret *Nomophobia (No Mobile*

Phone Phobia) di Kalangan Remaja yang ditulis oleh Dian Ari Widyastuti dan Siti Muyana pada Jurnal Fokus Konseling, Volume 4, No, 1 (2018)

1. Dinamika Adaptif Penggunaan *Smartphone* Mahasiswa Fisip Universitas Airlangga Di Kota Surabaya, yang ditulis oleh Bugi Kenoh Mulyar (AntroUnairdotNet.Vol.V / No.3 / Oktober 2016). Dalam jurnal ini berfokus pada penggunaan *Smartphone*, respon lingkungan dan strategi adaptasi mahasiswa dalam mengatasi *Nomophobia*. Simpulan dari jurnal ini adalah mahasiswa Unair mengalami *Nomophobia* hal ini dibuktikan dengan perilaku mahasiswa yang selalu mengecek *Smartphone* nya setiap waktu, merasa cemas dan kurang nyaman ketika tidak mengakses *Smartphone*. Respon lingkungan yang didapat oleh mahasiswa Unair adalah mendapat teguran baik dari pihak keluarga maupun teman. Kemudian strategi adaptasi yang dilakukan oleh mahasiswa Unair adalah mengurangi penggunaannya dengan cara puasa *Smartphone* serta lebih memanfaatkan fitur-fiturnya untuk belajar.

Perbedaan penelitian ini dengan jurnal di atas adalah terletak pada fokus penelitannya. Pada jurnal ini meneliti tentang strategi adaptif sedangkan pada penelitian ini berfokus pada penyebab *Nomophobianya*. Perbedaan lainnya terletak pada subjek penelitian dimana pada jurnal diatas subjek

memiliki pendidikan yang sama rata atau dalam kategori mahasiswa dan pada penelitian ini subjek tentunya lebih bervariasi dalam hal pendidikan dikarenakan hanya menggunakan *range* usia.

2. Fenomena *Nomophobia* dikalangan Mahasiswa (Studi Deskriptif Kualitatif Mahasiswa Universitas Riau) ditulis oleh Umi Daisiroh, Siti Miswatun, Yudi Fasrah Ilahi, dan Nurjannah (Medium vol.6/No.1). Jurnal ini berfokus pada motif mahasiswa menggunakan *Smartphone* yang mengakibatkan mahasiswa mengalami *Nomophobia*. Simpulan dari jurnal ini adalah adanya beberapa motif mahasiswa menggunakan *Smartphone* antara lain bisnis, sosialita, edukasi, informasi dan hiburan. *Nomophobia* menjadi wabah baru dikalangan mahasiswa Universitas Riau dengan adanya kemudahan akses internet, merasa cupu jika tidak menggunakan *gadget*, adanya keinginan untuk berbisnis. Persamaan jurnal ini dengan apa yang ingin diteliti oleh peneliti adalah metode penelitian yaitu deskriptif kualitatif. Perbedaannya pada jurnal tersebut berfokus pada motif yang menyebabkan *Nomophobia* sedangkan penelitian ini berfokus pada konten penyebab *Nomophobianya*.

3. *Nomophobia (No – Mobile phone Phobia)* Penyakit Remaja Masa Kini, ditulis oleh Siti Muyana dan Dian Ari Widyastuti (Prosiding Seminar Nasional, Peran Bimbingan dan Konseling

dalam Penguatan Karakter, Universitas Ahmad Dahlan 2017). Artikel jurnal ini bertujuan untuk memaparkan munculnya fenomena *Nomophobia* yang terjadi akibat ketergantungan *Smartphone* pada remaja. Simpulan pada artikel jurnal ini adalah *mobile phone* menjadi gaya dan kebutuhan pokok yang harus dipenuhi dalam hidup remaja. Remaja harus belajar menyeimbangkan penggunaan *mobile phone*, *Nomophobia* terjadi karena ketidakmampuan remaja mengontrol diri dalam menggunakan *mobile phone*. Persamaan artikel jurnal dengan penelitian ini adalah sama sama menggunakan *Nomophobia* sebagai objek dan remaja sebagai subjeknya. Perbedaannya terletak pada fokus pembahasan dimana pada jurnal ini membahas perilaku sedangkan dalam penelitian ini membahas konten penyebab *Nomophobia*

4. Potret *Nomophobia (No Mobile Phone Phobia)* di Kalangan

Remaja yang ditulis oleh Dian Ari Widyastuti dan Siti Muyana pada Jurnal Fokus Konseling, Volume 4, No, 1 (2018). Jurnal ini bertujuan untuk menggambarkan kondisi *nomophobia* pada remaja. simpulan dari jurnal ini menggambarkan penggunaan ponsel dikalangan remaja menunjukkan tingkat *nomophobia*. Persamaan jurnal dengan penelitian ini adalah menggunakan remaja sebagai subjek penelitiannya. Sedangkan perbedaannya terletak pada pembahasan dimana jurnal ini cenderung

mengidentifikasi beberapa aspek *Nomophobia* sedangkan penelitian ini focus terhadap Konten penyebabnya.

