

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Kajian Tentang Komunikasi

1. Pengertian Komunikasi

Kata komunikasi secara etimologis sebenarnya merupakan terjemahan dari bahasa Inggris *communication*. *Communication* sendiri berasal dari bahasa latin *communis* yang berarti “sama atau sama makna”. Istilah pertama (*communis*) adalah istilah yang paling banyak digunakan sebagai asal-usul dari kata komunikasi. Komunikasi merupakan proses berbagi makna dalam bentuk pesan komunikasi antara pelaku komunikasi. Pesan komunikasi bisa berupa gagasan atau ide pikiran yang diwujudkan dengan simbol yang mengandung makna dan dianut secara sama oleh pelaku komunikasi.¹ Menurut Onong Uchjana Effendy, komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan

¹ Lela Nurlela, S.Kp., M.Kes dan Dr. Rudy Dwi Laksono, SpPD., M.Ked, *Pengantar Komunikasi* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), 1.

tujuan untuk memberitahu atau mengubah sikap, pendapat, maupun perilaku, baik secara langsung maupun melalui media. Dengan berkomunikasi manusia dapat saling berhubungan satu sama lain baik secara individu maupun kelompok dalam kehidupan sehari-hari.² Menurut Wahlstrom, Komunikasi adalah proses dimana terjadinya pemberian informasi, gagasan dan perasaan yang tidak saja dilakukan secara lisan dan tertulis melainkan melalui bahasa tubuh, atau gaya atau tampilan pribadi, atau hal lain di sekelilingnya yang memperjelas sebuah makna.³ Disisi lain, Rogers (dalam Cangara), seorang pakar sosiaologi pedesaan Amerika yang telah banyak memberi perhatian pada studi riset komunikasi, khususnya dalam hal penyebaran inovasi membuat definisi bahwa: “Komunikasi adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada satu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka”.⁴ Komunikasi juga menyangkut suatu

² M.A Prof. Drs. Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi: Teori Dan Praktek*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), 8.

³ Teddy Dyatmika, M.I.Kom., *Ilmu Komunikasi* (Yogyakarta: Kadisoka, 2020), 3.

⁴ Ismawati Doembana, dkk, *Manajemen Dan Strategi Komunikasi Pemasaran* (Yogyakarta: Zahir Publishing, 2017), 2.

proses berjalannya serangkaian tindakan atau peristiwa yang terjadi secara berurutan, serta berkaitan satu sama lainnya dalam kurun waktu tertentu.

2. Unsur Komunikasi

Adapun Unsur-unsur Komunikasi yaitu sebagai berikut:

1. Komunikator

Komunikator dapat berupa individu yang sedang berbicara atau menulis, kelompok orang, organisasi komunikasi seperti surat kabar, radio, televisi, dan sebagainya.

2. Pesan

Pesan adalah lambang atau simbol yang mengandung makna dan dipilih oleh komunikator untuk disampaikan kepada komunikan. Pesan ini dapat berupa verbal maupun non verbal.

3. Media (saluran Komunikasi)

Media Chanel atau saluran adalah alat untuk menyalurkan pesan komunikasi. Chanel bisa berupa

media elektronik termasuk media sosial maupun media cetak.

4. Komunikan

Komunikan adalah penerima pesan atau orang yang menerima pesan yang disampaikan oleh komunikator baik secara langsung maupun menggunakan media.

5. Efek

Efek adalah Dampak yang terjadi pada diri komunikan setelah mendapatkan pesan komunikasi dari komunikator. Hasil antar-efect adalah hasil akhir dari suatu komunikasi yakni sikap dan tingkah laku seseorang sesuai atau tidak sesuai dengan yang kita inginkan.

6. Umpan Balik (Feedback)

Umpan balik adalah Respon atau efek yang dikembalikan oleh komunikan kepada komunikator

setelah mendapatkan pesan komunikasi dari komunikator.⁵

3. Tujuan Komunikasi

Tujuan utama dari proses komunikasi adalah untuk mempengaruhi, menimbulkan empati, menyampaikan informasi, menarik perhatian dan sebagainya. Namun secara universal tujuan dari komunikasi dapat di kelompokkan menjadi⁶ :

- a. Mengubah Sikap (Attitude Change)
- b. Mengubah Opini (Opinion Change)
- c. Mengubah Perilaku (Behavior Change)

Selain tujuan di atas komunikasi juga dapat digunakan dalam mempermudah interaksi antar pelaku komunikasi seperti:

- a. Untuk mempermudah menyampaikan ide, pikiran gagasan agar dimengerti oleh para pelaku komunikasi.

