

TEKNOLOGI KOMUNIKASI SMARTPHONE PADA INTERAKSI SOSIAL

Lontar: Jurnal Ilmu Komunikasi, 2022
Vol. 10 (1), 2022
Copyright ©2021, Abdul Basit, et al.
This is an open access article under the CC-
BY-SA license
DOI 10.30656/lontar.v10i1.3254

<https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/LONTAR>

Article History
Submission: April 26, 2022
Revised: June 04, 2022
Accepted: June 13, 2022

Abdul Basit^{1*}, Eko Purwanto², Agus Kristian³, Dewi Intan Pratiwi⁴,
Krismira⁵, Intan Mardiana⁶, Gusri Weni Saputri⁷

¹Ilmu Komunikasi Fisip Universitas Muhammadiyah Tangerang

Email: basit.umt@email.com

(*Correspondent Author)

^{2,3,4,5,6,7} Ilmu Komunikasi Fisip Universitas Muhammadiyah Tangerang

Email: ekopurwanto24434@gmail.com, aguschristian1589@gmail.com, intaanpratiwidewi21@gmail.com,

krismira70@gmail.com, zr.intanmar@gmail.com, sgusriweni@gmail.com

ABSTRACT

The use of smartphones causes several changes in the behavior of a person who tends to be complacent with his world without caring about society. Smartphones can have a positive or negative impact depending on their use. This study aims to determine whether there is an influence of smartphone communication technology on social interaction. The research method used quantitative methods, the population was carried out at PT Paragon Technology and Innovation with a sample of 150. The results showed that there was an influence in it, that smartphone communication technology has links with users related to the process of social interaction, this can be proven by how someone uses communication tools in everyday life. The social interaction built by employees within the company seems to be very good, this is evidenced by the hypothesis obtained from data processing that smartphone communication technology in every interaction with colleagues has no effect. The interaction process will run well if it is done with face-to-face communication, without any interference from the communication tool, namely smartphones.

Keyword: Smartphone, Communication Technology, Social interaction

ABSTRAK

Penggunaan *smartphone* menimbulkan beberapa perubahan perilaku seseorang yang cenderung terlena dengan dunianya tanpa mempedulikan masyarakat. *Smartphone* dapat berdampak positif maupun negatif tergantung dari penggunaannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh teknologi komunikasi *smartphone* terhadap interaksi sosial. Metode penelitian yang digunakan metode kuantitatif, populasi yang dilakukan di PT Paragon Technology and Innovation dengan sampel sebesar 150. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh didalamnya, bahwa Teknologi komunikasi *smartphone* memiliki kaitan dengan penggunaannya terkait dengan proses interaksi sosial, hal ini dapat dibuktikan dengan bagaimana seseorang menggunakan alat komunikasi tersebut dalam keseharian. Interaksi sosial yang dibangun oleh para karyawan didalam perusahaan tersebut sepertinya sangat baik, ini dibuktikan dengan hipotesis yang didapatkan dari pengolahan data bahwa teknologi komunikasi *smartphone* pada setiap interaksi dengan rekan kerja tidak memiliki pengaruh. Proses Interaksi akan berjalan dengan baik jika dilakukan dengan komunikasi tatap muka, tanpa adanya gangguan dari alat komunikasi yaitu *smartphone*.

Kata Kunci: Smartphone, Teknologi Komunikasi, Interaksi sosial

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi komunikasi berkembang sangat cepat. Salah satu teknologi komunikasi yaitu *smartphone* yang digunakan sebagai alat komunikasi. Peran teknologi komunikasi saat ini menjadi sangat penting karena banyaknya tuntutan kebutuhan akan pertukaran informasi yang cepat dan tepat (Intan Trivena Maria Daeng et al., 2017b). *Smartphone* menjadi semakin diperlukan dalam kehidupan kita sehari-hari dengan menawarkan berbagai macam aplikasi seluler untuk tujuan sebagai informasi, komunikasi, pendidikan, dan hiburan. *Smartphone* biasanya memiliki layar sentuh, akses Internet seluler melalui Wi-Fi atau jaringan seluler, kemampuan untuk menginstal aplikasi ponsel cerdas, dan fungsi lain seperti pemutar media, kamera digital, dan navigasi berbasis GPS (Haug et al., 2015).