F. Landasan Teori

1. *Nomophobia*

Nomophobia (*no mobile phone phobia*) adalah salah satu bentuk ketakutan jika tidak dapat mengakses *smartphone*. *Nomophobia* juga 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). Layaknya pecandu narkoba, mereka yang terkena penyakit ini tidak dapat dengan mudah terlepas dari *gadget* kapan dan dimanapun berada. *Nomophobia* sendiri bisa diartikan sebagai bentuk kecemasan seseorang ketika jauh dari *gadget*. Seseorang yang mengalami *Nomophobia* cenderung akan selalu meletakkan *gadgetnya* tepat di dekat mereka untuk memudahkan pengecekan setiap saat.

Ciri yang sangat menonjol pengidap *Nomophobia* ini adalah adanya ketergantungan yang tinggi terhadap *gadget* dan timbunya

kecemasan jika jauh dari *gadget* nya. Adapun gejala *Nomophobia* menurut Nurudin (2018:114) antara lain :

munculnya manusia teknologi yang menurunkan aspek kemanusiaan, perubahan perilaku di kalangan aktivis mahasiswa terjadi ketika mereka merasa ada yang hilang tanpa kehadiran teknologi digital dalam genggaman , muncul makhluk individualis yang terasing dari lingkungan.

Dari pemaparan di atas, peneliti melihat adanya hal tersebut terjadi pada remaja di Gamping Kidul. Hal ini terlihat saat peneliti melakukan observasi di warung “indoaban” selama kurang lebih 5 jam, hampir semua remaja sibuk dengan *gadget* nya masing-masing dan sangat sedikit interaksi (komunikasi secara langsung) diantara mereka. Berikut adalah tanda-tanda seseorang yang mengalami *Nomophobia*:

1. Merasa cemas saat baterai ponsel lemah, diluar jaringan, atau kehabisan pulsa
2. Tidak nyaman saat keluar tanpa membawa ponsel
3. Merasa tidak nyaman saat tidak bisa mengakses ponsel
4. Sering mengecek ponsel di tengah-tengah obrolan
5. Kerap mengecek ponsel hanya untuk melihat sesuatu yang *update* di media sosial

2. Generasi Internet atau *iGeneration*

Generasi internet atau *iGeneration* dicetuskan oleh Graeme Codrington, Sue Grant-Marshall, Penguin. Dalam teori generasi yang mereka buat, mereka membagi generasi manusia menjadi 5 bagian.

Generasi *baby Boomer* (1946-1964), generasi X (1965-1980), generasi Y / generasi milenial (1981-1994), generasi Z / *iGeneration* (1995-2010), dan generasi Alpha (2011-2025).

Menurut Hellen Chou (2012: 35) Generasi Z atau yang kemudian banyak dikenal dengan generasi digital merupakan generasi muda yang tumbuh dan berkembang dengan sebuah ketergantungan yang besar pada teknologi digital. Maka dari itu generasi digital atau internet sendiri merupakan generasi dimana orang yang berada didalamnya sudah terbiasa dengan teknologi, bahkan sejak kecil sudah menganal atau akrab dengan teknologi. Secara umum, ada beberapa karakter dari Generasi Z ini, yaitu :

a. Hiper-kustomisasi

Mereka selalu ingin memiliki identitas unik yang disesuaikan, karena generasi ini tidak menyukai produk seragam. Mereka mengkostumisasi apapun, mulai daftar lagu, film, logo, dan sebagainya.

b. Phiygital: Gabungan *Physical & Digital*

Generasi yang lahir setelah era 1995 adalah generasi pertama yang lahir ke dunia yang segala aspek dunia fisik memiliki wujud sejenis di dunia maya. Dunia fisik dan dunia maya bukan dua dunia yang terpisah, tetapi saling berkaitan.

c. Realistis

Generasi ini lebih berhitung apakah perlu sekolah atau tidak berdasarkan kepentingan mereka. Demikian juga pilihan-pilihan berkaitan dengan pekerjaan.

d. *FOMO (Fear of Missing Out)* atau selalu khawatir ketinggalan informasi.

Takut tidak *update*, ketinggalan gosip, isu terbaru, dan menjadi tidak relevan di kalangan teman-temannya.

e. Kompetitif

Mereka selalu ingin menjadi bagian dari tim pemenang, bukan tim kalah dan selalu menginginkan bekerja pada institusi status juara.

f. Weconomist

Generasi Z ini tumbuh di era platform ekonomi berbagi, seperti Gojek, Uber, AirBnB, dan lain-lain. Mereka selalu ingin mencari jalan terus memanfaatkan sumber daya bersama tanpa harus keluar duit investasi besar.

g. *DIY (Do it Yourself)*

Generasi ini dibesarkan aneka tutorial yang membuat mereka bisa mempelajari apapun melalui Youtube, sehingga jadi generasi yang percaya diri bisa melakukan apapun sendiri (swa.co.id, diakses pada 14 Juli 2020).