⁵ Didik Hariyanto, *Buku Ajar, Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jawa Timur: Umsida Press, 2021), 29-30.

⁶ Cut Medika Zellatifanny and Bambang Mudjiyanto, "Tipe Penelitian Deskripsi Dalam Ilmu Komunikasi," *Diakom : Jurnal Media Dan Komunikasi* 1, no. 2 (2018): 83–90.

- b. Memahami orang lain
- c. Menggerakkan orang lain untuk melakukan sesuatu⁷

B. Kajian Tentang Perilaku Komunikasi

1. Pengertian Perilaku Komunikasi

Perilaku merupakan perbuatan atau tindakan dan perkataan seseorang yang sifatnya dapat diamati, digambarkan dan dicatat oleh orang lain ataupun orang yang melakukannya. Komunikasi merupakan suatu yang penting bagi manusia, bahkan kualitas hidup manusia ditentukan oleh komunikasi yang dilakukannya. Perilaku komunikasi pasif ini disebabkan oleh lawan bicara sibuk main gawai. Era digital ini akses internet mudah dan cepat, perubahan perilaku penggunaan gawai pun berubah. Hal itu membuat orang terlena dan sibuk dengan gawainya masing-masing. Perilaku komunikasi bisa satu waktu terjadi yang dipengaruhi oleh situasi dan lingkungan sekitar. Perkembangan digital membuat perubahan perilaku

⁷ Didik Hariyanto, *Buku Ajar: Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jawa Timur: Umsida Press, 2021), 43-44.

juga terjadi pada, lewat pengalaman pribadi bahwa bisa merasakan perubahan perilaku komunikasi yang terjadi.⁸

Perilaku komunikasi merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia yang berkaitan dengan bagaimana individu bertindak, merespons, dan berinteraksi dalam proses penyampaian maupun penerimaan pesan. Perilaku ini tidak hanya mencakup apa yang dikatakan seseorang, tetapi juga bagaimana cara menyampaikannya, media yang digunakan, serta bagaimana individu tersebut menanggapi pesan yang diterima dalam suatu situasi komunikasi. Menurut Jalaluddin Rakhmat, perilaku komunikasi dapat dipahami sebagai tindakan atau respon individu dalam proses komunikasi yang dipengaruhi oleh faktor psikologis, seperti persepsi, sikap, emosi, dan pengalaman. Artinya, setiap individu memiliki cara komunikasi yang berbeda-beda tergantung pada latar belakang dan kondisi internalnya. Hal ini menjelaskan

⁸ Sirajul Fuad Zis, Nursyirwan Effendi, and Elva Ronaning Roem, "Perubahan Perilaku Komunikasi Generasi Milenial Dan Generasi Z Di Era Digital," *Satwika : Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial* 5, no. 1 (2021): 69–87.

bahwa komunikasi bukan hanya proses mekanis, tetapi juga melibatkan aspek kejiwaan yang kompleks. Selain itu, menurut Everett M. Rogers, perilaku komunikasi juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan inovasi yang diadopsi oleh individu. Dalam konteks ini, penggunaan *handphone* sebagai media komunikasi modern telah mengubah pola interaksi masyarakat, termasuk mahasiswa. Perubahan ini menunjukkan bahwa perilaku komunikasi bersifat dinamis dan dapat berkembang sesuai dengan perubahan lingkungan dan teknologi.⁹

2. Fenomena Perilaku Komunikasi

- a. *Phubbing* merupakan perilaku mengabaikan lawan bicara dalam interaksi tatap muka karena perhatian lebih terfokus pada *handphone*. Fenomena ini sering terjadi di lingkungan mahasiswa, seperti saat diskusi kelompok, nongkrong, atau bahkan di dalam kelas. Individu yang melakukan *Phubbing* cenderung lebih tertarik pada

⁹ André Hardjana, "Teori Komunikasi," *Teori Komunikasi* 1, no. 2 (2011): 95–112, <https://www.coursehero.com/file/13183134/TEORI-KOMUNIKASI/>.

