

DAMPAK SMARTPHONE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA ASAL PEDESAAN

Jurnal Analisa Sosiologi
Juli 2024, 13 (3): 601-623

Trijuliani Renda*, Aprilia Kaut

Abstract

The use of smartphones in Indonesia is increasing, including in Kupang City, which affects the pattern of human social interaction with other humans in real and virtual encounters. This study aims to analyze the impact of smartphones on the interaction patterns of students from rural areas in Kupang City. The paradigm used in this study is constructivistic to focus on subjective understanding and individual experience with a qualitative approach. The method is a case study by taking data from 9 appropriate informants to obtain data through interviews in March-May 2023. The results showed: first, there was a change in students' misconceptions in using smartphones. Second, social interactions use smartphones as imitation and imitation, third but due to the disappearance of real space and virtual face boundaries, dissociative interactions shift to associative interactions that make students aware of using smartphones wisely. The implication of this research is the need to increase digital literacy among the younger generation.

Keywords: Misconceptions Of Rural Students, Smartphones and Their Impact, Rural Areas

Abstrak

Penggunaan smartphone di Indonesia semakin meningkat, termasuk di Kota Kupang, yang mempengaruhi pola interaksi sosial manusia dengan manusia lain dalam pertemuan nyata maupun virtual. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak smartphone terhadap pola interaksi mahasiswa yang berasal dari daerah pedesaan di Kota Kupang. Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah konstruktivistik yang berfokus pada pemahaman subjektif dan pengalaman individu dengan pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan adalah studi kasus dengan mengambil data dari 9 informan yang sesuai untuk mendapatkan data melalui wawancara pada bulan Maret-Mei 2023. Hasil penelitian menunjukkan: pertama, terjadi perubahan miskonsepsi siswa dalam menggunakan smartphone. Kedua, interaksi sosial menggunakan smartphone sebagai imitasi dan peniruan, ketiga namun karena hilangnya batas ruang nyata dan wajah virtual, interaksi disosiatif bergeser menjadi interaksi asosiatif yang menyadarkan siswa untuk menggunakan smartphone secara bijak. Implikasi dari penelitian ini adalah perlunya peningkatan literasi digital di kalangan generasi muda.

Kata Kunci: Miskonsepsi Mahasiswa Pedesaan, Smartphone dan Dampaknya, Pedesaan

* Prodi Sosiologi Agama, IAKN Kupang
Correspondence email: julianirenda@gmail.com

PENDAHULUAN

Masyarakat saat ini berada di era digital atau disebut juga revolusi industri 4.0. Revolusi Industri 4.0 merupakan era di mana data dapat diakses dan dimanfaatkan secara real-time sehingga memungkinkan suatu produk maupun layanan diproses secara cepat untuk kualitas pengalaman seorang pengguna (Sugiono, 2022). Manusia tercipta sebagai makhluk sosial untuk hidup secara bersama serta saling berhubungan bersama individu lain, berinteraksi dan hidup dinamis dengan orang lain (Hakim, 2021). Sebagai makhluk sosial manusia terhubung dengan manusia lainnya dengan menggunakan komunikasi sehingga dapat saling berbagi informasi, pengalaman, dan pengetahuan. Secara sederhana komunikasi merupakan suatu proses interaksi yaitu suatu stimulus yang mempunyai arti tertentu dijawab oleh orang lain respon secara lisan, tulisan, maupun aba-aba (Hermansyah. Aqil, 2022). Dengan hadirnya era digital maka manusia berinteraksi dan berkomunikasi telah mengalami perubahan yang signifikan. Salah satu alat yang paling digemari oleh masyarakat untuk berkomunikasi adalah handphone. Alat komunikasi handphone ini pun mengalami perubahan dari masa ke masa dan saat ini dikenal dengan Smartphone. Perkembangan teknologi smartphone menunjukkan perkembangan jaringan internet yang sangat cepat dimulai dari jaringan 2G, 3G, 4G Long Term Evolution (LTE) bahkan sekarang sudah diterapkan 5G (Marsal & Hidayati, 2017). Secara teoritis LTE memiliki mampu memberikan kecepatan dalam hal transfer data, sehingga dengan kecepatan akses yang tinggi memberikan kemudahan kepada pengguna smartphone dalam mendapatkan kenyamanan berinternet.

Kebutuhan akan handpone ini menjadi kegemaran dari segala macam jenis usia. Handphone atau phonsel ada dan digunakan di mana-mana dalam kehidupan sosial modern saat ini (Chronis, 2010). Sebagai makhluk sosial, mahasiswa pun selalu untuk selalu terhubung dengan teman-teman mereka dan melakukan aktivitas sosial melalui media sosial, seperti Instagram, Facebook, WhatsApp, TikTok dan fitur lainnya yang disuport oleh smartphone.

Penggunaan smartphone di Indonesia meningkat pesat, termasuk di kota Kupang, yang merupakan ibu kota Provinsi Nusa Tenggara Timur. Menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII),

pada tahun 2020 terdapat sekitar 196,7 juta pengguna internet di Indonesia, dengan penetrasi internet sebesar 73,7% dari total populasi (APJII, 2020). Sementara itu, menurut data dari Kantor Statistik Kota Kupang, pada tahun 2020 terdapat 1,23 juta penduduk di Kota Kupang, dengan penetrasi internet sebesar 41,72% dari total penduduk.

Namun, penggunaan *smartphone* juga dapat memengaruhi pola interaksi sosial manusia dengan manusia lainnya di dunia nyata pun di dunia maya. *Smartphone* dapat berdampak positif maupun negatif tergantung dari penggunaannya (Basit et al., 2022). Mahasiswa yang berasal dari desa dan tinggal di lingkungan perkotaan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan baru, *smartphone* dan membangun hubungan sosial.

Desa menurut Koentjaraningrat arti desa dipilah dalam dua kategori dengan memilah pengertian komunitas dalam dua jenis yakni komunitas besar seperti kota, negara bagian dan negara dan komunitas kecil seperti desa, rukun tetangga dan sebagainya. Koentjaraningrat mendefinisikan desa sebagai sebagai komunitas kecil yang tinggal disuatu tempat dengan ciri ekonomi yang beragam (Koentjaraningrat, 2001). Egon E Bregel mengartikan desa itu selalu ada kaitannya dengan pertanian dan desa sebagai pemukiman para petani atau peasant (Jamaludin, 2015).

Masyarakat desa dikenal sebagai masyarakat yang penuh perhatian, ramah, bertetangga dengan baik, hidup gotong royong dengan kekerabatan sesama penduduk disekitarnya dan kesadaran memelihara integritas sosial (Jamaludin, 2015). Dengannya dapat dilihat mahasiswa asal pedesaan tumbuh dan mempelajari sikap mental masyarakat desa tempat mereka berasal. Hal ini kemudian menjadi penting untuk ditelusuri lebih lanjut tentang *smartphone* yang juga merambah pada masyarakat terkhusus mahasiswa asal pedesaan.