Apapun yang dilakukan oleh generasi ini kebanyakan berhubungan dengan dunia maya. Adapun beberapa karakteristik generasi Z atau generasi internet menurut Akhmad Sudrajat (2012), sebagai berikut :

a. Fasih Teknologi

Mereka adalah “generasi digital” yang mahir dan gandrung akan teknologi informasi dan berbagai media komputer. Mereka dapat mengakses berbagai informasi yang mereka butuhkan secara mudah dan cepat, baik untuk kepentingan pendidikan maupun kepentingan hidup kesehariannya

b. Sosial

Mereka sangat intens berkomunikasi dan berinteraksi dengan semua kalangan, khususnya dengan teman sebaya melalui berbagai situs jejaring, seperti : Facebook, Twitter, atau melalui SMS. Melalui media ini mereka bisa mengekspresikan apa

yang dirasakan dan dipikirkannya secara spontan. Mereka juga cenderung toleran dengan perbedaan kultur dan sangat peduli dengan lingkungan

c. Multitasking

Mereka terbiasa dengan berbagai aktifitas dalam satu waktu yang bersamaan. Mereka bisa membaca, berbicara, menonton, atau mendengarkan musik dalam waktu yang bersamaan. Mereka menginginkan segala sesuatunya dapat dilakukan dan

berjalan serba cepat. Mereka tidak menginginkan hal-hal yang bertele-tele dan berbelit-beli. (akhmadsudrajat.wordpress.com)

3. Media Baru

a. Pengertian Media Baru

Menurut Denis McQuail dalam bukunya Teori Komunikasi Massa (2011:43), ciri utama dari media baru adalah adanya saling keterhubungan, aksesnya terhadap khalayak individu sebagai penerima maupun pengirim pesan, interaktivitasnya, kegunaan yang beragam sebagai karakter yang terbuka, dan sifatnya yang berada di mana-mana, media komunikasi massa dan pribadi, serta dapat diakses individu sebagai komunikator. Menurut Rice media baru dapat diidentifikasi melalui lima kategori utama yang dibedakan berdasarkan jenis penggunaan, konten, dan konteks, seperti berikut (McQuail, 2012 : 156) :

1. Media Komunikasi Antarpribadi.

Media ini meliputi telepon dan surat elektronik. Secara umum, konten bersifat pribadi dan mudah dihapus dan hubungan yang tercipta dan dikuatkan lebih penting daripada informasi yang disampaikan.

2. Media Permainan Interaktif.

Media ini berbasis komputer, inovasi utama terletak pada interkonetivitas dan didominasi oleh kepuasan proses dan penggunaan.

3. Media Pencarian Informasi.

Media ini meliputi internet, seperti World Wide Web (WWW) yang dianggap sebagai sistem perpustakaan dan sumber data yang belum ada sebelumnya.

4. Media Partisi Kolektif.

Media ini berisi pengguna internet yang saling berbagi dan bertukar informasi untuk mengembangkan hubungan pribadi aktif yang di perantarai computer.

5. Substitusi Media Penyiaran.

Media ini digunakan sebagai alat untuk mengunduh atau menerima konten yang dimasa lalu biasanya disiarkan atau disebarakan dengan metode lain yang serupa.

b. Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media *online*, dimana para penggunanya melalui media berbasis internet dapat berbagi, berpartisipasi, dan menciptakan konten dengan disokong oleh

teknologi multimedia yang kian canggih. Adapun beberapa jenis media sosial menurut artikel *User of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media* yang ditulis oleh Kaplan dan Haenlein, sebagai berikut :

1) Proyek Kolaborasi Website

Website mengizinkan penggunanya untuk mengubah, menambah, ataupun menghapus konten-konten yang sudah ada pada situs tersebut, seperti wikipedia.

2) Blog dan Microbloging

Pengguna lebih bebas mengekspresikan sesuatu di blog, segala macam karya dapat dimasukkan, seperti : Twitter, Blogspot, dll.

3) Konten

Para pengguna website ini saling berbagi konten-konten media, mulai dari foto, video ataupun yang lainnya.

Contohnya adalah Youtube.

4) Situs Jejaring Sosial

Media ini mengizinkan pengguna untuk dapat berhubungan dan bertukar informasi, seperti Facebook, Instagram dan lainnya.

5) *Virtual Game World*

Pengguna bisa muncul dalam bentuk *avatar* yang diinginkan dalam lingkungan 3 dimensi, seperti *game online*.

