Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa

Vol 7 No 2 Tahun 2025
Prefix DOI : 10.9765/Krepa.V218.3784

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KUALITAS INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS SUMATERA UTARA

Karlina Sari Anggita Daulay[1], Mia Aulina Lubis[2], Malida Putri[3]

Fakultas Ilmu Kesejahteraan Sosial, Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sumatera Utara, Jalan Dr. A. Sofian No.1A, Padang Bulan, Medan, Indonesia

Email : Karlinadaulay0203@gmail.com[1], mia.aulina@usu.ac.id[2], malidaputri@usu.ac.id[3]

ABSTRAK

Perkembangan teknologi gadget yang pesat telah mengubah kualitas interaksi sosial di era digital, terutama di kalangan mahasiswa yang sangat bergantung pada perangkat ini untuk berbagai aktivitas sehari-hari. Penggunaan gadget yang berlebihan menimbulkan permasalahan signifikan seperti fenomena phubbing, isolasi sosial, dan penurunan empati dalam komunikasi tatap muka, sehingga mengancam kualitas interaksi sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak penggunaan gadget terhadap kualitas interaksi sosial mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan dipilih secara purposive sampling, lalu data dianalisis melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan berdasarkan kerangka analisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun gadget meningkatkan akses informasi dan merangsang kreativitas, kelebihan penggunaannya berdampak negatif dengan menurunnya kualitas komunikasi interpersonal, melemahnya kemampuan membaca ekspresi nonverbal, dan penurunan empati antar mahasiswa. Temuan ini mengindikasikan perlunya upaya untuk menyeinbangkan penggunaan gadget dengan peningkatan interaksi tatap muka, sehingga dapat mendukung pengembangan soft skills dan hubungan sosial yang lebih bermakna.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Interaksi Sosial, Mahasiswa

Article History
Received: Oktober 2025
Reviewed: Oktober 2025
Published: Oktober 2025

Plagirism Checker No 234.KK.443
Prefix DOI : **10.9765/Krepa.V218.3784**
Plagirism Checker No 234
Prefix DOI : Prefix DOI : 10.8734/Krepa.v1i2.365
Copyright : Author
Publish by : Krepa

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol 7 No 2 Tahun 2025
Prefix DOI : 10.9765/Krepa.V218.3784

PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi gadget mengalami evolusi yang sangat signifikan dan telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, mulai dari komunikasi, pekerjaan, pendidikan, hingga hiburan sehari-hari. Data dari Statista menunjukkan tren peningkatan jumlah pengguna gadget secara global dari tahun 2024 hingga 2029 diperkirakan akan naik sebanyak 1,7 miliar pengguna atau setara dengan 37,98% (Degennhard, 2024). Pertumbuhan ini didorong oleh berbagai faktor seperti meluasnya akses internet, inovasi teknologi perangkat keras dan lunak yang terus berkembang, serta harga gadget yang semakin terjangkau sehingga akses penggunaannya semakin mudah. Indonesia, dengan jumlah penduduk sekitar 281.603.800 jiwa, menjadi salah satu negara dengan populasi terbesar di dunia, dan perkembangan penetrasi gadget di negara ini pun sangat pesat. Berbagai riset menunjukkan Indonesia termasuk dalam 10 besar negara pasar utama penjualan gadget seperti handphone, laptop, tablet, dan perangkat multimedia lainnya (Fadlilah & Krisnanto, 2019). Badan Pusat Statistik (BPS) melaporkan bahwa pada tahun 2023 sekitar 67,29% penduduk Indonesia sudah memiliki ponsel, meningkat 16,35% dalam satu dekade terakhir, menandakan gadget telah berperan sebagai bagian integral dalam kehidupan masyarakat Indonesia.