Penelitian terkait *smartphone* dilakukan dengan tujuan mengetahui pola interaksi anak SMPN 4 pada masa pandemi Covid-19 (Fikriaji, 2022). Selanjutnya Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Murid Sekolah Dasar (Nurhikma, 2020). Sunasi dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa daerah pedesaan telah cukup memahami penggunaan *handphone*, meskipun masih ada individu yang mengetahui dengan menyeluruh tentang fungsi perangkat tersebut termasuk *smartphone*.

Penelitian tersebut merekomendasikan bahwa perlunya edukasi terkait dampak negative penggunaan smartphne dalam berbagai resiko kesehatan, pemborosan sumber daya dan perubahan perilaku yang timbul akibatnya (Sinapoy et al., 2022)

Fenomena yang terjadi ketika smartphone ada dalam genggamannya mahasiswa asal pedesaan yang berada di Kota Kupang untuk menempuh pendidikan, didapati cenderung ditampilkan menghubungi dosen di jam berapa saja yang diinginkan seperti di atas jam 10 malam. Teks yang digunakan itu biasanya hanya “P”. “P” yang merupakan singkatan dari ping ini dimulai pada zaman BB atau blackberry messenger yang pada saat ini sering digunakan oleh mahasiswa sebagai teks chat kepada nomor tujuan. Selain itu teks pesan yang dikirim tidak dikonsepsikan dengan baik atau tidak menggunakan bahasa yang baik dan juga sering mengirim foto jika tidak masuk kelas maka cukup dengan mengirim foto tangan yang sedang diinfus di rumah sakit, mengirim foto sedang berada di rumah sakit, mengirim foto sedang menjaga kerabat di rumah sakit, foto sedang berada dalam kendaraan sehingga dilihat bahwa penggunaan smartphone juga dapat memengaruhi cara mahasiswa berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Studi ini perlu diadakan karena beberapa hal: 1) minimnya Fokus pada Mahasiswa Desa di Kota Urban. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada penggunaan smartphone di kalangan siswa sekolah dasar (Nurhikma, 2020), siswa SMP (Fikriaji, 2022) atau masyarakat pedesaan secara umum (Sinapoy et al., 2022). Namun, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengeksplorasi pengalaman mahasiswa yang berasal dari desa saat beradaptasi dengan lingkungan urban melalui penggunaan smartphone; 2) Konteks Sosial dan Budaya yang Belum Terjamah. Meskipun penelitian telah mencatat bahwa masyarakat pedesaan memiliki nilai-nilai sosial seperti gotong royong dan interaksi erat (Jamaludin, 2015), tidak banyak yang membahas bagaimana nilai-nilai ini bertahan atau berubah ketika mahasiswa desa menggunakan smartphone di kota, terutama dalam konteks urban seperti Kupang; 3) Pengaruh Teknologi terhadap Etika dan Pola Komunikasi Studi sebelumnya menekankan pentingnya edukasi tentang dampak negatif penggunaan smartphone (Sinapoy et al., 2022) tetapi tidak menggali lebih dalam bagaimana teknologi ini mengubah pola komunikasi, termasuk etika

berkomunikasi. Fenomena seperti mengirim pesan “P” atau penggunaan bahasa informal kepada dosen mencerminkan transformasi perilaku yang membutuhkan analisis lebih lanjut; 4) Kekurangan Perspektif Interaksi Online-Offline. Penelitian sebelumnya lebih banyak menyoroiti interaksi online (media sosial) atau offline secara terpisah. Tidak banyak yang membahas hubungan antara kedua jenis interaksi ini, terutama bagaimana mahasiswa desa memadukan keduanya untuk menyesuaikan diri dengan kehidupan urban; 5) Kurangnya Studi Kontekstual di Kota Kupang. Data statistik menunjukkan pertumbuhan pengguna internet di Kota Kupang (APJII, 2020) tetapi masih jarang ada penelitian yang mengeksplorasi bagaimana dinamika sosial pengguna smartphone di wilayah ini, terutama di kalangan mahasiswa yang berasal dari pedesaan.

Berdasarkan hal di atas maka penelitian ini dirasa perlu dilakukan untuk menganalisis dan mengeksplorasi bagaimana pengalaman mahasiswa asal pedesaan dalam menggunakan smartphone dan bagaimana hal itu dapat berdampak pada interaksi sosial mereka di lingkungan urban.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivis dengan pendekatan kualitatif. Paradigma konstruktivis dalam penelitian berfokus pada cara mahasiswa asal pedesaan membangun makna dari pengalaman mereka dan bagaimana mereka memahami dunia. Pendekatan konstruktivis dapat digunakan untuk menggali pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana mahasiswa tersebut menginterpretasikan dan merespon penggunaan smartphone dalam kehidupan sehari-hari. Jenis penelitian yang digunakan kualitatif deskriptif dengan pendekatan yang akan berfokus pada penggambaran rinci tentang bagaimana mahasiswa menggunakan smartphone dan bagaimana hal ini mempengaruhi berbagai aspek kehidupan mahasiswa asal pedesaan. Metode yang bersifat deskriptif ini bertujuan membuat secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau daerah tertentu (Suryabrata, 2000). Studi kasus memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena dalam situasi kehidupan nyata dan mendapatkan wawasan yang detail. Lokasi penelitian dengan memilih 3 kampus yang berada di Kota Kupang karena kampus-kampus

tersebut terdapat subjek penelitian yakni mahasiswa asal pedesaan desa dengan kriteria informan yang dipilih adalah mahasiswa pendatang yang berasal dari daratan Timor di luar Kota Kupang. Pengumpulan data dengan teknik sampling bola salju (snowball sampling). Data penelitian diperoleh dengan menggunakan tiga teknik yakni pengamatan, wawancara kepada 9 informan yang adalah mahasiswa dari tiga perguruan tinggi yang ada di Kota Kupang. Berikut ini bagan kaekteristik informan:



Bagan karakteristik informan

Temuan data akan dianalisis menggunakan teori Interaksionisme simbolik karya George Herbert Mead dan pengikutnya Hebert Blumer yang kemudia mengembangkan teori Herbert Mead (Blumer, 1986). Teori Erving Goffman dalam bukunya *The Presentation of Everyday Life* (Santoso, 2012). Teori ini akan digunakan untuk menganalisis temuan penelitian terkait smartphone dan interkasi sosial mahasiswa asal desa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam kajian ilmu sosiologi hubungan antar manusia baik itu aksi dan reaksi antar sesama manusia antar manusia dan kelompok bisa diartikan sebagai interaksi social (Narwoko, J Dwi dan Suyanto, 2013). Interaksi sosial juga diartikan sebagai relasi, hubungan atau kontak timbal balik atau

interstimulus antar individu, antar individu dan kelompok dan antarkelompok (Arifin, 2015).