6) *Virtual Social World*

Pengguna merasakan hidup di dunia virtual dan berinteraksi dengan pengguna lainnya atau bisa dikatakan sebagai kehidupan kedua si pengguna.

c. Instagram Sebagai Media Baru

Instagram adalah layanan berbasis internet sekaligus jejaring sosial untuk berbagi informasi via gambar digital. Para pengguna *gadget* kerap kali menggunakan jejaring ini untuk langsung berbagi hasil jepretan mereka (Sulianta,2015:119).

Instagram juga dapat disebut sebagai layanan jejaring sosial berbasis fotografi. Jejaring sosial ini diresmikan pada tanggal 6

Oktober 2010 oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger yang mampu menjangkau 25 ribu pengguna di hari pertama (Bambang,

2012:3). Media ini mulai hadir pada tahun 2010, foto dan video

yang dibagikan dapat menarik perhatian pengguna lain. Media

sosial ini mempunyai daya tarik tersendiri bagi penggunaanya

karena berisi foto dan video yang dibagikan oleh pengguna lain

dan terkadang dapat mempengaruhi seseorang yang

melihatnya. Di Indonesia sendiri pengguna Instagram sangatlah banyak, hingga mencapai 62.470.000 dan usia 18-24 tahun menyumbang pengguna terbanyak yaitu 23.000.000. Menurut Bambang (2012 : 28) Instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto dan mengambil gambar atau foto yang menerapkan filter digital untuk mengubah tampilan efek foto, dan membagikannya ke berbagai layanan media sosial, termasuk milik Instagram sendiri. Instagram memiliki lima menu utama yang semuanya terletak dibagian bawah yaitu sebagai berikut :

1.) Home Page

Home page adalah halaman utama yang menampilkan (timeline) foto-foto terbaru dari sesama pengguna yang telah diikuti. Cara melihat foto yaitu hanya dengan menggeser layar dari bawah ke atas seperti saat scroll mouse di komputer. Kurang lebih 30 foto terbaru dimuat saat pengguna mengakses aplikasi, Instagram hanya membatasi foto-foto terbaru.

2.) Comments

Sebagai layanan jejaring sosial Instagram menyediakan fitur komentar, foto-foto yang ada di Instagram dapat dikomentar di kolom komentar. Caranya tekan ikon bertanda balon komentar di bawah

foto, kemudian ditulis kesan-kesan mengenai foto pada kotak yang disediakan setelah itu tekan tombol send.

3.) Explore

Explore merupakan tampilan dari foto-foto populer yang paling banyak disukai para pengguna Instagram.

Instagram menggunakan algoritma rahasia untuk menentukan foto mana yang dimasukkan ke dalam explore feed.

4.) Profil

Profil pengguna dapat mengetahui secara detail mengenai informasi pengguna, baik itu dari pengguna maupun sesama pengguna yang lainnya. Halaman profil bisa diakses melalui ikon kartu nama di menu utama bagian paling kanan. Fitur ini menampilkan jumlah foto yang telah diupload, jumlah follower dan jumlah following.

5.) News Feed

New feed merupakan fitur yang menampilkan notifikasi terhadap berbagai aktivitas yang dilakukan oleh pengguna Instagram. News feed memiliki dua jenis tab yaitu “Following” dan “News”. Tab “following” menampilkan aktivitas terbaru pada user yang telah pengguna follow, maka tab “news” menampilkan

notifikasi terbaru terhadap aktivitas para pengguna Instagram terhadap foto pengguna, memberikan komentar atau follow maka pemberitahuan tersebut akan muncul di tab ini.

Instagram adalah aplikasi instant untuk photo sharing. Sehingga proses dari mengambil foto hingga menguploadnya dirancang sesederhana mungkin agar memberikan kecepatan akses. Adapun olah digital sederhana yang dimiliki Instagram yaitu:

1.) Rotasi

Saat memotret, posisi kamera terkadang tegak (vertikal) atau mendatar (horizontal) menyesuaikan dengan subjek. Ketika akan diunggah ke Instagram, tampilan tersebut kadang masih belum pas seperti miring atau terbalik. Solusi yang dapat pengguna lakukan adalah dengan melakukan rotasi atau memutar gambar.

2.) Tilt-Shift

Fitur ini biasanya digunakan untuk merotasi foto agar beberapa bagian tampak blur dan membuat bagian lainnya tampak lebih fokus.

3.) Lux

Dengan fitur ini, foto yang gelap atau kontrasnya kurang bagus akan ditransformasikan secara instant menjadi lebih cerah.

4.) Filter

Filter inilah yang menjadi andalan dan ciri khas instagram yang membuatnya banyak disukai, selain tentu saja kecepatannya dan kemudahan dalam berbagi foto (Bambang, 2012:44).

Meskipun instagram disebut sebagai layanan photo sharing, Bambang (2012 :59) menyatakan instagram juga merupakan jejaring sosial. Karena disini kita bisa berinteraksi dengan sesama pengguna. Ada beberapa aktivitas yang dapat kita lakukan di instagram yaitu:

1.) Follow

Bisa dibayangkan betapa sepiya ketika hidup sendirian di dunia instagram yang meriah. Oleh karena itu dengan adanya follow memungkinkan kita untuk mengikuti atau berteman dengan pengguna lain yang kita anggap menarik untuk diikuti.