Namun, selain memberikan kemudahan, tingginya penggunaan gadget di Indonesia juga memunculkan kekhawatiran terkait dampaknya terhadap kehidupan sosial masyarakat. Pada tahun 2023, Indonesia tercatat memiliki tingkat kecanduan perangkat mobile tertinggi di dunia dengan waktu rata-rata penggunaan 6,05 jam per hari meskipun terjadi sedikit penurunan dibandingkan tahun 2022 yang mencapai rata-rata 6,14 jam (Goodstats.id). Penggunaan gadget yang berlebihan menyebabkan fenomena sosial yang mengkhawatirkan, di mana interaksi langsung dalam kehidupan sehari-hari semakin tergantikan oleh komunikasi digital. Banyak individu, terutama generasi muda, menjadi lebih nyaman berkomunikasi melalui aplikasi pesan instan atau media sosial, sehingga kedalaman dan keintiman hubungan sosial mengalami kemunduran. Laporan berita dan studi UNICEF (2019) mengungkapkan bahwa sekitar 35% remaja Indonesia mengalami kecanduan internet yang berdampak pada kesehatan mental mereka (Maheswari, 2022). Fenomena ini juga terkait dengan tekanan psikologis seperti FOMO (Fear of Missing Out), yang membuat remaja terus-menerus merasa perlu memeriksa media sosial bahkan saat belajar maupun berinteraksi sosial, sehingga menimbulkan anxietas, depresi, dan gangguan tidur. Kondisi ini dikenal dengan istilah “phubbing” — suatu bentuk pengabaian terhadap orang di sekitar karena lebih fokus pada gadget yang dimiliki (Haigh, 2015). Dampak tersebut juga mengakibatkan isolasi sosial dimana pengguna lebih memilih bermain gadget daripada berkomunikasi secara langsung, sehingga

Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol 7 No 2 Tahun 2025
Prefix DOI : 10.9765/Krepa.V218.3784

menurunkan kualitas komunikasi dan interaksi sosial di kalangan anak-anak dan remaja (Iswanto & Onibala, 2015; Keliat, 2011).

Dampak negatif lainnya adalah gangguan kesehatan mental yang meningkat akibat penggunaan gadget secara berlebihan, terutama pada remaja, yang dapat menyebabkan gangguan perilaku serta menurunnya kemampuan empati dan kepekaan sosial. Misalnya, keluhan dari Yayasan Al Fajar Berseri Tambun Selatan menunjukkan remaja menjadi sangat tergantung pada gadget, yang dalam kasus ekstrim menyebabkan perilaku yang tidak terkendali dan gangguan kejiwaan (Marsan, 2023). Fenomena ini menjadi tantangan serius dalam menjaga kualitas hubungan interpersonal di masyarakat modern yang didominasi teknologi. Perkembangan ini juga berdampak besar pada kehidupan sosial mahasiswa, yang merupakan kelompok usia yang sangat aktif menggunakan gadget. Data BPS tahun 2023 menunjukkan kelompok usia 15-24 tahun merupakan pengguna telepon genggam terbanyak, termasuk mahasiswa yang intensif berkomunikasi melalui berbagai platform digital seperti media sosial dan aplikasi pesan (BPS, 2023). Kendati memudahkan akses komunikasi, kecenderungan mahasiswa untuk lebih banyak menggunakan gadget saat berada dalam kelompok sosial justru berpotensi menghambat kemampuan mereka menjalin interaksi langsung yang mendalam, yang dibutuhkan untuk pengembangan empati serta kemampuan sosial lainnya. Penelitian Departemen Psikiatri Universitas Michigan mengindikasikan penurunan empati signifikan pada mahasiswa sejak tahun 2000, dengan tingkat empati mahasiswa masa kini sekitar 40% lebih rendah dibandingkan generasi sebelumnya (Sigman, 2012).

Dalam konteks akademik, fenomena ketergantungan gadget juga berdampak pada penurunan kualitas interaksi sosial mahasiswa dalam lingkungan perkuliahan. Mahasiswa cenderung kurang aktif berdiskusi, bertanya, atau berinteraksi langsung dengan dosen ataupun teman sekelas, yang pada akhirnya dapat menghambat pengembangan soft skills penting seperti kemampuan komunikasi interpersonal, kerja sama, dan penyelesaian masalah. Hal ini menimbulkan kekhawatiran besar terhadap bagaimana teknologi modern berpengaruh pada kemampuan berinteraksi secara tatap muka mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian tentang dampak penggunaan gadget terhadap kualitas interaksi sosial mahasiswa sangat relevan, khususnya di Universitas Sumatera Utara (USU), yang merupakan salah satu universitas terbesar di Sumatera dengan populasi mahasiswa yang besar dan intensitas penggunaan gadget cukup tinggi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) dipilih sebagai lokasi penelitian karena di fakultas ini mahasiswa sangat aktif menggunakan gadget baik untuk keperluan akademik seperti perkuliahan daring dan akses informasi, maupun dalam interaksi sosial sehari-hari, sehingga fenomena ini menjadi sangat nyata dan layak untuk dikaji secara mendalam.

Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol 7 No 2 Tahun 2025
Prefix DOI : 10.9765/Krepa.V218.3784

Secara teoritis, gadget didefinisikan sebagai perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi praktis dan seringkali dianggap sebagai hal baru (Merriam-Webster, Ramadha et al., 2023). Penggunaan gadget memberikan dampak positif dalam hal peningkatan kreativitas dan kemudahan akses pengetahuan (Alo Liliweri, Sintiesa, 2020), sekaligus membawa dampak negatif berupa fenomena phubbing, isolasi sosial, penurunan empati, serta gangguan kesehatan mental yang berpotensi memengaruhi kualitas interaksi sosial (Lee, 2013; Iswanto & Onibala, 2015; Harahap, 2023; UU No.18/2014). Kualitas interaksi sosial sendiri melibatkan aspek-aspek penting seperti kemampuan mendengarkan aktif, bahasa tubuh, kejelasan komunikasi, empati, umpan balik, kesadaran konteks, adaptabilitas, dan penggunaan teknologi secara tepat (Devito, 1997; Pratiwi & Satyawan, 2022). Kualitas interaksi sosial yang baik memungkinkan hubungan interpersonal yang harmonis dan bermakna, sedangkan interaksi sosial yang buruk dapat menimbulkan kesalahpahaman dan konflik (Nurhakiky, 2023; Riskha et al., 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kebutuhan penting untuk mengkaji bagaimana penggunaan gadget mempengaruhi kualitas interaksi sosial mahasiswa, khususnya pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi tidak hanya dalam ranah akademis, tetapi juga praktik kehidupan sehari-hari, membantu mahasiswa memahami dan mengelola penggunaan gadget agar tidak mengurangi kualitas hubungan sosial mereka. Fenomena ketergantungan gadget saat ini memberikan gambaran yang kompleks antara manfaat dan risiko yang perlu mendapat perhatian serius sebagai bagian dari upaya menjaga keharmonisan interaksi sosial dalam era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif sebagai pendekatan utama untuk mengkaji dampak penggunaan gadget terhadap kualitas interaksi sosial mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara. Menurut Sugiyono (2022), penelitian kualitatif deskriptif merupakan metode yang digunakan untuk meneliti kondisi objek secara alamiah, di mana peneliti bertindak sebagai instrumen utama. Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, yakni kombinasi observasi, wawancara, dan dokumentasi, sehingga data yang diperoleh menjadi lebih valid dan komprehensif. Analisis data bersifat induktif dengan fokus pada makna yang muncul dari fenomena penelitian, bukan pada generalisasi semata. Dengan pendekatan ini, peneliti berusaha menggali makna mendalam dari fenomena penggunaan gadget serta memberikan gambaran rinci mengenai dampaknya terhadap interaksi sosial mahasiswa.

Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol 7 No 2 Tahun 2025
Prefix DOI : 10.9765/Krepa.V218.3784

Lokasi penelitian dipilih di lingkungan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara yang beralamat di Jl. Dr. A. Sofian No. 1A, Padang Bulan, Kecamatan Medan Baru, Kota Medan. Pemilihan lokasi ini mempertimbangkan aktivitas mahasiswa di fakultas tersebut yang sangat menggantungkan diri pada gadget dalam kehidupan akademik dan sosial mereka. FISIP USU merupakan tempat yang tepat untuk meneliti fenomena interaksi sosial yang dipengaruhi oleh penggunaan gadget secara intensif.

Informan dalam penelitian ini dipilih melalui teknik purposive sampling, yakni penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, khususnya orang-orang yang dianggap menguasai informasi penting terkait topik penelitian (Sugiyono, 2022). Informan utama terdiri dari mahasiswa aktif Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara yang memiliki minimal dua gadget serta aktif menggunakan gadget lebih dari dua jam setiap harinya. Selain itu, informan juga mencakup teman-teman mahasiswa yang memiliki interaksi virtual intens, staf universitas yang berinteraksi sehari-hari dengan mahasiswa, termasuk dosen, penjaga perpustakaan, pekerja kantin, dan keluarga mahasiswa yang terbiasa berkomunikasi jarak jauh. Total informan berjumlah sembilan orang, yang memungkinkan data yang heterogen dan kaya akan informasi terkait dampak gadget dalam konteks sosial dan akademik.

Teknik pengumpulan data didesain secara tringulasi untuk memperoleh validitas dan kedalaman data. Pertama, observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas mahasiswa saat menggunakan gadget, baik terkait akses yang dilakukan maupun interaksi sosial yang terjadi di sekitar mereka. Peneliti mencatat secara sistematis segala detail aktivitas dan suasana sosial selama proses observasi untuk memastikan relevansi data yang terkumpul. Kedua, wawancara semiterstruktur digunakan sebagai metode untuk menggali pandangan dan pengalaman informan secara mendalam. Pewawancara mempersiapkan daftar pertanyaan yang difokuskan pada pengalaman penggunaan gadget dan dampaknya terhadap interaksi sosial, namun tetap fleksibel memberi kesempatan narasumber menjawab lebih luas sesuai dengan kondisi dan konteks yang dialami. Suasana wawancara dibuat santai agar narasumber lebih leluasa mengekspresikan pendapat dan pengalamannya. Ketiga, dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan berbagai catatan peristiwa, foto, dan dokumen pendukung yang berkaitan dengan kehidupan dan aktivitas mahasiswa di fakultas untuk memperkuat data hasil observasi dan wawancara.

Analisis data dalam penelitian ini mengikuti tiga alur utama menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2022), yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Reduksi data bertujuan menyaring dan memilih data yang relevan dan penting bagi penelitian dengan merujuk pada teori tertentu, sehingga menghasilkan gambaran yang lebih ringkas dan jelas. Tahap

Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol 7 No 2 Tahun 2025
Prefix DOI : 10.9765/Krepa.V218.3784

penyajian data menyusun data yang telah direduksi dalam bentuk yang terstruktur seperti matriks, grafik, dan diagram guna memudahkan pengambilan kesimpulan dan tindak lanjut analisis. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan secara berkelanjutan selama penelitian, dengan proses verifikasi melalui refleksi internal peneliti, diskusi dengan rekan sejawat, serta cross-check dengan berbagai sumber data agar kesimpulan yang dihasilkan valid, dapat dipertanggungjawabkan, dan merefleksikan fenomena sebenarnya.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara (FISIP USU) dengan tujuan mengkaji dampak penggunaan gadget terhadap kualitas interaksi sosial mahasiswa. Berdasarkan metodologi kualitatif, penelitian ini melibatkan wawancara mendalam dengan berbagai informan, termasuk mahasiswa aktif, teman mahasiswa, ahli di bidang media sosial, keluarga mahasiswa, serta staf kantin, dengan observasi sebagai metode pelengkap untuk memantau pola penggunaan gadget dan dampaknya di lingkungan kampus. Secara geografis, penelitian bertempat di lingkungan FISIP USU di Kota Medan, yang merupakan fakultas penting di Universitas Sumatera Utara dengan berbagai program studi dan sarana pendukung yang memadai. Fakultas ini fokus pada pengembangan ilmu sosial dan politik dengan berbagai jenjang pendidikan yang dilengkapi oleh fasilitas teknologi yang terus ditingkatkan, seperti aplikasi satu atap (ASA) dan berbagai ruang pendukung aktivitas mahasiswa dan dosen.

Dari hasil wawancara dengan mahasiswa, terungkap bahwa gadget sudah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari mereka. Mahasiswa menggunakan gadget (handphone dan laptop) selama rata-rata 8 hingga 18 jam per hari untuk berbagai aktivitas seperti belajar, komunikasi, hiburan, dan koordinasi kelompok. Penggunaan gadget ini dianggap dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa, terutama dengan aplikasi seperti Canva dan CapCut yang membantu dalam desain grafis dan pengeditan video (Sintiesa, 2020). Selain itu, gadget juga mempermudah mahasiswa dalam menambah pengetahuan dengan akses cepat ke jurnal, artikel, dan tutorial via internet, yang dinilai lebih efektif dibanding media belajar tradisional seperti buku atau diskusi langsung. Namun demikian, ada juga pengakuan tentang adanya kecanduan dan ketergantungan yang kadang membuat mahasiswa sulit meninggalkan gadget saat beraktivitas, yang menimbulkan ketidaknyamanan dan berpotensi negatif pada kualitas interaksi langsung.

Fenomena phone snubbing (phubbing), yakni perilaku mengabaikan lawan bicara demi gadget, ditemukan cukup prevalen di kalangan mahasiswa. Ketergantungan mereka pada gadget menyebabkan interaksi tatap muka sering terganggu karena perhatian teralihkan pada notifikasi, media sosial, atau

Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol 7 No 2 Tahun 2025
Prefix DOI : 10.9765/Krepa.V218.3784

game (Siahaan, 2022). Meskipun demikian, ada mahasiswa yang berusaha menjaga komunikasi dengan memberi izin terlebih dahulu sebelum menggunakan gadget atau tetap fokus jika percakapan dirasa serius. Namun, secara umum, phone snubbing berpotensi merusak kualitas komunikasi interpersonal, menciptakan jarak sosial, dan menimbulkan rasa tidak dihargai di antara para lawan bicara. Observasi di kelas, kantin, dan area umum di kampus FISIP USU menguatkan temuan ini, di mana sebagian mahasiswa menggunakan gadget saat perkuliahan bahkan untuk kegiatan non-akademik, dan di kantin lebih banyak mahasiswa yang asyik dengan layar gadget daripada berkomunikasi dengan teman sekitar. Sebaliknya, dalam konteks perpustakaan, penggunaan gadget lebih terkontrol dan mendukung aktivitas akademik serta diskusi yang berkualitas.

Dampak negatif lainnya adalah isolasi sosial, yang terjadi karena mahasiswa lebih memilih berinteraksi melalui dunia digital dibanding tatap muka. Hal ini menyebabkan berkurangnya frekuensi interaksi sosial langsung, yang pada akhirnya mengakibatkan rasa keterasingan meskipun mereka terhubung secara online (Onibala, 2022; Siahaan, 2022). Namun, tidak semua mahasiswa mengalami isolasi sosial total; beberapa tetap bisa menjaga keseimbangan antara aktivitas digital dan interaksi sosial. Temuan ini juga didukung oleh pandangan beberapa informan yang menilai bahwa meskipun lebih banyak menggunakan gadget, mahasiswa belum sepenuhnya terisolasi, karena mereka masih aktif di media sosial dan kelompok diskusi daring serta tetap berusaha berbaur dengan lingkungan sekitar.

Penggunaan gadget juga menyebabkan penurunan empati dan kepekaan sosial. Hal ini terjadi karena komunikasi yang seringkali berbasis teks dan emoji mengurangi peluang mahasiswa menangkap isyarat nonverbal seperti ekspresi wajah dan nada suara, sehingga respons emosional menjadi kurang optimal (Harahap; Chaplin; Riskha, 2024). Ketergantungan pada gadget juga membuat mahasiswa kesulitan untuk memberikan perhatian penuh saat berdialog langsung. Meski demikian, ada mahasiswa yang mampu mengatasi hal ini dengan meletakkan gadget saat menghadapi situasi serius guna memberikan dukungan emosional. Namun, secara umum, penggunaan gadget yang berlebihan cenderung menurunkan kualitas empati sosial.

Dari segi kesehatan mental, penggunaan gadget berlebihan memiliki dampak mengganggu pola tidur, meningkatkan stres, kecemasan, dan perasaan kelelahan fisik seperti mata lelah dan gangguan postur tubuh (Undang-Undang RI nomor 18 tahun 2014 Pasal 1 ayat 1). Tekanan untuk terus update informasi dan hadir secara digital memberikan beban emosional yang memicu suasana hati yang tidak stabil dan penurunan produktivitas akademik. Kebiasaan bermain gadget hingga larut malam menyebabkan pola tidur berantakan dan mood yang buruk keesokan harinya, yang akhirnya merusak fokus dan kinerja belajar mahasiswa.

Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol 7 No 2 Tahun 2025
Prefix DOI : 10.9765/Krepa.V218.3784

Dalam aspek kualitas interaksi sosial, penelitian menggunakan teori Pratiwi dan Satyawan (2017) yang melihat berbagai dimensi, antara lain mendengar aktif, bahasa tubuh, kejelasan komunikasi, empati, umpan balik, kesadaran konteks, adaptabilitas, dan penggunaan teknologi. Mendengar aktif menjadi aspek yang sangat terdampak, dimana perhatian mahasiswa terbagi antara gadget dan percakapan, sehingga respons yang diberikan sering terlambat dan kurang memadai (Riskha, 2024). Hal ini sesuai dengan fenomena phone snubbing yang memecah fokus komunikasi, menyebabkan jeda dan menurunkan efektivitas interaksi interpersonal. Observasi menunjukkan bahwa mahasiswa sering tidak memberikan respon penuh ketika terganggu oleh gadget.

Mengenai bahasa tubuh, mayoritas informan mahasiswa, teman, dan keluarga melihat bahwa penggunaan gadget tidak secara signifikan menurunkan kualitas bahasa tubuh yang dimiliki mahasiswa. Mahasiswa tetap mampu menggunakan ekspresi wajah, kontak mata, dan gestur tubuh untuk mendukung komunikasi meski menggunakan gadget. Namun, ada perbedaan pendapat dari informan ahli media sosial dan staf kantin yang menyatakan bahwa ketergantungan gadget mengurangi perhatian pada komunikasi nonverbal, yang dapat mengurangi kesan profesional dan sopan dalam interaksi formal. Fenomena ini diperkuat oleh pengamatan yang menunjukkan adanya mahasiswa yang kurang menjaga kontak mata karena fokus pada layar gadget.

Dalam hal kejelasan dan keringkasan komunikasi, penggunaan gadget tidak secara konsisten menurunkan kemampuan mahasiswa dalam menyampaikan pesan yang to the point dan mudah dipahami. Informan mayoritas menyatakan mahasiswa tetap mampu berkomunikasi secara jelas dan singkat, meskipun terkadang ada jeda dalam merespons akibat gangguan gadget dan bahasa gaul yang muncul sebagai efek interaksi digital. Namun, ahli media sosial menyoroti bahwa kebiasaan komunikasi digital yang kurang terstruktur membuat mahasiswa cenderung berbicara panjang dan berbelit saat berhadapan langsung, sehingga mempengaruhi sistematisasi pesan.

Empati dinilai menurun akibat penggunaan gadget yang berlebihan, sejalan dengan berkurangnya kemampuan membaca bahasa tubuh dan ekspresi emosi orang lain. Ini memperlemah kemampuan mahasiswa memberikan respons yang relevan dalam interaksi sosial. Meskipun demikian, beberapa informan menilai empati tetap ditunjukkan ketika mahasiswa benar-benar fokus, terutama dalam konteks dukungan emosional.

Terlepas dari variabilitas individual, ketergantungan pada komunikasi digital menyebabkan mahasiswa lebih sulit menangkap isyarat sosial secara mendalam dan berempati secara efektif. Umpan balik yang diberikan selama interaksi digital berbeda dari interaksi langsung, namun secara umum, mahasiswa masih mampu memberikan respons yang sesuai meski respons digital cenderung singkat. Penggunaan gadget tidak sepenuhnya menurunkan kemampuan umpan balik mahasiswa dalam

komunikasi tatap muka, meskipun ada kecenderungan keterlambatan merespons akibat perhatian yang terbagi.