Homans mendefinisikan interaksi sosial sebagai hukuman atau ganjaran dalam bentuk tindakan yang diberikan oleh seseorang terhadap individu lainnya (Andayani, 2020). Sukanto dmengartikan interaksi sosial atau bentuk-bentuk dari interaksi sosial itu berkaitan dengan relasi antar orang perorang, maupun orang dalam kelompok dimulai dengan adanya saling memberi respon akan teguran, berjabat tangan, saling memberi senyuman, saling komunikasi atau bahkan saling berkelahi (Syahrah, 2019). Bisa dikatakan bahwa aktivitas-aktivitas sosial yang terjadi baik itu secara langsung atau tidak langsung akan terjadi jika ada interaksi sosial.

Soekanto menjelaskan bahwa syarat interaksi sosial itu ditempuh dengan kontak dan komunikasi (Bagong, 2004). Kontak sosial berasal dari bahasa Latin yakni *con* atau *cum* (bersama-sama) dan *tango* (menyentuh), jadi artinya secara harfiah adalah secara bersama-sama menyentuh (Soekanto & Sulistyowati, 2017). Kontak sosial bisa terjadi dengan dan tanpa menyentuh secara fisik. Sedangkan komunikasi adalah proses melakukan tafsiran pada perilaku orang lain. Perilaku itu dapat berupa percakapan, gerak tubuh, ekspresi wajah, sikap, dan perasaan-perasannya.

Berdasarkan hal di atas ditemukan terjadi Interaksi sosial yang tercipta melalui smartphone oleh mahasiswa asal desa di Kota Kupang. Hasil penelitian memperlihatkan konteks keberadaan mahasiswa asal desa dengan penggunaan smartphone memperlihatkan hubungan atau relasi dengan manusia lainnya baik dalam tatap maya dan tatap muka dilihat dari temuan penelitian yakni: a) Miskonsepsi Mahasiswa asal pedesaan di Kota Kupang terhadap smartphone; b) Interaksi Sosial menggunakan Smartphone adalah Symbol Imitasi dan Tiruan; c) Hilangnya batas real space dan tatap maya, maka interaksi disosiatif bergeser menjadi interaksi asosiatif

Temuan	Informan
Miskonsepsi Mahasiswa asal Pedesaan terhadap Smartphone	GT: <i>sata tidak mengetahui apa itu smartphone. "saya pernah mengirim foto di group kelas saat berhalangan masuk kelas. Foto keadaan saya untuk dikatahui dosen dan teman-teman kelas".</i> (Saat wawancara informan memiliki smarthphone)

	<p>ON: <i>arti smartphone itu saya tidak tahu. (Saat wawancara informan memegang smarphone)</i></p> <p>YKL: <i>saya baru tahu cara berkomunikasi yang baik menggunakan whatsApp dalam dunia kampus atau etika menghubungi orang lain itu saat saya mendapatkan masalah dengan pegawai dan dosen di kampus.</i></p> <p>GGT: <i>“pernah beberapa kali mengirim pesan dengan huruf “P” kepada dosen tetapi tidak di balas. “P” itu biasa digunakan untuk oleh teman-teman saat memulai berkomunikasi. Seperti untuk masuk rumah maka “p” itu adalah ketukan pintu untuk masuk dan bercakap di rumah”.</i></p> <p>MWN: <i>“saya baru tahu cara menggunakan smarphone dengan baik saat mengalami masalah dengan orang lain karena komunikasi lewat media whastApp”</i></p>
<p>Interaksi Sosial Menggunakan Smarphone adalah Symbol Imitasi dan Tiruan</p>	<p>YKL: <i>saya sudah memiliki hp selama 6 tahun. Di desa saya itu tidak semua orang bias memiliki smartphone aktif disemua media, bias sama seperti orang lain dan bias posting apa saja di aplikasi atau media social merupakan kesenangan dan kebanggaan.</i></p> <p>JBA: <i>“saya punya smartphone sudah 4 tahun dan menggunakannya diantara kebanyakan orang yang tidak punya itu bangga rasanya.”</i></p> <p>GGT: <i>“kebiasaan kami bersama teman-teman yang sedang belajar di kelas atau ketika dosen sedang memberi perkuliahan adalah merkam video. Setelah itu kami memuatnya di story WhatsApp dan mengundang banyak comment oleh orang lain yang melihat story yang dimuat.”</i></p>
<p>Hilangnya batas real space dan tatap maya, maka interaksi disosiatif bergeser menjadi interaksi asosiatif</p>	<p>ON: <i>Saya dan teman-teman kelas memiliki kebiasaan membuat story untuk dipost di media social dan kemudian dikomentari oleh orang lain. Kebiasaan seperti ini sering mendapat teguran di kelas karena mengganggu proses perkuliahan.</i></p> <p>YBA: <i>“biasanya menghongi orang lain dijam berapa saja tidak masalah.”</i></p> <p>GGT: <i>Saya mengalami masalah dengan dosen karena mengirim “P” dan tidak dibalas oleh dosen. Saya kemudian menelpon dosen berkali-kali tapi tidak diangkat. Saat bertemu dosen, dosen mengatakan mengapa kamu tidak sopan kalau mengubungi via whatsApp? Padahal kalau ketemu langsung kamu kelihatan sopan.</i></p> <p>YWA: <i>Saya menghubungi dosen di jam 11 malam saat deadline tugas. Kemudia di kelas kami ditegur karena menghubungi dengan tidak memperhatikan waktu.</i></p>

GGT: “pada semester 4 ini tidak ada masalah komunikasi menggunakan chat WhatsApp. Semoga tidak ada lagi disemester yang akan datang karena saya akui bahwa bahasa yang saya gunakan sepertinya susah untuk dimpahami”

YKL: “Disitu saya sadar ternyata selama ini saya salah dalam menggunakan bahasa, akta, kalimat dan emoticon dalam berkomunikasi kepada dosen dan pegawai di kampus.”

Pembahasan

Miskonsepsi Mahasiswa Asal Desa di Kota Kupang Terhadap Smartphone

Berdasarkan observasi yang dilakukan ketiga perguruan tinggi yang ada di kota Kupang tentang smartphone yang digunakan oleh mahasiswa asal desa di Kota Kupang terdapat temuan terkait ketidaktahuan mahasiswa dalam mengartikan apa itu smartphone. Ketidaktahuan ini menjadi temuan adanya indikasi miskonsepsi.