2.) Like

Jika menyukai foto yang ada di linimasa, jangan segan-segan untuk memberi like. Ada dua cara memberikan

tanda like. Pertama dengan menekan tombol like di bagian bawah caption yang bersebelahan dengan komentar. Kedua, dengan double tap (mengetuk dua kali) pada foto yang disukai.

3.) Komentar

Sama seperti like, komentar adalah bagian dari interaksi namun lebih hidup dan personal. Karena lewat komentar, pengguna mengungkapkan pikirannya melalui kata-kata. Kita bebas memberikan komentar apapun terhadap foto, baik itu saran, pujian, maupun kritikan.

4.) Mentions

Fitur mentions memungkinkan kita untuk memanggil pengguna lain. Caranya adalah dengan menambahkan tanda arroba (@) dan memasukkan akun instagram dari pengguna tersebut.

4. Konten- Konten pada Media Sosial

Menurut KBBI, konten adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Adapun beberapa jenis konten seperti berikut :

a. Konten Inspiratif

Konten jenis ini termasuk konten yang sangat sederhana. Dengan desain yang sedemikian rupa dapat dipastikan hasil visualnya akan lebih menarik perhatian pengguna media sosial. Konten yang bersifat inspiratif seperti ini biasanya mengundang banyak peminat. Adapun beberapa contoh konten inspiratif sebagai berikut :

1) Pengalaman pribadi atau orang lain

Konten ini dapat berisi perjalanan menuju kesuksesan, hikmah kegagalan, maupun kisah kehidupan lain yang menyentuh dan menggugah hati.

2) Kata mutiara (*quote*).

Konten ini berisikan kata-kata penggugah semangat atau kata Mutiara yang dapat menarik emosi pengguna media.

3) Gambar atau foto yang menginspirasi

Konten ini dapat berisi gambar atau foto yang dapat mendorong orang untuk melakukan sesuatu atau lain hal.

Contoh seperti gambar atau foto orang berenang yang dapat mendorong pengguna media untuk ikut melakukan olahraga.

b. Konten Edukatif

Konten edukatif adalah hal-hal yang dapat membuat pembacanya menjadi mampu melakukan sesuatu atau

memahami sesuatu dengan lebih baik. Adapun beberapa contoh konten edukatif antara lain, sebagai berikut :

1) Tutorial, *tips & tricks*.

Konten ini berisi foto atau video bagaimana cara membuat sesuatu, ataupun tips melakukan beberapa hal..

2) Hasil riset, laporan, atau artikel tentang isu tertentu.

Konten ini biasanya mengangkat kepedulian khusus tentang suatu isu, mulai dari lingkungan hidup hingga pergaulan remaja, dan ingin mengajak orang lain agar ikut peduli terhadap isu tersebut. Salah satu cara mengedukasi orang lain adalah dengan menyampaikan hasil penelitian atau fakta-fakta yang relevan.

3) Opini.

Konten ini dapat berisi opini guna mengajak orang lain untuk lebih peduli pada suatu isu. Opini juga dapat merangsang orang lain untuk berpikir dari sudut pandang yang berbeda tentang suatu hal.

c. Konten Informatif

Konten yang berisi informasi juga dapat menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi orang lain yang membacanya. Berikut beberapa contoh konten informatif :

1) Events.

Konten ini menginformasikan kegiatan-kegiatan yang seru dan bermanfaat agar lebih banyak orang yang tahu dan menghidirinya, mulai dari seminar, festival, hingga pesta.

2) Berita terbaru.

Konten ini dapat berupa laporan singkat di media sosial tentang suatu kejadian yang baru saja terjadi.

3) Review

Konten ini dapat berisi ulasan singkat mengenai buku, restoran, film, hingga tempat wisata dapat membantu orang membuat keputusan untuk mencobanya atau tidak.

4) Tautan (link)

Konten ini berisi tautan ke berbagai *resource* seperti e-book, maupun software gratis yang sekiranya dapat bermanfaat untuk orang lain.

d. Konten Menghibur

Konten ini adalah konten yang paling ringan dan dapat membuat orang tertawa atau tersenyum simpul. Beberapa jenis konten yang dapat Mama tampilkan antara lain:

- 1) Meme
- 2) Humor
- 3) Komik
- 4) Video atau gambar lucu
- 5) Tebak-tebakan atau *Games*