Kesadaran konteks sosial dalam interaksi tidak banyak terpengaruh buruk oleh penggunaan gadget secara umum. Mahasiswa dinilai mampu menyesuaikan gaya bicara, intonasi, dan bahasa tubuh sesuai situasi dan lawan bicara meskipun perhatian kadang teralihkan oleh gadget. Hal ini memastikan bahwa norma sosial dan lingkungan tetap dihormati, meskipun sejumlah mahasiswa kurang sensitif dalam situasi formal akibat ketergantungan komunikasi digital.

Adaptabilitas mahasiswa dalam berinteraksi mengalami penurunan akibat ketergantungan pada gadget. Mahasiswa kesulitan menyesuaikan diri dengan gaya komunikasi dan personality yang berbeda, terutama ketika berhadapan dengan situasi sosial formal atau lingkungan ramai. Namun, sebagian keluarga mahasiswa menyatakan bahwa anak-anak mereka tetap bisa beradaptasi dengan norma dan konteks sosial, walau memerlukan waktu untuk menyesuaikan pesan yang disampaikan agar lebih sopan dan efektif.

Penggunaan teknologi melalui gadget justru meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam aspek pengoperasian aplikasi digital yang mendukung aktivitas akademis dan sosial. Mereka semakin mahir menggunakan berbagai platform komunikasi, kolaborasi daring, serta aplikasi kreatif yang menunjang produktivitas dan interaksi sosial online. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun secara langsung beberapa aspek komunikasi tatap muka terpengaruh, kemampuan teknologi mahasiswa secara signifikan meningkat dan menjadi bagian utama kehidupan mereka.

Perbandingan dengan penelitian terdahulu menunjukkan kesamaan hasil terkait dampak positif gadget seperti peningkatan pengetahuan dan kreativitas, serta dampak negatif berupa isolasi sosial, penurunan empati, bahkan gangguan kesehatan mental. Perbedaan utama terletak pada mendalam terhadap kualitas interaksi sosial dalam penelitian ini. Penelitian lain yang fokus lebih luas atau pada kelompok berbeda mempertegas temuan bahwa penggunaan gadget harus diimbangi dengan kesadaran individu agar tidak menimbulkan efek sosial negatif.

Keterbatasan penelitian ini adalah hanya mencakup mahasiswa jenjang sarjana di FISIP USU, fokus pada interaksi langsung (tatap muka), dan perangkat yang diobservasi terbatas pada smartphone dan laptop sebagai perangkat utama. Meski demikian, temuan menunjukkan gambaran komprehensif mengenai bagaimana penggunaan gadget memengaruhi aspek sosial dan akademik mahasiswa. Kesimpulannya, gadget memberikan dampak positif nyata dalam meningkatkan kreativitas, pengetahuan, dan kemampuan menggunakan teknologi mahasiswa. Namun, penggunaan berlebihan menimbulkan dampak negatif berupa phone snubbing, isolasi sosial, penurunan empati, masalah kesehatan mental, serta menurunkan aspek mendengar aktif dan adaptabilitas dalam komunikasi tatap

muka. Untuk mengoptimalkan manfaat gadget, mahasiswa perlu mengelola penggunaannya secara bijak agar interaksi sosial tetap berkualitas dan keseimbangan antara dunia digital dan nyata terjaga.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara (FISIP USU) melalui observasi dan wawancara, penggunaan gadget memiliki dampak kompleks terhadap kualitas interaksi sosial mahasiswa, meliputi aspek positif dan negatif. Dampak positifnya adalah mempermudah komunikasi melalui WhatsApp, Instagram, dan email, mendukung tugas akademik lewat aplikasi seperti Google Scholar dan Canva, serta meningkatkan efisiensi kerja kelompok dan organisasi dengan berbagai aplikasi. Namun, dampak negatif penggunaan gadget lebih dominan, seperti fenomena phubbing yang mengurangi intensitas dan kedalaman interaksi langsung, peningkatan isolasi sosial akibat kecenderungan lebih nyaman berinteraksi secara digital, dan penurunan empati serta kepekaan sosial yang membuat mahasiswa kesulitan membaca ekspresi dan emosi lawan bicara. Selain itu, keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas sosial kampus berkurang karena lebih memilih komunikasi media sosial dibanding menghadiri acara atau diskusi tatap muka. Kesimpulannya, meski gadget memudahkan komunikasi dan akses informasi, dampak negatif pada hubungan interpersonal langsung cenderung lebih besar. Pengelolaan penggunaan gadget secara bijak sangat penting agar teknologi ini dapat dimanfaatkan secara positif tanpa mengorbankan kualitas interaksi sosial mahasiswa dalam kehidupan kampus dan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

Amri, M. I. U., Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D. E. (2020). Dampak penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi anak sekolah dasar pada situasi pandemi Covid-19. Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, 2(2),14–23.

Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. Journal of Educational Review and Research, 1(2), 86–91.

Badan Pusat Statistik. (n.d.). Persentase Penduduk yang Memiliki/Menguasai Telepon Seluler Menurut Provinsi dan Klasifikasi Daerah. Diakses pada 13 Oktober 2024.

Badan Pusat Statistik. (n.d.). Proporsi Individu yang Menguasai/Memiliki Telepon Genggam Menurut Provinsi. Diakses pada 13 Oktober 2024.

Degennhard, J. (2024). Number of smartphone users worldwide from 2014 to 2029. Global number of smartphone users 2014-2029 Statista.

Fadlilah, S., & Krisnanto, P. D. (2019). Analisis Penggunaan Gadgegt dan Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Taman Kanak- Kanak Yogyakarta. Jurnal Keperawatan Muhammadiyah, 4(2).

Hanika, I. M. (2015). Fenomena phubbing di era milenia (ketergantungan seseorang pada smartphone terhadap lingkungannya). Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi, 4(1), 42–51.

Hilmi, M. Z., & Apriawan, A. (2021). Peran keterlibatan orang tua dalam menumbuhkan kepekaan sosial anak di desa sepit kecamatan keruak kabupaten lombok timur. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 7(7), 273–280.

Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program, 5(2).

Nabillah Sekar Asri Maheswari. (2022). Mahasiswa bersuara fomo dampaknya pada kesehatan mental remaja.

Panuju, R. (2018). Pengantar Studi (Ilmu) Komunikasi_ Komunikasi sebagai Kegiatan Komunikasi ... - Dr. Redi Panuju, M.Si.

Pratiwi, N., & Lestari, M. D. (2017). Perbedaan kualitas komunikasi antara individu dewasa awal yang berpacaran jarak jauh dan jarak dekat di Denpasar. Jurnal Psikologi Udayana, 4(1), 130–138.

Ramadha, I., Kultsum, U., & Masayu, W. (2023). Kemampuan Mahasiswa Universitas Lambung Mangkurat dalam Menjaga Konsistensi Ibadah di Tengah Maraknya Penggunaan Gadget. Religion: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya, 2(5), 446–458. RISKHA, D. (2024). Pemahaman komunikasi: Mengartikan Pesan Dengan Tepat. Get PressIndonesia.

SALSABILLAH, A. (2024). Peran posyandu lansia dalam meningkatkan kesejahteraan lanjut usia di posyandu lansia.

SIAHAAN, E. K. (2022). Hubungan kecerdasan emosional terhadap phubbing pada generasi z.

Sigman, A. (2012). The impact of screen media on children: a Eurovision for parliament. Improving the Quality of Childhood in Europe, 3, 88–121.

Sintiesa, G. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Smk Al-Huda Kota Kediri.

Soekanto, S. (2012). Sosiologi Suatu Pengantar (44th ed.).

Sugiyon. (2022). Metode Penelitian Kualitatif. Suryani, I., Bakiyah, H., & Isnaeni, M. (2020).

Strategi Public Relations PT Honda Megatama Kapuk Dalam Customer Relations. Journal Komunikasi, 11(2).

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 18 TAHUN 2014 TENTANG KESEHATAN JIWA. (2014).

Wati, S. (2022). Analisis dampak pembatalan keberangkatan jemaah haji tahun 2020 di kementerian agama kota serang.

Wibowati, J., & Octarinie, N. (2020). Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Pada Pt Muarakati Baru Satu Palembang. Jurnal Manajemen, 8(2), 15–31.

Zakso, A. (n.d.). Analisis interaksi sosial asosiatif pimpinan dengan karyawan dalam memotivasi kerja di hotel dangau kabupaten kubu raya. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK), 5(11).