Berbagai istilah telah digunakan oleh beberapa ahli berkaitan dengan miskonsepsi (Alparslan et al., 2003), Istilah miskonsepsi telah diselidiki di awal tahun 80-an dalam penelitian sains atau bidang sosial lainnya (Selahattin & Serhat, 2006). Miskonsepsi bisa diartikan sebagai kesalahpahaman, kebingungan konsep yang berujung kepada ketidaktahuan diakibatkan beragam konsep yang diterima baik itu dalam lingkungan sosial, pengalaman diri individu dan lain sebagainya.

Dalam wawancara GT, ON, YWA, YAO RP, SB menjawab, tidak tahu tentang smartphone. Sedangkan MWM, JBA, GTT, YLK menjawab mengetahui smartpone adalah telepon pintar yang bisa internet dan memiliki banyak aplikasi pendukung seperti WhatsApp, facebook, aplikasi game, google, videocall, YouTube, Instagram, telegram, dan berbagai aplikasi pendukung lainnya.

Dalam wawancara GT, ON, YWA, YAO, RP, SB juga memiliki handphone yang bisa mengakses WhatsApp, facebook, aplikasi game, google, videocall, YouTube, Instagram, telegram, dan berbagai aplikasi pendukung lainnya. Dilihat bawah kelima informan ini tidak mengetahui

istilah *smartphone* sedangkan kelima informan lainnya mengetahui *smartphone*. Miskonsepsi ini di temukan melalui observasi dan diperkuat dengan hasil wawancara dari kesembilan informan.

Miskonsepsi bisa disebut dengan *procenceived nation* (pemahaman konsep awal) (Brown, David E & Clement, 1989). Miskonsepsi ini didasarkan pada pengalaman sehari-hari baik dilingkungan pendidikan, lingkungan pergaulan, pengalaman sehari-hari dan lingkungan lainnya. Ketika seseorang memasuki suatu lingkungan baru tidak dilihatnya pada masa lalu (Committee on Undergraduate Science Education, 1997)). Miskonsepsi terhadap *smartphone* ini didapati sebagai bentuk ketidaktahuan mahasiswa bahwa mereka sedang menggunakan *smartphone* namun jawabannya tidak mengetahui *smartphone*.

Miskonsepsi lain yang terjadi pada realitas penggunaan *smartphone* oleh mahasiswa asal desa di Kota Kupang ditemukan juga dalam jawaban pertanyaan pemahaman awal ketika menggunakan *smartphone*. YLK mengatakan saat kuliah mendapatkan ajaran cara menggunakan *smartphone* ketika mendapatkan masalah dengan pegawai dan dosen dalam berkomunikasi. Komunikasi adalah factor utama untuk berinteraksi dengan sesama dalam kehidupan sosial (Hakim, 2021). Jika dalam komunikasi terdapat masalah maka bisa dibayangkan interaksi yang tercipta karenanya. YLK mengatakan mendapatkan pelajaran berharga tentang cara menggunakan atau etika menggunakan *smartphone* khususnya aplikasi yang kita gunakan seperti WhatsApp, telegram dan aplikasi perkuliahan lainnya jika digunakan untuk berkomunikasi dengan teman, pegawai dan dosen di kampus.

Hal senada disampaikan oleh MWM yang mengetahui cara menggunakan *smartphone* yang baik dalam menghubungi orang lain lewat nasihat dosen ketika MWN mengalami masalah komunikasi dengan dosen. MWN mengatakan:

“saya baru tahun cara menggunakan *smartphone* dengan baik saat mengalami masalah karena komunikasi lewat media WA. Dosen tidak mengerti isi chat saya, dan ketika dosen menjelaskan lagi saya tidak paham. Ini saya alami di semester 1, 2, 3 saya diajarkan oleh dosen cara yang baik menggunakannya.”

YLK dan GGT mengatakan pernah mengalami karena menggunakan bahasa yang tidak dimengerti oleh dosen selama beberapa kali. GGT mengatakan:

“pernah beberapa kali mengirim “P” kepada dosen tanpa kata penjelasan saat tidak dibalas oleh dosen saya menelpon dosen tapi tidak diangkat. Saat di kelas dosen memberi arahan karena saya dan beberapa teman di kelas juga melakukan yang sama dengan mengirim “P” dan singkatan-singakatan kepada dosen.

GGT lebih lanjut mengatakan dalam keseharian di desa asal ada istilah “mupal” yang mana biasa menjadi ajaran bagi setiap anak di desa dan kampung agar digunakan dalam berinteraksi dengan siapa pun. GT juga mengatakan:

“saya pernah mengirim foto digroup kelas saat sedang di dalam perjalanan ke kampung saat jam kuliah. Tetapi tidak direspon oleh dosen. Pernah juga mengirim foto di dalam rumah sakit saat mengantar saudara di RS tapi tidak di respon dosen. Setelah itu saya ditanyai mengapa mengirim foto di group dan saya menjelaskan kalau saya tidak masuk kelas karena berhalangan sehingga saya foto keadaan saya untuk diketahui dosen.”

Herbert Mead dalam gagasannya pada Teori Interaksionisme Simbolik, menyuratkan bahwa interaksi sosial antar individu-individu di dalam masyarakat ditentukan oleh penggunaan symbol-simbol dan makna yang diberikan oleh individu dalam proses komunikasi. Hasil penelitian membuktikan bahwa komunikasi menggunakan smartphone yang terjalin sebagai bentuk interaksi sosial mahasiswa asal desa di Kota Kupang. Komunikasi, aksi dan reaksi yang terjalin sebagai bentuk interaksi yang terjadi antar mahasiswa dengan dosen menunjukkan bahwa adanya pesan yang diberikan dalam bentuk chat, adanya respon yang diberikan dalam proses interaksi sosial sesuai dengan konteks. Di sisi lain, hal ini dapat menjadi senjata berbahaya bagi siswa untuk memperburuk kemampuan komunikasi dan kehidupan sosialnya (Şen, 2015).

Miskonsepsi yang didapati ini akibat dari persepsi mahasiswa asal Desa di Kota Kupang terkait menggunakan smartphone untuk menghubungi dosen dengan bahasa, trend kelompok, jam dan kapan saja bisa menghubungi siapa saja tanpa mempertimbangkan maksud dan tujuan sehingga modifikasi

pesan yang dituangkan dalam kata, kalimat dan waktu mendapatkan umpan balik yang negatif dari penerima pesan. Individu sering kali cenderung salah berkomunikasi dan lebih jauh lagi, salah memahami informasi melalui penggunaan ponsel (Gladden, 2018).

Herbert dalam teorinya menjelaskan bahwa tahapan tindakan muncul berdasarkan mind (akal budi) pikiran dan mental, sehingga menghasilkan symbol berupa bahasa maupun perbuatan. Selanjutnya tahapan self (diri) dengan kesadaran diri akan sesuatu mempunyai kemampuan untuk berpikir dan melakukan tindakan dan tahap ketiga society (masyarakat) tempat mereka bergaul dan tumbuh sehingga munculnya tindakan (Umiarso, 2014). Berdasarkan hal ini interaksi sosial masyarakat desa pada real space menurut Regers meenulis bahwa memiliki ciri diantaranya familism yakni adanya rasa kehidupan kekeluargaan, keakraban di antara orang-orang yang memiliki pertalian kekerabatan (Amalia & Syawie, 2016) yang seharusnya melekat dalam diri masyarakat Desa “mahasiswa asal desa” sebagai bagian yang melekat dalam diri ketika berinteraksi dalam real space atau tatap muka dan tatap maya. Berdasarkan penejlasan GGT bahwa dalam kehidupan masyarakat desa dalam suku Timor diajarkan tentang “mupal” yang berarti rendah hati. Istilah ini mengikat mereka dalam bertutur, berperilaku dan merawat hubungan kekeluargaan dengan interaksi sosial dalam real space atau tatap muka. Istilah ini seharusnya dalam tahapan tindakan interaksi simbolik yakni tahap self (diri) dengan kesadaran diri akan sesuatu mempunyai kemampuan untuk berpikir dan melakukan tindakan dan tahap ketiga society (masyarakat) tempat mereka bergaul dan tumbuh sehingga dalam “lingkungan baru dengan smartphone”. Blumer yang mengembangkan teori interksionisme simbolik karya Herbert Mead kemudian melahirkan istilah interkasi non-simbolik dengannya dapat dilihat bahwa mahasiswa asal desa di Kota Kupang merespon secara langsung setiap trend, bahasa dalam komunitas pertemanannya dengan tidak memberi pemaknaan pada setiap tindakan yang dialami dalam proses sosial di dunia maya sehingga terbentuklah miskonsepsi.

Interaksi Sosial Menggunakan Smartphone adalah Symbol Imitasi dan Tiruan

Smartphone memiliki kemampuan untuk mengakses aplikasi yang memungkinkan untuk mengirim email, mengirim pesan ke perangkat ponsel lain, mengakses situs web sekolah dan kantor, serta terhubung di berbagai platform media sosial yang populer saat ini. Lebih khusus lagi, kebanyakan orang mengandalkan ponsel mereka untuk menjalani rencana, aktivitas, dan tanggung jawab harian mereka. Selain itu, ponsel telah menjadi satu-satunya alat komunikasi bagi individu dan dalam arti yang sama, juga menjadi pengalih perhatian dalam dekade terakhir (Blöte, 2015)

Smartphone ini bukan hanya alat komunikasi dan mejadi kebutuhan manusia tetapi menjadi gaya hidup. Meningkatnya tingkat penggunaan ponsel cerdas di seluruh dunia dan teknik teknologi canggih yang digunakan di ponsel cerdas menjadikannya lebih dari sekadar tren, bukan kebutuhan (Şen, 2015). Mahasiswa dalam hal ini ditengah banyaknya tuntutan hidup termasuk perkuliahan didapati dalam wawancara bahwa RP, GT, ON dan SB memiliki smartphone karena saat datang ke Kota Kupang bertepatan dengan pandemi sehingga semua proses pembelajaran menggunakan beragam platform yang mau tidak mau hanya bisa diakses dengan menggunakan smartphone. Menurut RP, GT, ON, SB, smartphone dimiliki sejak tahun 2021 disemester awal kuliah sehingga 2 tahun lamanya menggunakannya karena tuntutan perkuliahan. Sementara YBA memiliki smartphone sejak tahun 2020 sehingga sudah 3 tahun menggunakan smartphone untuk mempermudah berkomunikasi dengan teman kuliah dan mendapatkan informasi terkait perkuliahan dan merasa minder dari jika tidak menggunakan smartphone.

Hal senada dikatakan oleh MWM memiliki smartphone sejak semester 3 saat kuliah ditahun 2022 sehingga baru setahun menggunakannya. Lebih lanjut MWM mengatakan bahwa smartphone diperoleh karena mengalami kendala mengirim tugas dan proses perkuliahan yang selama ini biasa meminjam punya teman sehingga mengakibatkan tugas tidak terkirim dan beragam kendala lainnya.

Selain itu kepemilikan akan smartphone juga merupakan kesenangan dan kebanggan sendiri hal ini diperkuat dengan pernyataan GTT, JBA YKL memiliki smartphone sejak SMA sehingga GTT memiliki smartphone selama 4 tahun dan YLK memiliki smartphone selama 6 tahun dengan pernyataan bahwa di desa itu tidak semua orang bisa memiliki smartphone sehingga

berinteraksi menggunakan *smartphone* dengan beragam fitur yang bisa digunakan dan mencontohi orang lain lewat apa saja yang mereka posting merupakan kesenangan tersendiri dan kebanggan. JBA mengatakan bisa memiliki *smartphone* dan menggunakannya di antara kebanyakan orang yang tidak menggunakannya bangga rasanya.

ON mengatakan bahwa menggunakan *handphone* untuk merekam sesuatu yang lucu, sesuatu yang menurut pendapat bahkan kebiasaan teman-teman dalam kelas untuk dijadikan *story* dalam media sosial dan kemudian dikomentari oleh teman-teman lain di dunia maya bahkan teman kelas menjadi suatu kebiasaan sehingga sering mendapat teguran dalam proses pembelajaran sehingga teguran dialami beberapa kali. GTT mengatakan:

“Hal ini sudah menjadi kebiasaan bagi saya dan teman-teman untuk update *story* di mana pun dan kapan saja jika mungkin. Misalnya ketika sedang belajar di kelas atau dosen sedang mengajar direkam supaya orang lain tahu bahwa sedang kuliah dan biasanya banyak yang komentar semangat atau bertanya banyak hal terkait *story* yang dimuat.”

Kehadiran *smartphone* menjadi *symbol* imitasi yang menjamur di mana-mana karena selain mempermudah manusia untuk mendapat informasi juga membuat manusia untuk meniru tren obrolan, bahasa, emoticon, tren meng-update diri agar kebutuhan dan keinginan diri dapat tercapai. Interaksi sosial dipengaruhi oleh kemampuan individu untuk meniru atau mencontoh perilaku orang lain “imitasi”. Soekanto dalam tulisannya bahwa imitasi merupakan salah satu *factor* terjadinya interaksi sosial (Soekanto, 2015). Dalam konteks *smartphone* dan interaksi sosial yang terjadi karenanya, imitasi dapat terjadi ketika seseorang meniru perilaku orang lain sebagai upaya untuk mendapatkan persetujuan atau pengakuan dari orang tersebut. Dalam hasil penelitian, Interaksi sosial yang dihasilkan melalui *smartphone* membuktikan bahwa selain kebutuhan, *smartphone* juga menjadi *symbol* imitasi atau tiruan dimana bisa memenuhi kebutuhan dan juga menjadi kesenangan tersendiri dan atau untuk mendapatkan pengakuan jika menggunakannya. Oleh karenanya melakukan interaksi menggunakan *Smartphone* menjadi *symbol* imitasi dan tiruan yang jika pertimbangan etis akan menciptakan interaksi sosial yang merugikan dan menjadi gagap teknologi.