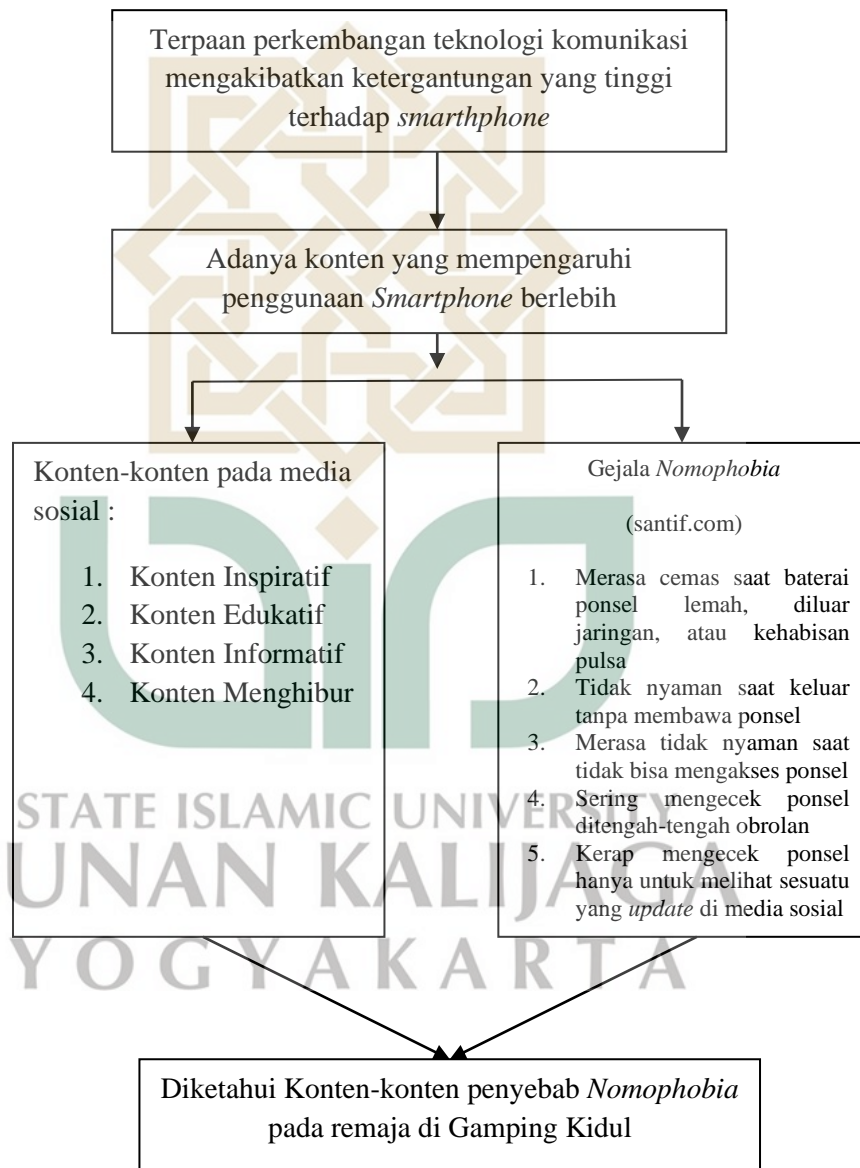


STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

G. Kerangka Pemikiran

Gambar 1.

Kerangka Pemikiran



Sumber : Olahan Peneliti

H. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Pada penelitian kualitatif data yang dikumpulkan adalah hasil wawancara atau studi deskriptif berupa kalimat atau cerita yang menggambarkan objek penelitian. Penelitian kualitatif ini juga sering diartikan sebagai pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan menggunakan metode alamiah dan dilakukan oleh peneliti yang tertarik (Moeloeng, 2007 : 5).

2. Subjek dan Objek Penelitian

a. Subjek

Penelitian kualitatif memiliki informan atau subjek penelitian yang biasa disebut sebagai informan. Informan di sini dibutuhkan untuk menggali informasi mengenai penelitian yang dibuat oleh peneliti. Informasi yang disampaikan oleh informan merupakan data yang dapat diolah peneliti untuk melengkapi penelitiannya.

Subjek pada penelitian ini adalah remaja, dengan kriteria:

1. Usia 16-21 tahun
2. Tinggal di daerah Gamping Kidul
3. Memiliki ketergantungan terhadap gawai / *gadget*

b. Objek

Menurut Sugiyono (2008:152) objek penelitian adalah suatu yang menjadi pemusatan pada kegiatan penelitian, atau bisa disebut dengan segala sesuatu yang menjadi sasaran penelitian.

Dalam penelitian ini adapun objek penelitiannya adalah konten-konten penyebab *Nomophobia* (*no mobile phone phobia*). *Nomophobia* sendiri sering diartikan sebagai bentuk ketergantungan terhadap gawai.