Smartphone atau ponsel pintar berdasarkan fungsinya dapat diklasifikasikan menjadi lebih dari lima fungsi utama, pertama *smartphone* adalah sebagai pembantu tugas kantor sehari-hari, kedua *smartphone* adalah sebagai perangkat untuk viewer, editing, pembuat file atau dokumen dalam format Word, TXT, dan PDF, ketiga *smartphone* adalah berfungsi sebagai media untuk melakukan Push E-Mail secara cepat, Keempat ponsel cerdas adalah berfungsi sebagai perangkat teknologi hiburan, Kelima *smartphone* atau ponsel pintar adalah berfungsi sebagai perangkat untuk mengakses internet dengan jaringan 3G, HSDPA, plus Wi-Fi dan terakhir atau yang ke Enam ponsel pintar (*smartphone*) adalah saat ini lebih banyak berfungsi sebagai pengganti PC desktop atau komputer (Marsal & Hidayati, 2017).

Penggunaan *smartphone* menimbulkan berbagai macam perubahan perilaku yang cenderung lebih memilih menggunakan *smartphone* dari pada berkomunikasi dengan masyarakat lain di sekitarnya. Kebiasaan mereka yang lebih banyak menghabiskan waktunya dengan berkomunikasi melalui handphone, otomatis waktu yang mereka gunakan untuk berinteraksi secara langsung akan berkurang (Aziz & Nurainiah, 2018). Meskipun karakteristik utama *smartphone* adalah penggunaan aplikasi berbasis Internet, portabilitas *smartphone* dan kemampuan untuk menginstal aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya hidup individu menjadikannya objek serbaguna yang selalu dibawa oleh banyak orang setiap saat (Haug et al., 2015). Oleh karena itu, gejala kecanduan *smartphone* mungkin berbeda dengan gejala kecanduan internet. Melalui analisis faktor eksplorasi menunjukkan bahwa kecanduan *smartphone* memiliki beberapa aspek yang mirip dengan gangguan terkait zat DSM-5 termasuk empat faktor utama berikut: perilaku kompulsif, gangguan fungsional, terutup, dan toleransi (Harwood et al., 2014; Lee et al., 2017; Lin et al., 2014).

Saat ini kebutuhan teknologi menjadi sangat diperlukan, terutama teknologi komunikasi. Situasinya saat ini tidak lagi sebagai komunikasi saja, tetapi banyak fungsi-fungsi lainnya seperti kesehatan, keselamatan dan pendidikan (Abdul Basit & Adie Dwiyanto Nurlukman, 2021; Camacho et al., 2014; Chen et al., 2021; White et al., 2011). Sebagian besar waktu kita dihabiskan untuk berkomunikasi dengan orang lain dengan menelepon, mengirim pesan, atau menghubungkan di situs jejaring sosial seperti Facebook atau Instagram (Verduyn et al., 2021). Selain kecanggihannya ada kekhawatiran bagi para penggunanya bahwa komunikasi *smartphone* mungkin akan menghabiskan waktu kita untuk berinteraksi dengan orang lain secara tatap muka (Kushlev et al., 2019; Sbarra et al., 2019). Interaksi sosial merupakan hubungan yang bersifat timbal balik yang terjalin antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok (Purbasari & Suharno, 2019). Dengan adanya interaksi sosial secara langsung membuat masyarakat dapat menjalin dan mempererat hubungan khusus bersama masyarakat lain. Pentingnya Interaksi sosial secara tatap muka secara langsung mengakibatkan hubungan sosial yang baik.

PT Paragon Technology and Innovation adalah perusahaan yang bergerak dibidang industry produksi kosmetik dan kecantikan, adapun brand-brand yang terkenal luas dari perusahaan ini antara lain wardah, make over, emina dan putri. Dengan adanya hubungan sosial sesama karyawan PT Paragon Technology and Innovation yang berlangsung baik akan membantu karyawan mendapatkan rasa aman dalam bekerja sehingga dapat tercipta kinerja yang baik. Proses interaksi yang dilakukan dengan sesama rekan dalam pembahasan mengenai masalah-masalah yang munculkan solusi-solusi meningkatkan kualitas kinerja karyawan. Hubungan yang harmonis dengan rekan kerja berupa interaksi yang efektif akan mampu memotivasi karyawan dalam bekerja untuk mendapatkan keberhasilan mencapai tujuan bersama (Rohida, 2018).

Mayoritas karyawan PT Paragon Technology and Innovation adalah pengguna *smartphone* aktif yang selalu menggunakan *smartphone* disetiap ada kesempatan. *Smartphone* dapat berdampak positif maupun negatif tergantung dari penggunaannya. Semakin sering menggunakan *smartphone* dan terlalu bergantung terhadap *smartphone* maka akan berkurangnya interaksi sosial di lingkungan tersebut (Matic et al., 2012). Keadaan ini dapat mengganggu produktivitas juga, karena karakteristik komunikasinya yang mempengaruhi aspek operasional utama, seperti pengambilan keputusan dan kerjasama tim (Taylor et al., 2008).

Kenyamanan dan kemudahan yang ada pada *smartphone*, dapat menjadi masalah apabila *smartphone* tersebut digunakan secara berlebihan, salah satunya yaitu kecanduan *smartphone*. Potensi gangguan *smartphone* mungkin tidak hanya mencegah orang untuk memulai interaksi tatap muka, tetapi dapat menyinggung perasaan orang tersebut (Verduyn et al., 2021). Salah satu alasan meningkatnya kesepian adalah lebih banyak orang hidup dengan menutup diri dengan saluran komunikasi seperti teks dan media sosial membuatnya lebih nyaman. Untuk menghindari hal ini tentu membutuhkan komunikasi langsung setiap saat dengan tatap muka (Kim, 2017; Worland, 2015). Penggunaan *smartphone* yang berlebihan atau tidak terkontrol tentunya akan bermasalah bagi individu pengguna *smartphone* (Billieux, 2012), dan berbagai penelitian telah menggunakan istilah yang berbeda untuk menyebut fenomena yang sama seperti kecanduan *smartphone* (Leung, 2008; Ling et al., 2005) atau masalah penggunaan *smartphone* (Chóliz, 2010). Penelitian ini akan menggunakan istilah masalah penggunaan *smartphone*. Meskipun masalah ini tidak berdampak langsung kepada fisik seseorang seperti kecanduan narkoba, penggunaan *smartphone* yang bermasalah akan memiliki perilaku ketergantungan yang sama dengan kecanduan perilaku lainnya, seperti judi online, belanja online, atau kecanduan video game (Chóliz, 2010; Kim, 2017)

Dampak positif dari *smartphone* dalam interaksi sosial salah satunya yaitu sebagai alat komunikasi jarak jauh untuk membantu aktifitas karyawan dalam berkomunikasi dengan karyawan lainnya di berbeda tempat. Sedangkan dampak negatif dari *smartphone* dalam interaksi sosial yaitu karyawan cenderung terlalu asik bermain atau menggunakan *smartphone* di lingkungan pekerjaan sehingga tidak memperdulikan kondisi lingkungan sekitar dan membuat karyawan tidak saling berinteraksi sosial. Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis membuat penelitian tentang teknologi komunikasi *smartphone* pada interaksi sosial yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh teknologi komunikasi *smartphone* terhadap interaksi sosial.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode survey. Penelitian ini dilakukan pada karyawan di lingkungan PT Paragon Technology and Innovation. Populasi yang terdapat karyawan PT Paragon Technology and Innovation yang berjumlah 240 karyawan. Sedangkan sampel diambil menggunakan *Cluster sampling*. Adapun jumlah sampel yang diambil menggunakan rumus *slovin*. Dengan menggunakan rumus tersebut, diperoleh jumlah sampel penelitian sebanyak 150 sampel. Peneliti menggunakan tingkat keandalan 95% dengan toleransi 5%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dilakukan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh teknologi komunikasi *smartphone* terhadap interaksi sosial, pengaruh teknologi komunikasi *smartphone* terhadap penggunaan *smartphone*, pengaruh teknologi komunikasi *smartphone* terhadap dampak *smartphone*, pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial dan pengaruh dampak *smartphone* terhadap interaksi sosial pada karyawan PT Paragon Technology and Innovation. Oleh sebab itu penyajian data didapatkan dari kuesioner yang disebarakan pada karyawan yang berjumlah 240 orang, sedangkan jumlah sampelnya 150 responden.

Identitas responden yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan jenis kelamin, usia, lama kerja, durasi penggunaan *smartphone*. Dapat dilihat pada Tabel 1 sampai Tabel 4.

Tabel 1
Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
1	Pria	60	40
2	Wanita	90	60
	Jumlah	150 orang	100 %

Sumber: olah data 2022

Tabel 2
Berdasarkan Usia

No	Usia	Frekuensi	Persentase (%)
1	18 – 23 tahun	60	40
2	24 – 29 tahun	45	30
3	30 – 35 tahun	45	30
	Jumlah	150 orang	100 %

Sumber: olah data 2022

Tabel 3
Berdasarkan Lama Kerja

No	Usia	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 2 tahun	15	10
2	3 – 4 tahun	30	20
3	5 – 7 tahun	45	30
4	> 7 tahun	60	40
	Jumlah	150 orang	100 %

Sumber: olah data 2022

Table 4
Berdasarkan Durasi Penggunaan *Smartphone*

No	Usia	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 1 jam	30	20
2	2 – 5 jam	85	56,7
3	>5 jam	35	23,3
	Jumlah	150 orang	100 %

Sumber: olah data 2022

Pada tabel diatas menunjukkan hasil dari pengolahan data responden, dimana terdapat didalamnya jenis kelamin, usia, lama bekerja dan durasi penggunaan *smartphone*. Tabel 1. yang dibahas mengenai jenis kelamin menunjukkan bahwa yang mengisi kuesioner ini rata-rata perempuan sebanyak 90 orang atau sekitar 60%. Tabel berikutnya mengenai usia, jika melihat data tersebut usia yang mengisi kuesioner cukup beragam yang mendominasi adalah usia 18-23 sebanyak 60 orang atau 40% dari total 150 orang. Kemudian tabel berikutnya mengenai lama kerja yang terbagi dalam empat item, masa kerja yang lebih dari 7 tahun cukup banyak sebesar 40%. Pada tabel terakhir durasi pengguna *smartphone* yang rata-rata pengguna mengisi 2-5 jam dengan jumlah sebesar 85 orang atau 56,7%.

Dalam teknik analisis SEM digunakan beberapa uji statistik untuk menguji hipotesis dari model yang dikembangkan. Uji statistik yang digunakan untuk mengukur tingkat kesesuaian model dalam penelitian setelah asumsi-asumsi dalam SEM terpenuhi. Pengujian model goodness of fit

dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu χ^2 (df), *goodness-of-fit index* (GFI), *adjusted goodness-of-fit index* (AGFI), *Tucker Lewis Index* (TLI), *normalized fit index* (NFI), *comparative fit index* (CFI), dan *root mean square error of approximation* (RMSEA) dengan kriteria nilai pengukuran yang telah ditetapkan. Dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5
Kriteria Kelayakan Model

Indeks	Nilai	Hasil	Model
chi square	\leq , Chi square dari df adalah 146 dengan sig level 5% = 175,1	281,158	kurang
GFI	> 0,05	0,497	Baik
AGFI	> 0,90	0,383	Kurang
TLI	> 0,90	0,396	Kurang
CFI	> 0,90	0,463	Kurang
RMSEA	< 0,07	0,242	Kurang

Sumber: olah data 2022

Dalam uji diatas banyak yang tidak memenuhi kriteria sehingga model dikatakan tidak fit, karena beberapa indikator tidak fit maka dilakukan modifikasi indikator.

Analisis Uji Hipotesis

Kriteria *goodness of fit* model structural yang diestimasi dapat terpenuhi, maka tahap selanjutnya adalah analisis terhadap hubungan structural model (pengujian hipotesis). Untuk mengetahui pengaruh teknologi *smartphone* terhadap interaksi sosial dengan mediasi dampak *smartphone* dan penggunaan *smartphone* dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6
Analisis Uji Hipotesis

	Estimate	S.E.	C.R.	P	Label
X2 <--- X1	,687	,150	4,588	***	par_7
Y2 <--- X1	1,141	,169	6,729	***	par_9
Y1 <--- X1	,045	,092	,484	,628	par_6
Y1 <--- X2	,294	,049	6,014	***	par_8
Y1 <--- Y2	,421	,066	6,429	***	par_10

Sumber: olah data 2022

Melihat dari perhitungan data diatas pada tabel 6. yang didapatkan dari pengolahan data tersebut didapatkan bahwa pengaruh teknologi komunikasi *smartphone* terhadap dampak *smartphone*. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pengaruh antara *smartphone* dengan dampak *smartphone* terdapat nilai CR sebesar 4.588 ($p = 0,00 \leq 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang positif antara *smartphone* dengan dampak *smartphone*. Hipotesis H1, terdapat pengaruh dampak *smartphone* terhadap teknologi *smartphone* diterima.

Pada hipotesis selanjutnya ditemukan bahwa pengaruh teknologi komunikasi *smartphone* terhadap penggunaan *smartphone*. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pengaruh

antara teknologi komunikasi *smartphone* dengan penggunaan *smartphone* terdapat nilai CR sebesar 6,729 ($p = 0,00 \leq 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang positif antara teknologi komunikasi *smartphone* dengan penggunaan *smartphone*. Hipotesis H2, pengaruh antara teknologi komunikasi *smartphone* dengan penggunaan *smartphone* diterima.

Pada hipotesis selanjutnya bahwa pengaruh teknologi komunikasi *smartphone* terhadap interaksi sosial. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pengaruh antara teknologi komunikasi *smartphone* dengan interaksi sosial terdapat nilai CR sebesar 0.484 ($p = 0,628 \leq 0,05$) maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara teknologi komunikasi *smartphone* dengan interaksi sosial. Hipotesis H3 pengaruh antara teknologi komunikasi *smartphone* dengan interaksi sosial ditolak.

Pada hipotesis selanjutnya bahwa pengaruh dampak *smartphone* terhadap interaksi sosial. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pengaruh antara dampak *smartphone* dengan interaksi sosial terdapat nilai CR sebesar 6,014 ($p = 0,00 \leq 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang positif antara dampak *smartphone* dengan interaksi sosial. Hipotesis H4, pengaruh antara dampak *smartphone* dengan interaksi sosial diterima.

Pada hipotesis terakhir didapatkan bahwa pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pengaruh antara penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial terdapat nilai CR sebesar 6,429 ($p = 0,00 \leq 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang positif antara penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial. Hipotesis H5, pengaruh antara penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial diterima.

Pembahasan

Smartphone merupakan telepon seluler dengan kemampuan lebih, mulai dari resolusi, fitur, hingga komputasi termasuk adanya sistem operasi mobile di dalamnya (Intan Trivena Maria Daeng et al., 2017a). Berbagai fitur dan aplikasi yang ada didalam *smartphone* semakin membuat para pengguna lebih mudah untuk mengakses apapun yang diinginkan. Berbagai aplikasi di dalamnya seperti permainan (games), penyimpan informasi, pembuat daftar pekerjaan atau perencanaan kerja, reminder (pengingat waktu) atau appointment, alat perhitungan (kalkulator), pengiriman atau penerimaan email, integrasi ke peralatan lain seperti PDA, MP3, chatting dan browsing internet serta video (Asnifatima & Listyandini, 2020; Widodo, 2019). Kehadiran *smartphone* ini mampu memberi berbagai manfaat dan kemudahan bagi penggunanya.

Penggunaan *smartphone* rata-rata lebih banyak digunakan oleh wanita dari pada pria. Berdasarkan penelitian yang dilakukan menunjukkan hasil bahwa wanita lebih memiliki kecenderungan adiksi terhadap *smartphone* dibanding laki-laki (Choliz, 2012; Lee & Park, 2014). Bahwa terdapat perbedaan kecanduan *smartphone* yang signifikan berdasarkan jenis kelamin. Perempuan memiliki nilai rata-rata kecanduan *smartphone* lebih tinggi yaitu sebesar 82.25 dibandingkan dengan laki-laki yaitu sebesar 77,92 (Mulyati & Nrh, 2018). Wanita lebih sering mencurahkan dirinya dalam sosial media dibanding pria, keadaan ini dipandang sebagai cara positif bagi orang untuk tetap terhubung dalam hubungan sosial. Satu studi mengklarifikasi bahwa wanita suka menunjukkan kasih sayang kepada keluarga mereka menggunakan *smartphone* mereka sementara pria menggunakan ponsel untuk efisiensi dan kepraktisan (Gao et al., 2016; Lee & Park, 2014).

Selanjutnya berdasarkan penelitian yang dilakukan (Mawarpury et al., 2020) bahwa usia remaja memiliki kecenderungan adiksi terhadap *smartphone* dibandingkan usia dewasa awal. Hasil survey APJII menunjukkan bahwa mayoritas pengguna *smartphone* berusia 18-25 tahun. Hal ini disebabkan karena kategori usia tersebut memiliki karakter yang sangat aktif dalam menggunakan jejaring teknologi digital dan memiliki kecakapan dalam mengoperasikan teknologi berbasis internet (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia 2014). Hal ini membuktikan bahwa hasil uji hipotesis sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis didapatkan penggunaan *smartphone* banyak digunakan pada usia 18 tahun sampai 23 tahun dengan frekuensinya 60 orang dari jumlah 150 orang dengan persentasi 40%. Penting yang harus kita ketahui bersama bahwa dalam mengamati efek negatif dari penggunaan telepon di kalangan anak muda saat ini sangat beragam. Saat ini generasi muda telah tumbuh dengan teknologi seluler, beberapa telah dibesarkan dengan keberhasilannya bahwa orang-orang muda sekarang ini

mungkin relatif mahir dan multi-tasking dalam konteks dunia nyata (Dwyer et al., 2018; Foehr, 2006).

Semakin lama individu menghabiskan waktu di *smartphone*, semakin besar kemungkinan mereka menjadi pecandu *smartphone*, kebiasaan ini kerap sering terjadi. Beberapa penelitian lain melaporkan bahwa individu yang menggunakan *smartphone* untuk jangka waktu yang lebih lama lebih cenderung menjadi pecandu *smartphone* (Aljomaa et al., 2016). Melihat tabel diatas pada olahan data terkait durasi penggunaan *smartphone* hanya 2-5 jam, melihat data tersebut artinya waktu menggunakan *smartphone* masih dalam tahap wajar. Waktu atau lama penggunaannya yang diberikan dalam penelitian ini tidak spesifik, mungkin penelitian selanjutnya bisa dikembangkan lagi pada penelitian berikutnya. Jika penggunaan *smartphone* dengan waktu yang lebih lama tentu mengakibatkan gangguan psikologis (Kim, 2017).

Sesuai dengan temuan hipotesis Teknologi Komunikasi yang terdapat diatas, bahwa teknologi komunikasi pada *smartphone* memiliki dampak. Dampak yang ditimbulkan bukan hanya kepada pribadinya saja. Tetapi terhadap orang lain yang ada disekitarnya akan memiliki dampak juga, seperti dalam berinteraksi tatap muka. Potensi yang mengganggu adalah memulai komunikasi tatap muka ketika orang asik dengan *smartphone* mungkin akan merasa tidak nyaman dengan lawan bicarannya pada saat komunikasi sedang berjalan (Verduyn et al., 2021). Komunikasi yang dibangun harus dapat menciptakan suasana yang nyaman dan meyenangkan, hal ini tentu akan berpengaruh kepada komunikasi keseharian didalam lingkungan kerja.

Teknologi komunikasi *smartphone* memiliki kaitan dengan penggunaannya, hal ini dapat dibuktikan dengan bagaimana seseorang menggunakan alat komunikasi tersebut dalam keseharian. Seseorang harus bisa mengontrol dirinya dalam menggunakan *smartphone*, faktanya adalah salah satu faktor predisposisi kecanduan ponsel pintar adalah peningkatan tingkat stres yang diikuti dengan penurunan kontrol diri, yang pada akhirnya mengarah pada penggunaan ponsel yang berlebihan (Cho et al., 2017). Selain itu *smartphone* yang berlebihan menyebabkan masalah dengan perhatian dan fokus, karena orang-orang ini lebih cenderung menunjukkan gangguan fungsional yang mengganggu pekerjaan dan kehidupan keluarga (Collier, 2016). Kita sebagai pengguna Teknologi komunikasi tentu harus bisa memanfaatkan fungsinya dengan bijak dalam mendukung produktivitas harian yang lebih efektif.

Interaksi sosial yang dibangun oleh para karyawan didalam perusahaan terebut sepertinya sangat baik, ini dibuktikan dengan hipotesis yang didapatkan dari pengolahan data bahwa teknologi komunikasi *smartphone* pada setiap interaksi dengan rekan kerja tidak memiliki pengaruh. Sesungguhnya komunikasi yang dibangun oleh sesama rekan kerja sangan baik, teknologi komunikasi yang di gunakan sesuai dengan fungsinya. Interaksi sosial merupakan hubungan yang bersifat timbal balik yang terjalin antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok (Purbasari & Suharno, 2019). Proses interaksi merupakan konsep diri seseorang dalam membentuk karakter untuk dapat menyesuaikan pribadinya dalam berinteraksi dimana saja dia berada. Pada kenyataannya manusia merupakan makhluk yang berinteraksi, tidak hanya sesama manusia tetapi dengan mikrokomos atau benda-benda terkecil alam raya ini (Haris & Amalia, 2018; Mufid, 2012). Interaksi sosial dapat terjadi karena dua hal, yaitu kontak sosial dan komunikasi.

Interaksi akan berjalan dengan baik apabila dua orang yang berbicara saling kontak mata, tanpa adanya gangguan dari *smartphone*. Dampak dari *smartphone* bisa menjadi kendala dalam berinteraksi, tidak semua orang dapat menerima keadaan tersebut. Proses komunikasi dengan tatap muka akan terganggu dengan lawan bicaranya jika seseorang mengabaikan lawan bicara, dimana dia asik dengan *smartphone*. Ciri Interaksi menurut sosiologi Charles P. Loomis yaitu adanya pelaku lebih dari satu orang atau bahkan lebih banyak lagi dan adanya komunikasi para pelaku komunikasi dengan simbol-simbol interaksi sosial merupakan hubungan yang bersifat timbal balik yang terjalin antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok (Purbasari & Suharno, 2019). Komunikasi merupakan kunci yang paling utama dalam membentuk hubungan yang harmonis antar individu, komunikasi yang efektif bergantung pada orang tersbut bagaimana dia dapat mengirim ataupun menerima pesan (Sari, 2016).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan dengan menggunakan analisis SEM, dari kuesioner yang disebarikan kepada 150 responden yang memiliki *smartphone* di PT Paragon Technology and Innovation, yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh teknologi komunikasi *smartphone* terhadap interaksi sosial. Tentunya dalam penelitian ini memiliki keterkaitan antara *smartphone* dengan interaksi sosial. Interaksi akan berhasil jika dilakukan dengan komunikasi tatap muka, tanpa adanya gangguan dari alat komunikasi yaitu *smartphone*. Pengguna *smartphone* harus paham dengan fungsi alat tersebut, sehingga proses komunikasi dan interaksi dapat berjalan dengan baik. Terkait dengan temuan ini diharapkan perusahaan dapat memahami terkait teknologi komunikasi *smartphone* untuk dapat digunakan dengan bijak oleh karyawan dalam menciptakan suasana kerja yang kondusif. Komunikasi tatap muka salah satu cara untuk menciptakan suasana yang baik dan memanfaatkan waktu digunakan sebagai langkah dalam mengurangi atau mencegah terjadinya kebiasaan yang tidak diinginkan tersebut. Mengatur waktu dengan bijak menunjukkan organisasi rutinitas harian yang baik dan dapat mengurangi kecanduan *smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Basit & Adie Dwiyanto Nurlukman. (2021). Branding Kota Pinta Pada Teknologi Komunikasi Tangerang Live. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(6), 1429–1439. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i6.5275>
- Aljomaa, S. S., Al.Qudah, M. F., Albursan, I. S., Bakhiet, S. F., & Abduljabbar, A. S. (2016). Smartphone addiction among university students in the light of some variables. *Computers in Human Behavior*, 61, 155–164. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.041>
- Asnifatima, A., & Listyandini, R. (2020). *Produktivitas Kerja Karyawan Pt Citra Abadi Sejati Tahun 2019 Pendahuluan*. 3(4).
- Aziz, M., & Nurainiah, N. (2018). Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara. *Jurnal AL-IJTIMAIYYAH: Media Kajian Pengembangan Masyarakat Islam*, 4(2), 19–39. <https://doi.org/10.22373/al-ijtimaiyyah.v4i1.4204>
- Billieux, J. (2012). Problematic Use of the Mobile Phone: A Literature Review and a Pathways Model. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 299–307. <https://doi.org/10.2174/157340012803520522>
- Camacho, E., LoPresti, M., Appelboom, G., Dumont, E., Taylor, B., & Connolly, E. S. (2014). The ubiquitous role of smartphones in mobile health. *Biom Biostat Int J*, 1(1), 00004.
- Chen, C., Krieger, M. L., & Sundar, S. S. (2021). Smartphones, robots, and social media: Aging with communication technologies. In *Handbook of the Psychology of Aging* (pp. 139–153). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-816094-7.00014-3>
- Cho, H.-Y., Kim, D. J., & Park, J. W. (2017). Stress and adult smartphone addiction: Mediation by self-control, neuroticism, and extraversion. *Stress and Health*, 33(5), 624–630.
- Chóliz, M. (2010). Mobile phone addiction: A point of issue. *Addiction*, 105(2), 373–374.
- Choliz, M. (2012). Mobile-phone addiction in adolescence: The test of mobile phone dependence (TMD). *Progress in Health Sciences*, 2(1), 33–44.
- Collier, R. (2016). Mental health in the smartphone era. *Canadian Medical Association Journal*, 188(16), 1141–1142. <https://doi.org/10.1503/cmaj.109-5336>
- Dwyer, R. J., Kushlev, K., & Dunn, E. W. (2018). Smartphone use undermines enjoyment of face-to-face social interactions. *Journal of Experimental Social Psychology*, 78, 233–239. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2017.10.007>
- Foehr, U. G. (2006). Media multitasking among American youth: Prevalence, predictors and pairings. *Henry J. Kaiser Family Foundation*.
- Gao, Y., Li, A., Zhu, T., Liu, X., & Liu, X. (2016). How smartphone usage correlates with social anxiety and loneliness. *PeerJ*, 4, e2197. <https://doi.org/10.7717/peerj.2197>
- Haris, A., & Amalia, A. (2018). Makna Dan Simbol Dalam Proses Interaksi Sosial (Sebuah Tinjauan Komunikasi). *Jurnal Dakwah Risalah*, 29(1), 16. <https://doi.org/10.24014/jdr.v29i1.5777>

- Harwood, J., Dooley, J., Scott, A. J., & Joiner, R. (2014). Constantly connected—The effects of smart-devices on mental health. *Computers in Human Behavior, 34*, 267–272. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.02.006>
- Haug, S., Castro, R. P., Kwon, M., Filler, A., Kowatsch, T., & Schaub, M. P. (2015). Smartphone use and smartphone addiction among young people in Switzerland. *Journal of Behavioral Addictions, 4*(4), 299–307. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.037>
- Intan Trivena Maria Daeng, Mewengkang, N. N., & Kalesaran, E. R. (2017a). 91161-ID-penggunaan-smartphone-dalam-menunjang-ak. *E-Journal "Acta Diurna," 1*(1), 1–15.
- Intan Trivena Maria Daeng, Mewengkang, N. N., & Kalesaran, E. R. (2017b). Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado Oleh. *E-Journal "Acta Diurna," 6*(1), 1–15.
- Kim, J.-H. (2017). Smartphone-mediated communication vs. face-to-face interaction: Two routes to social support and problematic use of smartphone. *Computers in Human Behavior, 67*, 282–291. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.004>
- Kushlev, K., Dwyer, R., & Dunn, E. W. (2019). The social price of constant connectivity: Smartphones impose subtle costs on well-being. *Current Directions in Psychological Science, 28*(4), 347–352.
- Lee, H., Kim, J. W., & Choi, T. Y. (2017). Risk Factors for Smartphone Addiction in Korean Adolescents: Smartphone Use Patterns. *Journal of Korean Medical Science, 32*(10), 1674. <https://doi.org/10.3346/jkms.2017.32.10.1674>
- Lee, H., & Park, N. (2014). *Nature of Youth Smartphone Addiction in Korea* [SNU Journal]. <https://s-space.snu.ac.kr/handle/10371/92844>
- Leung, L. (2008). LINKING PSYCHOLOGICAL ATTRIBUTES TO ADDICTION AND IMPROPER USE OF THE MOBILE PHONE AMONG ADOLESCENTS IN HONG KONG. *Journal of Children and Media, 2*(2), 93–113. <https://doi.org/10.1080/17482790802078565>
- Lin, Y.-H., Chang, L.-R., Lee, Y.-H., Tseng, H.-W., Kuo, T. B., & Chen, S.-H. (2014). Development and validation of the Smartphone Addiction Inventory (SPAI). *PloS One, 9*(6), e98312.
- Ling, R., Pedersen, P. E., Diaper, D., & Sanger, C. (2005). *Mobile Communications: Re-negotiation of the Social Sphere* (Vol. 31). Springer London. <https://doi.org/10.1007/1-84628-248-9>
- Marsal, A., & Hidayati, F. (2017). Pengaruh Smartphone Terhadap Pola Interaksi Sosial Pada Anak Balita Di Lingkungan Keluarga Pegawai Uin Sultan Syarif Kasim Riau. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi, 3*(1), 78–84.
- Matic, A., Osmani, V., & Mayora-Ibarra, O. (2012). Analysis of Social Interactions Through Mobile Phones. *Mobile Networks and Applications, 17*(6), 808–819. <https://doi.org/10.1007/s11036-012-0400-4>
- Mawarpury, M., Maulina, S., Faradina, S., & Afriani. (2020). Kecenderungan Adiksi Smartphone Ditinjau dari Jenis Kelamin dan Usia. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi, 05*, 24–37.
- Mufid, M. (2012). *Etika dan filsafat komunikasi*. Prenada Media.
- Mulyati, T., & Nrh, F. (2018). Kecanduan Smartphone Ditinjau Dari Kontrol Diri Dan Jenis Kelamin Pada Siswa Sma Mardasiswa Semarang. *Empati, 7*(4), 152–161.
- Purbasari, V. A., & Suharno, S. (2019). Interaksi Sosial Etnis Cina-Jawa Kota Surakarta. *Jurnal Antropologi: Isu-Isu Sosial Budaya, 21*(1), 1. <https://doi.org/10.25077/jantro.v21.n1.p1-9.2019>
- Rohida, L. (2018). Pengaruh era revolusi industri 4.0 terhadap kompetensi sumber daya manusia. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Indonesia, 6*(1), 114–136.
- Sari, A. W. (2016). Pentingnya Ketrampilan Mendengar Dalam Menciptakan Komunikasi Yang Efektif. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 2*(1), Article 1. <https://doi.org/10.30596/edutech.v2i1.572>
- Sbarra, D. A., Briskin, J. L., & Slatcher, R. B. (2019). Smartphones and close relationships: The case for an evolutionary mismatch. *Perspectives on Psychological Science, 14*(4), 596–618.
- Taylor, H., Fieldman, G., & Altman, Y. (2008). E-mail at work: A cause for concern? The implications of the new communication technologies for health, wellbeing and productivity at work. *Journal of Organisational Transformation & Social Change, 5*(2), 159–173. https://doi.org/10.1386/jots.5.2.159_1

- Verduyn, P., Schulte-Strathaus, J. C. C., Kross, E., & Hülshager, U. R. (2021). When do smartphones displace face-to-face interactions and what to do about it? *Computers in Human Behavior*, *114*, 106550. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106550>
- White, J., Thompson, C., Turner, H., Dougherty, B., & Schmidt, D. C. (2011). Wreckwatch: Automatic traffic accident detection and notification with smartphones. *Mobile Networks and Applications*, *16*(3), 285–303.
- Widodo, A. S. (2019). Peran Internet dalam Meningkatkan Jumlah Pekerja Lepas di Indonesia. *Nyimak: Journal of Communication*, *3*(2), 191. <https://doi.org/10.31000/nyimak.v3i2.1811>
- Worland, J. (2015). Why loneliness may be the next big public-health issue. *Time Magazine*.