Goffman menggambarkan cara orang mencoba mengendalikan kesan yang mereka buat terhadap orang lain dalam pertemuan sosial (Little, 2016). Dalam konteks hasil penelitian interaksi sosial dengan menggunakan smartphone menjadi symbol imitasi agar mereka dapat memenuhi kebutuhan, ingin diterima dengan baik, dianggap kredibel, dianggap tidak ketinggalan zaman dan menggambarkan kebahagiaan atau prestise tersendiri. Penggunaan sosial khas smartphone, terbukti meningkatkan dukungan sosial (Chang et al., 2022).

Hilangnya Batas Real Space dan Tatap Maya, maka Interaksi Disosiatif Bergeser Menjadi Interaksi Asosiatif

Di dalam kehidupan masyarakat konvensional biasanya memiliki solidaritas sosial (social solidarity) dan kebersamaan sosial (social sharing) baik itu di desa, kampung, kota “real space” yang di dalamnya berlangsung interaksi sosial tatap muka (face to face). Rheingold mengatakan bahwa terbentuk 'komunitas imajiner' (imaginary community) tercipta dalam tatap maya (Piliang, 2012). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan RP mengatakan menghubungi dosen di atas jam 9 malam melalui WhastApp dan karena tidak dibalas maka dosen ditelepon.

Senada dengan itu YWA mengatakan menghubungi dosen di jam 11 malam saat deadline tugas. Diawali dengan mengirim “P” sebanyak empat kali dan tidak dibalas. Kemudian di kelas mendapatkan arahan terkait bagaimana berkomunikasi yang baik. Lebih lanjut YBA mengatakan: “biasanya dengan saudara dan teman saya hubungi dijam berapa saja tidak ada masalah.” GGT mengatakan: “Saat bertemu dosen, dosen mengatakan biasanya di kelas atau bertemu langsung kamu sopan sekali mengapa di WA seperti tidak sopan”

Dilihat bahwa smartphone dengan semua aplikasi yang memungkinkan manusia bisa berinteraksi dengan manusia lainnya. Namun pada saat yang sama, orang lain tertarik untuk memeriksa ketulusan, kepercayaan, etika, norma, nilai dan kesesuaian umum “aturan” orang tersebut sebagai seseorang yang layak untuk diajak untuk berinteraksi. Dalam pertemuan tatap muka dan tatap maya secara real time, mereka mungkin tidak memiliki akses terhadap informasi dari latar belakang orang tersebut. Jadi, dengan tidak adanya informasi yang mengonfirmasi atau menyangkal bahwa orang tersebut adalah

seperti yang mereka klaim, mereka membandingkan apa yang sengaja diungkapkan orang tersebut tentang dirinya dengan ekspresi lain yang secara tidak sengaja “diberikan” oleh orang tersebut pada real time. Interaksi Sosial Interaksi real space, bahkan yang paling sederhana sekalipun, merupakan proses sosial yang jauh lebih rumit daripada yang kita kenali secara umum (Little, 2016).

Erving Goffman pendekatan dramaturginya dalam *The Presentation of the Self in Everyday Life* menjadi landasan untuk menguraikan “ritual interaksi” yang rumit dalam interaksi sosial sehari-hari termasuk interaksi sosial saat menggunakan smartphone. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa dengan smartphone dalam genggamannya interaksi sosial yang tercipta mengisyaratkan adanya kesan (*impression*) yang berbeda akan presentasi diri seorang (*co-presence*) “pengirim pesan” pada presentasi of the self everyday life mahasiswa asal desa dengan presentasi diri ketika menerima konsep pesan yang kirim. GGT mengatakan “saat bertemu dosen, dosen mengatakan biasanya di kelas atau bertemu langsung kamu sopan sekali mengapa di WA seperti tidak sopan”.

Adanya identifikasi diri sehingga lahirnya kecenderungan untuk menampilkan diri layaknya kebiasaan diri dan komunitas pengguna smartphone “*cyrcle pertemanan*” untuk mendapat pengakuan bahwa mampu mengikuti trend bahasa yang berbeda dengan *impression* kebiasaan saat bertemu langsung sehingga terjadi perbandingan perbedaan klaim diri mahasiswa asal desa dalam dunia smartphone dan presentasi of the self everyday life mahasiswa asal desa. Selain itu ketika diberikan barang baru “*smartphone*” batas real space atau tatap muka yang biasanya diikat dalam pengakuan atau kesepakatan bersama tentang norma, etika, nilai yang juga melekat dengan kehidupan masyarakat *society* termasuk mahasiswa asal desa tidak menjadi pertimbangan self dan mind sehingga dalam tatap maya interaksi sosial melalui smarphone menghilangkan batas kesepakatan bersama dalam real space. Presentasi of everyday ketika menggunakan smartphone berbeda ketika bertemu langsung. Dalam memasuki dunia maya, mahasiswa mengaburkan bahkan menghilangkan batas nilai yang biasanya digunakan dalam tatap nyata “*real space*” sehingga interaksi yang tercipta

ketika menggunakan smartphone adalah interaksi yang tercipta tanpa batas nilai.

Interaksi yang terjadi di dalam masyarakat bisa menghasilkan pola-pola atau bentuk hubungan yang dapat mempererat dan mengubah kondisi masyarakat tersebut. Interaksi yang tercipta sesuai dengan hasil wawancara memperlihatkan adanya bentuk hubungan “konflik”. Konflik atau pertentangan ini didapati dengan respon dari penerima pesan dan pemberi pesan.

Hasil wawancara dengan informan memperlihatkan dampak dari interaksi yang terjadi yakni, pesan tidak di balas, pesan di balas dengan menjelaskan kekeliruan dalam menyampaikan pesan dan juga nasihat kepada pemberi pesan dalam pertemuan tatap muka. Sementara pemberi pesan menerima respon dari penerima pesan dengan kebingungan karena beranggapan bahwa bahasa yang digunakan itu dapat dimengerti dan istilah tersebut sudah biasa digunakan kepada orang-orang dalam komunitasnya. GGT mengatakan: “Saya pikir jam berapa saja saya mau hubungi, menggunakan “P” yang biasa kami pakai chat dengan teman-teman itu tidak masalah ketika digunakan kepada siapa saja ternyata di kampus tidak demikian.”

Senada dengan itu JBA mengatakan bahwa mengirim foto saja tanpa ada penjelasan ketika berhalangan masuk kelas itu tetap tidak sopan menurut dosen padahal biasanya saya kirim ke teman tidak masalah.

Interaksi diatas bisa sebut disosiatif karena terlibat konflik “self” pemberi pesan dan respon dari pemberi pesan. Namun dampak interaksi disosiatif ini tidak sampai di sini karena tercipta suatu interaksi yang asosiatif. JBA mengatakan “ternyata benar juga ada etika yang digunakan untuk menghubungi dosen dan orang lain.”

GGT mengatakan: “Pada semester 4 ini tidak ada masalah komunikasi menggunakan chat WA semoga tidak ada lagi di semester yang akan datang karena saya akui bahasa saya sepertinya kurang dipahami”

YKL mengatakan: “Disitu saya sadar ternyata selama ini saya salah dalam menggunakan bahasa, kata, kalimat dan emoticon dalam berkomunikasi kepada dosen dan pegawai di kampus.”

Max Weber mengemukakan bahwa rasionalitas intrumen merupakan salah satu jenis tindakan rasional yang dilakukan oleh individu untuk mencapai tujuan tertentu (Ritzer, 2019). Dalam hal ini, individu menggunakan alat atau instrumen yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut, tanpa terikat oleh nilai-nilai atau norma yang ada dalam masyarakat. Menurut Weber, rasionalitas intrumen memiliki keunggulan dalam efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan. Hal inilah yang memungkinkan bahwa manusia tanpa pertimbangan nilai dan norma yang terikat dalam masyarakat tatap muka dan kemudian mengikuti trend “cyrcel pertemanan” dengan tanpa filterisasi nilai yang dianut sebelumnya untuk mencapai tujuannya ketika menyampaikan pesan lewat “tren bahasa, tran emoticon, dan kebiasaan yang sering ditemui dalam tatap maya” sehingga terjadinya konflik “self” dan “mind.”

Interaksi yang tercipta tidak berhenti di sini namun proses sosial masih terus berlangsung. Proses sosial merupakan suatu proses interaksi sosial yang berlangsung dalam kurun waktu tertentu (Andriana et al., 2018). Proses sosial dapat didefinisikan sebagai pola sosial yang dapat diamati dan berulang interaksi yang memiliki arah atau kualitas yang konsisten (Bardis, 1979). Proses sosial ini menunjukkan pengulangan dalam kehidupan masyarakat termasuk mahasiswa asal pededesa di Kota Kupang. John Lewis Gillin dan Philips Gillin dalam (Soekanto & Sulistyowati, 2017) membagi proses (bentuk) sosial dalam dua kategori yakni interaksi asosiatif dan interkasi disosiatif. Hasil temuan membuktikan bahwa dalam prosesnya interkasi sosial yang tercipta melalui smartphone tidak hanya berhenti pada interaksi disosiatif “konflik” namun ada penyelesaian konflik. ”Self” dan “mind” menjadi interaksi asosiatif atau keinginan yang bersifat baik untuk tidak terjadi interaksi sosial yang negative. Dapat dilihat dalam anggapan bahwa adanya penyesalan, mindset yang berubah dan keinginan atau motivasi untuk tidak menyampaikan pesan lewat symbol-simbol, trend bahasa yang tidak dimengerti atau tidak sesuai dengan tata nilai, etika komunikasi dan norma-norma yang disepakati dalam tatap mata real space.

Interaksi yang dihasilkan kemudian menyadarkan mahasiswa bahwa memperbaiki pola komunikasi saat menggunakan smartphone agar interkasi sosial yang tercipta tidak membuat masalah atau konflik.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan hasil analisis data, disimpulkan bahwa dampak *smartphone* terhadap interaksi sosial siswa kampung di Kota Kupang, pertama: miskonsepsi yang terjadi karena tidak adanya pencernaan atau pemaknaan terhadap tindakan sosial atau interaksi sosial yang terjadi dalam menghadapi virtual; kedua: Interaksi melalui *smartphone* merupakan simbol imitasi dan simulasi dimana selain memudahkan manusia untuk memenuhi kebutuhannya dalam berinteraksi juga menjadi simbol untuk memperoleh pengakuan dari lingkungannya; ketiga: Interaksi sosial yang tercipta melalui *smartphone* oleh mahasiswa kampung Kota Kupang menghilangkan batas-batas “nilai, aturan, etika, norma” tatap muka atau ruang nyata sehingga terjadi perbedaan pemaknaan diri di ruang nyata dan ruang virtual. Mahasiswa dari desa ketika ada barang baru “*smartphone*” tanpa ada pencernaan yang diberikan atau pemaknaan menghilangkan batas-batas (nilai, etika, aturan, nilai) yang melekat pada masyarakat desa; keempat: bentuk-bentuk interaksi yang tercipta bergeser dari interaksi yang bersifat interaksi yang ada kesadaran diri yang semula tindakan yang transparan di kota menjadi tindakan yang memberikan nilai pada setiap masyarakat desa dan pada masyarakat.

Smartphone telah menghadirkan berbagai perubahan signifikan dalam cara manusia berinteraksi dan beradaptasi dengan teknologi. Miskonsepsi dalam penggunaan *smartphone* mencerminkan proses pembelajaran yang kompleks, di mana pengguna harus menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang tidak selalu berjalan mulus. Fenomena ini berkontribusi pada diskusi mendalam tentang kesenjangan digital, khususnya dari sudut pandang budaya dan pendidikan. Dalam konteks interaksi, penggunaan *smartphone* sering menjadi cerminan dari pola interaksi urban yang ditiru, menunjukkan bagaimana teknologi berperan dalam pembentukan identitas sosial dan budaya baru. Hal ini sejalan dengan teori imitasi dan konstruksi identitas dalam kajian sosiologi. Lebih jauh lagi, batas antara dunia nyata dan virtual yang semakin kabur telah menciptakan bentuk interaksi baru yang disebut “*phygital*” - perpaduan antara fisik dan digital. Transformasi ini memperkuat

relevansi teori komunikasi modern dalam memahami perubahan pola interaksi sosial di era digital.

Dalam proses penelitian, beberapa keterbatasan menjadi catatan penting mengenai lingkup dan kedalaman studi yang dilakukan. Terbatasnya jumlah informan yang hanya berjumlah 9 orang menimbulkan tantangan dalam hal representasi pola interaksi mahasiswa pedesaan di Kota Kupang secara menyeluruh. Selain itu, konteks penelitian yang fokus pada Kota Kupang dengan karakteristik sosial-budaya yang khas membatasi kemampuan untuk menggeneralisasi temuan ke daerah lain.

Oleh karenanya tidak menutup kemungkinan untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait smartphone dan masyarakat desa atau kampung di pedalaman NTT karena masyarakat NTT terkenal dengan keramahannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alparslan, C., Tekkaya, C., & Geban, Ö. (2003). Using the conceptual change instruction to improve learning. *Journal of Biological Education*, 37(3), 133–137. <https://doi.org/10.1080/00219266.2003.9655868>
- Amalia, A. D., & Syawie, M. (2016). Pembangunan Kemandirian Desa Melalui Konsep Pemberdayaan: Suatu Kajian Dalam Perspektif Sosiologi. *Sosio Informa*, 1(2), 175–188. <https://doi.org/10.33007/inf.v1i2.146>
- Andayani, T. dk. (2020). *Pengantar Sosiologi*. Yayasan Kita Menulis. <https://books.google.co.id/books?id=umLLDwAAQBAJ&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Andriana, W. S., Natsir, M., & Valiantien, N. M. (2018). Social Process in the Formation of Dre Parker's Character in Karate Kid Film (2010). *Jurnal Ilmu Budaya*, 2(1), 1–16.
- APJII. (2020). *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)*. <https://blog.apjii.or.id/index.php/2020/11/09/siaran-pers-pengguna-internet-indonesia-hampir-tembus-200-juta-di-2019-q2-2020/>
- Arifin, B. S. (2015). *Psikologi Sosial*. CV Pustaka Setia.
- Bagong, S. J. D. N. (2004). *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. Kencana Media Group.

- Bardis, P. (1979). *Social Interaction and Social Processes*. Toledo University, Toledo, Ohio, USA.
<https://www.jstor.org/stable/41886414>
- Basit, A., Purwanto, E., Kristian, A., Pratiwi, D. I., Krismira, Mardiana, I., & Saputri, G. W. (2022). Teknologi Komunikasi Smartphone Pada Interaksi Sosial. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(1), 1–12.
<https://doi.org/10.30656/lontar.v10i1.3254>
- Blöte, A. W. dkk. (2015). Social anxiety and phobia in adolescents: Development, manifestation and intervention strategies. In *Social Anxiety and Phobia in Adolescents: Development, Manifestation and Intervention Strategies*. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-16703-9>
- Blumer, H. (1986). *Symbolic interactionism perspective and method* (University).
https://books.google.co.id/books?id=HVVuognZFofoC&printsec=frontcover&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false
- Brown, David E & Clement, J. (1989). Overcomin misconceptions via analogical reasoning: abstract transfer versus explanatory model construction. *Instructional Science*, 24(1), 71-78237–78261.
- Chang, K., Li, X., Zhang, L., & Zhang, H. (2022). A Double-Edged Impact of Social Smartphone Use on Smartphone Addiction: A Parallel Mediation Model. *Frontiers in Psychology*, 13(February), 1–10.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.808192>
- Chronis, I. (2010). *SosialCircuits: A Platform for Measuring Social Interaction using Smartphone*. 1–47.
- Committee on Undergraduate Science Education. (1997). *Misconceptions as Barriers to Understanding Science*. National Academy Press.
- Fikriaji, M. B. (2022). Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Pola Interkasi Di SMPN 4 Tangerang Selatan di Masa Pandemi COVID 19. In *7787* (Vol. 2, Issue 8.5.2017).
- Gladden, D. (2018). The effects of smartphones on social lives: How they affect our social interactions and attitudes. *OTS Master's Level Projects & Papers*, 1–37.
https://digitalcommons.odu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1590&context=ots_masters_projects

- Hakim, A. (2021). Adaptasi dan komunikasi mahasiswa asal papua dalam interaksi sosial di kota malang. *Jurnal Komunikasi Profesional*, 5(5), 405–413. <https://doi.org/10.25139/jkp.v5i5.4029>
- Hermansyah. Aqil, M. (2022). Pola Interaksi Sosial Masyarakat Pendantang Dengan Masyarakat Lokal (Studi Kasus Di Kelurahan Mangasa Kecamatan Tamale Kota Makassar). *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 177–185.
- Jamaludin, A. N. (2015). Sosiologi Perdesaan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Koentjaraningrat, R. (2001). *Masyarakat Desa di Indonesia*,. Lembaga Penerbit FEUI.
- Little, W. (2016). *Introduction to Sociology – 2nd Canadian Edition*. BCcampus.
<https://opentextbc.ca/introductiontosociology2ndedition/chapter/chapter-22-social-interaction/>
- Marsal, A., & Hidayati, F. (2017). Pengaruh smartphone dengan interaksi sosial. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), 78–84. <http://dx.doi.org/10.24014/rmsi.v3i1.3529>
- Narwoko, J Dwi dan Suyanto, B. (2013). *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. Kencana Prenada Media Grup.
- Nurhikma. (2020). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial murid kelas tinggi mis rembon kecamatan rembon kabupaten tana toraja. *Studi, Program Guru, Pendidikan Dasar, Sekolah Keguruan, Fakultas Ilmu, D A N Makassar, Universitas Muhammadiyah*, 1–88.
- Ritzer, G. dkk. (2019). *Teori Sosiologi Modern*. Kencana Prenada Media Grup.
- Santoso, E. (2012). *Teori Komunikasi*. Graha Ilmu.
- Selahattin, G., & Serhat, K. (2006). Physics teachers opinion towards physics instruction activities and content of physics textbooks. *Journal of Turkish Science Education*, 3(1), 2006.
- Şen, Y. (2015). *Effect of Smartphones on Students' Social Life*. https://www.researchgate.net/publication/314151237_Effect_of_Smartphones_on_Students_Social_Life
- Sinapoy, A. S., Putri, K. Y. S., Sunarsi, R., Dirgahayu, D., Hasmani, T., Sari,

- I. M., Asha, A. N., Saputra, R., Lestari, P. A., & Amelia, L. (2022). Pemanfaatan Handphone Pada Masyarakat Pedesaan Di Desa Sukataris Kabupaten Cianjur. *Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Opini Publik*, 19(1), 123835. <http://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/71%0Ahttp://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/download/71/71>
- Soekanto, S. dan, & Sulistyowati, B. (2017). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Raja Grafindo Persada.
- Sugiono, S. (2022). Data Storytelling sebagai Bentuk Komunikasi Bisnis pada Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Bisnis*, 7(2), 262–280. <https://doi.org/10.36914/jikb.v7i2.575>
- Suryabrata, S. (2000). *Metodologi Penelitian*. Rajawali Pers.
- Syahrah, I. S. dk. (2019). Pergeseran Pola Interaksi Sosial (Studi Pada Masyarakat Banggae Kabupaten Majene). *Phinisi Integration Review*, 3(2), 138–149. [https://scholar.google.co.id/scholar?q=Pergeseran+Pola+Interaksi+Sosial+\(Studi+Pada+Masyarakat+Banggae+Kabupaten+Majene\)&hl=en&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart](https://scholar.google.co.id/scholar?q=Pergeseran+Pola+Interaksi+Sosial+(Studi+Pada+Masyarakat+Banggae+Kabupaten+Majene)&hl=en&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart)
- Umiarso, E. (2014). *Interaksionisme Simbolik dari Era Klasik Hingga Modern*. Penerbit Rajawali Pers.