3. Sumber Data

a. Data Primer

Data primer adalah data yang dibuat oleh peneliti untuk maksud khusus menyelesaikan permasalahan yang sedang ditangani. Data dikumpulkan langsung oleh peneliti dari sumber pertama dalam hal ini remaja yang sesuai dengan kriteria diatas. Data yang ditemukan bisa berupa opini ataupun fakta yang muncul dari hasil wawancara dan pengamatan di lapangan.

b. Data Sekunder

Data yang diperoleh peneliti bermaksud untuk memperkuat data primer dan melengkapi hasil penelitian. Data yang dikumpulkan dari berbagai sumber melalui perantara. Data sekunder diambil dari jurnal, literatur, artikel dan lain sebagainya.

4. Metode Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan antara dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara ini dilakukan oleh peneliti kepada remaja yang memiliki kriteria seperti di atas, tujuannya untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka dan mendalam. Dalam penelitian ini ada lima informan utama yang menjadi subjek penelitian dan satu informan triangulasi.

Tabel 1.

Daftar Informan

No.	Informan Utama	Informan Triangulasi
1.	Risa Agustina 21 tahun Mahasiswi	Zein Mufarrih Muktar, S.IP, M.I.Kom Dosen Komunikasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
2.	Nur Hana Putri Sabrina 18 tahun Siswi SMK	

3.	Nur Hana Putri Sabrina 18 tahun Siswi SMK	
4.	Devia Luciana Vandiska 17 tahun Siswi MA	
5.	Moch. Nur Hafid 16 tahun Siswa MAN	

Sumber : Olahan Peneliti

b. Observasi

Observasi adalah pengamatan dilapangan tempat peneliti melakukan penelitian, dalam hal ini peneliti melakukan observasi di daerah Gamping Kidul. Semua yang dilakukan berdasarkan data atau fakta hasil observasi. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi partisipasif. Peneliti mengamati secara langsung aktivitas subjek penelitian dalam mengakses konten-konten dalam media. Bertujuan untuk mendapatkan data yang lebih lengkap.

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi ini melengkapi dua metode di atas. Data yang diperoleh bisa berupa gambar, audio, bahkan foto lapangan untuk memperkuat hasil penelitian.

d. Studi Pustaka

Studi pustaka sendiri adalah suatu kegiatan penelitian atau pencarian data yang dilakukan melalui jurnal maupun penelitian yang sudah ada. Peneliti melakukan studi pustaka terhadap beberapa jurnal dan skripsi yang berkaitan dengan penelitian ini guna mendapatkan sumber sebagai bahan kajian maupun bahan pelengkap dalam penelitian ini.

5. Metode Analisis Data

a. Reduksi Data

Reduksi data adalah sebuah kegiatan merangkum pada penelitian kualitatif. Dalam proses ini dibutuhkan kesensitivitasan peneliti untuk memilah hal pokok, dan memfokuskan hasil penelitian. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan terstruktur, untuk mempermudah peneliti.

b. Penyajian Data

Dalam penelitian kualitatif penyajian data dapat berupa uraian kalimat, bagan ataupun yang lainnya.

c. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan yang ditarik pada penelitian ini biasanya menghasilkan penemuan baru yang belum pernah ada sebelumnya.

Temuan dapat berupa gambaran atau penjelasan mengenai objek penelitian.

6. Keabsahan Data

Uji keabsahan data digunakan sebagai penentu valid tidaknya sebuah penelitian, pada penelitian ini uji keabsahan data menggunakan metode triangulasi. Triangulasi sendiri adalah penggabungan data yang telah didapat dari teknik pengumpulan data dan sumberdata yang sudah ada. Selain menggabungkan peneliti juga bertugas untuk menguji kredibilitas data. Ada 4 jenis triangulasi menurut Denzim, yaitu :

1. Triangulasi Data / Sumber

Menggali kebenaran melalui beberapa sumber data

2. Triangulasi Peneliti

Menggunakan lebih dari satu orang dalam mengumpulkan data serta analisisnya

3. Triangulasi Teori

Membandingkan hasil informasi dengan perspektif teori

4. Triangulasi Metode

Menggunakan metode ganda untuk membandingkan informasi yang didapat.

Dalam hal ini peneliti menggunakan metode triangulasi data / sumber, peneliti merasa cocok dengan triangulasi sumber dimana peneliti dapat menggali informasi dari sumber yang berbeda secara

lebih mendalam. Dalam penelitian ini peneliti ingin menggali informasi dari Zein Mufarrih Muktar, S.IP, M.I.Kom dosen komunikasi di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis mengenai konten-konten Instagram penyebab *Nomophobia* pada remaja Gamping Kidul, dapat disimpulkan bahwasannya Remaja Gamping Kidul memiliki kecenderungan ke arah *Nomophobia* dikarenakan penggunaan *Smartphone* sejak kecil dan sekarang penggunaan per hari bisa dikatakan lebih dari 8 jam, sesuai dengan pengakuan informan dimana mereka tidak bisa terlepas dari *Smartphonenya* masing-masing.