aktivitas digital dibandingkan interaksi langsung, sehingga mengurangi kualitas komunikasi interpersonal. Dalam lingkungan mahasiswa, *Phubbing* sering terjadi secara tidak disadari. Banyak mahasiswa yang tetap membuka *handphone* saat sedang berbicara dengan orang lain, baik untuk mengecek pesan, media sosial, maupun notifikasi lainnya. Kebiasaan ini menunjukkan adanya ketergantungan terhadap *handphone* yang secara langsung memengaruhi perilaku komunikasi. Interaksi yang seharusnya berlangsung secara mendalam menjadi terganggu dan cenderung dangkal.¹⁰

b. Penurunan Interaksi Sosial

Fenomena lain yang muncul akibat penggunaan *handphone* adalah menurunnya interaksi sosial secara langsung. Mahasiswa yang sebelumnya lebih sering berinteraksi secara tatap muka kini cenderung lebih aktif

¹⁰ Rafinita Aditia, "Fenomena Phubbing: Suatu Degradasi Relasi Sosial Sebagai Dampak Media Sosial," *KELUWIH: Jurnal Sosial Dan Humaniora* 2, no. 1 (2021): 8–14.

berkomunikasi melalui media digital. Hal ini menyebabkan perubahan dalam pola interaksi sosial. Penurunan interaksi langsung ini dapat dilihat dari kebiasaan mahasiswa yang lebih memilih berkomunikasi melalui chat dibandingkan bertemu secara langsung.¹¹

c. Perubahan Etika Komunikasi

Penggunaan *handphone* juga membawa perubahan dalam etika komunikasi yang sebelumnya menekankan pada kesopanan, ketepatan waktu, dan kejelasan pesan kini mengalami pergeseran. Mahasiswa sering menggunakan bahasa yang kurang formal dalam komunikasi digital, bahkan dalam situasi yang seharusnya formal. Selain itu, keterlambatan dalam merespons pesan atau bahkan mengabaikan pesan menjadi hal yang sering terjadi. Perubahan ini

¹¹ Setiawan Et Al., “Penggunaan Media Sosial Di Era Modern Mempengaruhi Pola Komunikasi Mahasiswa.” ” *Journal Of Governance And Public Administration* 2, No. 2 (2025): 468–79.

menunjukkan bahwa teknologi telah memengaruhi norma dalam komunikasi.¹²

C. Kajian Tentang Dampak Penggunaan *Handphone*

1. Pengertian Dampak Penggunaan *Handphone*

Dampak dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang ditimbulkan akibat adanya sesuatu. Dampak itu sendiri juga bisa berarti konsekuensi sebelum dan sesudah adanya sesuatu. Dampak yakni benturan, pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik negatif maupun positif). Penggunaan dapat diartikan sebagai proses, cara perbuatan memakai sesuatu pemakaian.¹³ Perkembangan media baru atau media daring telah mengubah pola komunikasi masyarakat. Jika sebelumnya masyarakat lebih banyak menjadi penerima informasi, saat ini masyarakat juga dapat membuat dan menyebarkan informasi melalui media yang digunakan. Penggunaan perangkat media baru

¹² Mila Febriani, "Perilaku Komunikasi Toxic Friendship Pada Mahasiswa Komunikasi Dan Penyiaran Islam (Kpi) Fakultas Dakwah Uin Saizu Purwokerto," *Ayan*, 2024.

¹³ Erni Nuraliyah et al., "Penggunaan *Handphone* Dan Dampaknya Bagi Aktivitas Belajar," *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 8, no. 4 (2022): 1585.

membuat seseorang tidak hanya menerima pesan, tetapi juga dapat memberikan tanggapan, membuat pesan, dan membagikannya kepada orang lain. Dengan demikian, perkembangan media baru membuat masyarakat menjadi lebih aktif dalam proses komunikasi.¹⁴

Di era digital saat ini, perangkat, terutama ponsel (*handphone*), telah menjadi segmen yang tidak bisa dipisahkan dari rutinitas harian, mencakup berbagai kalangan usia mulai dari orang dewasa, remaja, sampai anak-anak. Kehadiran perangkat telah mengubah cara kita berkomunikasi. dengan lingkungan, memungkinkan pengaksesan informasi secara cepat, mendukung interaksi, serta mendukung sejumlah bidang seperti usaha, pendidikan, keagamaan, dan sosial. Namun, di balik kemudahan serta keuntungan yang disediakan, gawai juga menghadirkan kemungkinan efek buruk yang serius, seperti meningkatnya taruhan online, pornografi,

¹⁴ Musyaffa, "Pendampingan Literasi Media Dan Diseminasi Berita Layak Islami Terhadap Mahasiswa Di Bengkulu," *Manhaj: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat* 11, no. 02 (2022): 187–206.

kekerasan seksual, kejahatan siber, kecanduan permainan online, dan kecanduan media sosial.¹⁵

2. Pengertian *Handphone*

Handphone ialah suatu alat telekomunikasi elektronik dengan tidak menggunakan kabel dan bisa dibawa kemana-mana serta dapat bercakap cakap dengan dua orang atau lebih tanpa dibatasi jarak. Menurut Gouzali Saydam pada awalnya istilah penggunaan *handphone* adalah suara dari jarak jauh. Pengertian *handphone* dapat disimpulkan bahwa *handphone* adalah suatu alat yang digunakan untuk berkomunikasi, berukuran kecil dan mudah dibawa kemana-mana serta praktis dalam penggunaannya.¹⁶ perkembangan teknologi komunikasi telah mengubah posisi khalayak dalam menggunakan media. Pada media baru, khalayak tidak hanya berperan

¹⁵ Poppi Damayanti et al., “Literasi Digital Pada Anak Usia Dini Upaya Meningkatkan Pengetahuan Tentang Dampak Kecanduan *Handphone*,” *KENDURI: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat* 5, no. 1 (2025): 20–26.

¹⁶ Ary Antony Putra et al., “Pengaruh Penggunaan *Handphone* Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 18, no. 1 (2021): 79–89.

sebagai penerima informasi, tetapi juga dapat membuat dan menyebarkan informasi. Pengguna media dapat menjadi konsumen sekaligus produsen informasi dalam waktu yang bersamaan. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan media digital membuat masyarakat menjadi lebih aktif dalam proses komunikasi.¹⁷

3. Dampak Positif *Handphone*

Manfaat *handphone* terbesar yaitu sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga, yaitu sesuai dengan fungsi awalnya, dan selain fungsi di atas *handphone* tersebut bisa bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi dan untuk memperluas jaringan. Di samping *handphone* mempunyai manfaat bagi penggunanya, *handphone* tersebut juga mempunyai dampak positif

Adapun dampak positifnya adalah:

¹⁷ Dr. Rulli Nasrullah, M.Si., "Riset Khalayak Digital: Perspektif Khalayak Media Dan Realitas Virtual Di Media Sosial," *Jurnal Sosioteknologi* 17, no. 2 (2018): 271-272, <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2018.17.2.9>.

a. Sebagai media komunikasi

Ponsel dapat digunakan untuk menghubungi keluarga, kerabat, atau teman yang berjarak jauh dari kita. Dengan begitu, kita tidak perlu bersusah payah mengirim surat yang akan membutuhkan waktu yang lama untuk sampai ke tujuannya.

b. Sebagai media informasi

Dengan adanya internet, *handphone* akan bisa mengakses berbagai hal yang dapat memberikan kita informasi penting atau berharga. Informasi tersebut juga dapat meningkatkan pengetahuan kita.

c. Sebagai media pembelajaran

Sekarang, tugas-tugas yang diberikan pada peserta didik sangatlah banyak, khususnya pada jenjang SMP dan SMA. Hp dapat membantu peserta didik mengerjakan tugas-tugas tersebut dengan bantuan internet yang sudah tersedia di *handphone*. Jadi,

siswa dengan mudah dapat belajar melalui internet dengan memanfaatkan *handphone* tersebut.

d. Sebagai media hiburan

Di dalam *handphone* terdapat berbagai aplikasi yang bersifat menghibur. Saat kita sedang bosan, kita dapat memainkan aplikasi tersebut seperti halnya mendengarkan mp3, bermain game dan lain sebagainya.

d. Dunia kerja dan bisnis

Handphone juga dapat digunakan untuk menjalin/melakukan hubungan kerja dan bisnis.

Handphone dapat digunakan sebagai media hubungan antar klien. Selain itu kita juga dapat melakukan proses jual-beli online melalui *handphone*

e. Pada aspek keagamaan

Banyak *handphone* sekarang telah memiliki aplikasi, yaitu aplikasi kitab suci seperti Al-Qur'an, Al-Kitab dan lain-lain. Dengan aplikasi ini

handphone akan lebih mudah untuk dibawanya kemana-mana.¹⁸

4. Dampak Negatif *Handphone*

Selain dampak positif tersebut di atas terdapat juga dampak negatif *handphone*, adapun dampak negatifnya adalah:

a) Membuat peserta didik malas belajar

Anak-anak yang sudah kecanduan *handphone*, maka setiap saatnya hanya bermain *handphone* saja. Mereka tidak lagi berfikir pada hal yang lain. Bagi mereka *handphone* merupakan teman setia yang setiap ke mana-mana selalu dibawa, rasanya tidak lengkap tanpa *handphone* di genggamannya, pada akhirnya *handphone* tersebut dapat mengganggu proses belajar sehingga dapat menurunkan prestasi belajar mereka.

¹⁸ R. W. (Resmita) Ningsih, E. (Elni) Yakub, and R. (Raja) Arlizon, "Profil Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan *Handphone* Pada Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 12 Pekanbaru," *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 2017.

b) Mengganggu konsentasi belajar peserta didik

Sesuatu, dalam konteks belajar berarti tingkat perhatian peserta didik terpusat terhadap segala penjelasan atau bimbingan yang diberikan guru. Seharusnya ketika seorang guru sedang memberikan materi pelajaran seluruh perhatian peserta didik harus terfokus kepada penjelasan guru tersebut. Akan tetapi sering sekali *handphone* yang mereka punya menjadi salah satu penyebab konsentrasi peserta didik menurun, bagaimana tidak ketika seorang guru sedang menjelaskan pelajaran peserta didik lebih asyik memainkan *handphone* seperti smsan dengan temannya, main games, bahkan update status di jejaring sosial facebook dan lain sebagainya.

c) Mengganggu perkembangan anak diantaranya

- 1) Fitur-fitur yang tersedia di *handphone* seperti kamera, games, gambar, dan fasilitas yang lain, mudah mengalihkan perhatian

peserta didik dalam menerima pelajaran di sekolah (kelas).

- 2) Peserta didik mudah disibukkan dengan memanggil menerima panggilan, sms, miscall dari teman mereka bahkan dari keluarga mereka sendiri
- 3) Dengan *handphone* dapat untuk melakukan kecurangan dalam ulangan.
- 4) Dengan *handphone* peserta didik dapat mudah mengirim/ menerima baik tulisan maupun gambar yang tidak baik dan tidak selayaknya dikonsumsi pelajar. Kalau hal tersebut dibiarkan, maka peserta didik akan dewasa sebelum waktunya, dan peserta didik yang kita hadapi merupakan peserta didik yang taat dan patuh pada permainan teknologi *handphone*.

d) Sangat berpotensi memengaruhi sikap dan perilaku

Jika tidak kontrol dari guru dan orang tua. Alat komunikasi *handphone* bisa digunakan untuk menyebarkan gambar-gambar yang mengandung unsur negatif yang tidak layak dilihat seorang pelajar dan pada akhirnya sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku mereka.¹⁹

D. Teori *Computer Mediated Communication* (CMC)

Computer Mediated Communication (CMC) atau komunikasi yang dimediasi komputer merupakan bentuk komunikasi manusia yang berlangsung melalui atau dengan bantuan teknologi komputer. Thurlow, Lengel, dan Tomic menjelaskan CMC sebagai komunikasi manusia yang dilakukan melalui atau dengan bantuan teknologi komputer.

Dalam perkembangannya, CMC tidak hanya dipahami sebagai komunikasi yang menggunakan komputer dalam arti sempit, tetapi berkaitan dengan penggunaan teknologi

¹⁹ Ziadatul Nurhalifah, Dedi Riyan Rizaldi, Muktofan, Nilwan and Fatimah, "Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa," *Action Research Jurnal* 1, no. 1 (2024): 10–17.

komunikasi yang memungkinkan manusia berinteraksi melalui jaringan digital. Thurlow, Lengel, dan Tomic menempatkan CMC sebagai kajian yang berkaitan dengan sifat sosial dan komunikatif teknologi informasi dan komunikasi serta pengaruh internet terhadap interaksi sosial. Menurut Thurlow, Lengel, dan Tomic, perkembangan teknologi komunikasi telah memberikan ruang bagi manusia untuk melakukan interaksi melalui internet. Kehadiran teknologi tersebut menyebabkan proses komunikasi tidak lagi selalu bergantung pada pertemuan secara langsung. Individu dapat melakukan pertukaran informasi, gagasan, maupun pesan dengan individu lain melalui media yang dimediasi oleh teknologi. Dengan demikian, CMC berkaitan erat dengan bagaimana teknologi digunakan dalam proses komunikasi dan bagaimana penggunaan teknologi tersebut berhubungan dengan kehidupan sosial manusia.²⁰

²⁰ Thurlow, C., Lengel, L. B., & Tomic, A. *Computer Mediated Communication: Social Interaction and the Internet*. London: SAGE Publications (2004): 14-16.