Dalam penggunaan *Smartphone* media sosial khususnya Instagram adalah penyumbang konten-konten terbanyak yang menyebabkan ketergantungan mereka. Dari beberapa jenis konten-konten yang ada pada Instagram, konten-konten yang menjadi penyebab *Nomophobia* pada remaja Gamping Kidul adalah Konten Hiburan dan Konten Edukatif berupa tutorial makeup, tutorial masak, video musik, video horor, dan berita sepak bola.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di jelaskan diatas, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Remaja Gamping Kidul

Remaja Gamping Kidul diharapkan untuk lebih bijak dalam menggunakan *Smartphone* terkhusus dalam menyelam di media sosial (Instagram), karena tanpa disadari hal tersebut dapat menjadi bumerang terhadap diri kita pribadi nantinya. Jika sudah mengalami kecanduan akan susah untuk meninggalkannya, maka sebisa mungkin mulai dari sekarang kita batasi penggunaan *Smartphone*.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti masih melihat banyak aspek dari *Nomophobia* yang bisa diteliti. Apabila dikemudian hari ada yang berminat untuk meneliti hal lain dari *Nomophobia* ini tentu akan menambah perbendaharaan ilmu mengenai paparan perkembangan teknologi komunikasi dari perspektif akademik.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

Adelia, R Mahenda. (2013). *Gangguan Kesehatan Akibat Nomophobia Pada Mahasiswa Universitas Airlangga Surabaya*

Ahmadi, Rulam. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Alwisol. 2011. *Psikologi Kepribadian*. Malang: UMM Pers

Andreas M Kaplan dan Michael Haenlin 2010. *"User Of The World, Unite! The Challenges And Opportunities Of Social Media"*. *Bussines Horizons*.

Atmoko, Bambang Dwi. 2012. *Instagram Handbook*. Jakarta : Media Kita

Baskoro, Adi. 2009. *Panduan Praktis searching di Internet*. Jakarta : PT TransMedia

Bersama Dakwah. Surat Al Hujurat Ayat 13, Arab Latin, Arti, Tafsir dan Kandungan. Di akses pada 14 juni 2020, dari <https://bersamadakwah.net/surat-al-hujurat-ayat-13/>

Chou, Hellen P. 2021. *Cyber Smart Parenting*. Jakarta : PT Visi Anugerah Indonesia.

Detikinet. (2013). Kisah Nomophobia Si Pecandu Gadget. Diakses pada, dari <https://m.detik.com/inet/cyberlife/d-2296456/kisah-Nomophobia-si-pecandu-gadget>

Kecamatan Gamping. Profil. Diakses pada 1 maret 2020, pukul 19.30, dari <https://gampingkec.slemankab.go.id/>

NapoleonCat. Instagram Users in Indonesia, diakses pada, dari <https://napoleoncat.com/stats/instagram-users-in-indonesia/2019/02>

McQuail, Denis. (2011). *Teori komunikasi massa*. Jakarta: Salemba Humanika

- Moeleong, Lexy J. 2007. *Metode penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mulyar, Bugi Kenoh. *Dinamika Adaptif Penggunaan Smartphone Mahasiswa Fisip Universitas Airlangga Di Kota Surabaya*. AntroUnairdotNet. Vol.V/No.3/Oktober 2016
- Muyana, Siti. Dian Ari Widyastuti. *Nomophobia (no-mobile phone phobia) Penyakit Remaja Masa Kini*. 2017
- Noegroho, Agoeng. 2010. *Teknologi Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Nurudin. 2018. *Perkembangan Teknologi komunikasi*. Depok: Rajawali Pers
- Prof. Dr. Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Rakhmat, Jalaludin. 2011. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Shihab, M. Quraish, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, kesan, dan Keserasian AlQur'an*, Jilid 13, Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- Sudrajat, Akhmad. 2012. *Generasi Z dan implementasinya terhadap pendidikan*. Diakses pada 20 Juni 2020, pukul 13.02, dari <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2012/10/05/generasi-z-dan-implikasinya-terhadap-pendidikan/> akses 18 juni 2020
- Sulianta, Feri. 2015. *Keajaiban Sosial Media*. Jakarta. PT Gramedia
- SWA. 2020. *Memahami Generasi Mendatang*. Diakses pada 14 Juli 2020, pukul 21.00, dari <https://swa.co.id/swa/review/book-review/memahami-generasi-mendatang>
- Umi Dasiroh, dkk. *Fenomena Nomophobia Di Kalangan Mahasiswa (Studi Deskriptif Kualitatif Mahasiswa Universitas Riau)*. Volume 6 Nomor
- VOA Indonesia. (2018). *Studi Kaitkan Media Sosial dan Depresi*. Diakses pada, dari <http://www.voaindonesia.com/a/studi-kaitkan-sosial-media-dengan-depresi/4652951.html>
- Wikipedia. *Ambarketawang, Gamping Sleman*. Diakses pada 1 maret 2020, pukul 20.05, dari

https://id.wikipedia.org/wiki/Ambarketawang,_Gamping,_Sleman



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA