

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mempengaruhi penggunaan ruang publik, penggunaan teknologi komunikasi nirkabel yang meluas di ruang publik telah menghilangkan batas antara ruang publik dan ruang pribadi (Halim & Rachmatika 2008). Internet merupakan salah satu teknologi komunikasi nirkabel tanpa batas yang dapat menembus jarak hanya dengan hitungan detik saja. Internet secara tidak langsung memiliki pengaruh besar dalam kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, bisnis dan ekonomi, ilmu pengetahuan dan sebagainya.

Awalnya internet hanya dapat diakses menggunakan komputer saja, sebab internet diadakan untuk keperluan departemen pertahanan Amerika. Saat itu militer Amerika membuat sistem jaringan komputer yang terpecah dengan cara menyambungkan beberapa komputer di wilayah penting untuk mencegah terjadinya masalah ketika terjadi serangan (academia.edu). Sekarang internet menjadi kebutuhan pokok bagi hampir semua orang, dengan adanya internet seseorang dapat melakukan aktivitas dengan mudah seperti mencari informasi, belanja dan jualan online, internet banking, berkomunikasi dan segala aktivitas yang dapat dilakukan menggunakan internet.

Menurut data dari Internet World Stats, pada juni 2014 jumlah pengguna internet di Indonesia sekitar 71 juta pengguna dari estimasi populasi sebesar 253

juta jiwa. Pada tahun 2010, pengguna internet hanya 30 juta pengguna dari estimasi populasi 243 juta jiwa. Pertumbuhan internet yang cepat dan banyaknya keinginan menggunakan akses internet dimanapun dan kapanpun membuat teknologi semakin maju, mampu menggabungkan dua teknologi canggih yaitu gabungan antara *handphone* dan internet kedalam satu alat yang disebut dengan *smartphone*.

Menurut Backer (2010) *Smartphone* adalah telepon yang memiliki kemampuan canggih yang dapat berfungsi seperti sebuah komputer dengan fitur seperti *personal digital assistant* (PDA), akses internet, *email*, dan *Global Positioning System* (GPS). *Smartphone* juga memiliki fungsi-fungsi lainnya seperti kamera, video, *games*, media sosial, dan MP3 *media players*.

Menurut lembaga riset Roy Morgan (saputri & pranata, 2014) periode maret 2012-2013, kepemilikan *smartphone* di Indonesia naik dua kali lipat, dari 12% menjadi 24% dari total populasi Indonesia. Artinya sebanyak 60 juta jiwa masyarakat Indonesia memiliki *smartphone*. Tingginya penggunaan *smartphone* dapat dilihat dari Pengakses Internet di Indonesia terus meningkat setiap tahunnya.

Di era teknologi seperti sekarang, hampir semua orang memiliki dan menggunakan *smartphone* bahkan ada yang tidak bisa lepas dari kecanduannya terhadap *smartphone*, sampai-sampai setiap saat benda itu selalu ada di genggamannya. Ketika sedang menunggu angkutan umum, menunggu kereta di stasiun, makan, menunggu kelas, di dalam kelas, bahkan ketika menyeberang jalan pun masih sibuk dengan *smartphonenya*. Salah satu tujuan perangkat

komunikasi *smartphone* adalah untuk memudahkan individu untuk berkomunikasi. Melalui komunikasi manusia dapat menyampaikan pesan dan informasi kepada orang lain sehingga dapat berhubungan atau berinteraksi antara satu dengan yang lain.

Tribunnews melaporkan di China telah diciptakan sebuah trotoar khusus bagi para pecandu *smartphone* yang berjalan kaki. Jalur pejalan kaki khusus pecandu *smartphone* itu dibangun karena mulai bertambahnya pengguna *smartphone* yang tidak bisa berpisah dari ponselnya. Jalur tersebut dicat untuk orang yang selalu melihat ke layar ponselnya. Jalur ini memiliki gambar telepon yang terukir di *conblock*.

Mahasiswa rata-rata menggunakan *smartphone* selama sekitar sembilan jam setiap hari (Kowalski,2014) Itu lebih lama daripada para pelajar menghabiskan waktu untuk tidur. Bahkan, penggunaan telepon seluler yang diperpanjang menunjukkan bahwa teknologi bisa menjadi kecanduan, menurut sebuah studi baru. Kecanduan adalah jenis kebiasaan yang tidak terkendali dan tidak sehat (Kowalski,2014).

Kemudian, ketika berkumpul bersama teman-temannya individu tersebut tetap *asik* dengan *smartphonenya* masing-masing dan seringkali mengabaikan orang yang berada disekitarnya. Begitupun dalam lingkungan keluarga, tidak sedikit anak usia 6-10 tahun sudah kecanduan *game online* pada *smartphone*. Banyak orang yang kecanduan *smartphone* (*smartphone addiction*) adalah orang yang kurang percaya diri dan sulit menjalin hubungan sosial dengan orang lain dan merasa bahwa mereka perlu terus menerus melakukan kontak dengan yang

lainnya (Singh, Chopra, & Kaur, 2014). *Smartphone addiction* menjadi masalah yang serius baru-baru ini (Park, dkk., 2014).

Tribunnews melaporkan di Boulder Country, Colorado, Amerika Serikat seorang anak perempuan berusia 12 tahun di tangkap pihak kepolisian setelah mencoba meracuni sang bunda sebanyak dua kali dalam waktu yang berbeda. Tindakan tersebut dilakukan oleh seorang anak karena ibunya merampas ponsel miliknya. Para orang tua di Amerika Serikat kerap mengalami kesulitan dalam menjauhkan buah hatinya dari ponsel. Sebab anak zaman sekarang sudah ketergantungan dan sibuk sendiri dengan ponsel miliknya

Dalam survey Flurry (Khalaf, 2014), bahwa pecandu *smartphone* adalah orang yang membuka aplikasi pada *smartphone* mereka sebanyak lebih dari 60 kali dalam sehari. Dari 1,4 miliar pengguna *smartphone* yang diteliti, 176 juta orang di antaranya adalah pecandu *smartphone*. Angka tersebut juga naik sampai 123 persen dibandingkan angka tahun 2013 hanya 79 juta orang dengan usia 13-17 tahun (remaja) 25%, 18-24 tahun (mahasiswa) 49%, 25-34 (dewasa) tahun kurang dari 42%, 35-54 tahun (usia tengah) 40%. Hal ini didukung oleh hasil penelitian bahwa *Smartphone* lebih banyak digunakan di kalangan mahasiswa dengan presentase 66.9 persen dan 33.1% di gunakan pada kalangan praktisi (Jung & Yim, 2014)

Menurut Griffiths (Terry, dkk. 2004), adiksi adalah perilaku yang dianggap suatu kebiasaan atau suatu paksaan untuk selalu melanjutkan perilaku yang dilakukan bahkan ketika perilaku tersebut mengarah pada peristiwa negatif dan

memiliki konsekuensi tertentu. Seperti kehilangan kontrol atas perilaku yang dilakukannya.

Porter, Mitchell, Grace, Shinosky, dan Gordon (2012) juga meneliti hubungan antara penggunaan media sosial, kepuasan hubungan interpersonal, dan kecanduan dalam 219 pengguna media sosial dewasa muda berusia 18-25 tahun. Mitchell dan Beard (Porter, Mitchell, Grace, Shinosky, Gordon 2012) menggunakan *Internet Disorder Scale* untuk mengukur waktu yang dihabiskan menggunakan media sosial dan penarikan media sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta akan merasakan beberapa penarikan dari media sosial setelah periode waktu tertentu. Hasil tidak mendukung hipotesis mereka bahwa ada korelasi negatif antara penggunaan media sosial dan hubungan kepuasan

Xu dan Tan (dalam Griffiths, Kuss, Demetrovics, 2014) menunjukkan bahwa transisi pengguna media sosial dari normal menjadi bermasalah ketika seseorang menganggap media sosial adalah hal yang penting (atau bahkan eksklusif) sebagai mekanisme untuk menghilangkan stres, kesepian, atau depresi. Mereka berpendapat bahwa mereka yang terlibat dalam media sosial miskin bersosialisasi di kehidupan nyata. Bagi mereka, penggunaan media sosial menyediakan imbalan terus menerus seperti (misalnya self-efficacy, kepuasan), dan mereka akhirnya terlibat dalam kegiatan lebih dan lebih, akhirnya menyebabkan banyak masalah (misalnya, mengabaikan real life hubungan, pekerjaan / konflik pendidikan).

Secara universal manusia memiliki kebutuhan untuk menjalin hubungan yang intim dengan orang lain dan ketika kebutuhan akan hubungan yang intim tidak dapat dipenuhi maka orang tersebut merasa *lonely*. Perasaan kesendirian mungkin merupakan kondisi sementara yang dihasilkan dari sebuah perubahan dalam kehidupan sosial individu. Hampir semua orang pernah merasa kesepian di beberapa titik hal tersebut merupakan kondisi sementara, mungkin salah satu yang disebabkan oleh perubahan hidup seperti pindah ke lokasi baru atau memulai pekerjaan baru.

Perlman dalam Taylor, Peplau dan Sears (2006) menyebutkan bahwa *Loneliness* cenderung lebih sering dialami oleh orang yang berasal dari tingkat sosial rendah atau miskin, dan paling sering dialami oleh remaja dan dewasa awal. Efek dari kesepian tampaknya bertambah dari waktu ke waktu untuk mempercepat penuaan fisiologis (Hawkey & Capioppo, 2010). Misalnya, kesepian telah menunjukkan hubungan dosis-respons dengan resiko kesehatan jantung di usia dewasa muda (Caspi, Harrington, Moffit, dalam Hawkey & Capioppo, 2010)

Peneliti kesepian umumnya membedakan antara pengalaman kesepian dan sendirian (Cutrona et al, dalam Lau & Gruen, dalam Rusell, dkk. 2012). Hal ini mencerminkan bahwa pengakuan beberapa individu yang mungkin sendiri atau terisolasi secara sosial mereka cukup senang dengan situasi itu. Sebaliknya, orang lain mungkin terlibat dalam sejumlah besar hubungan interpersonal namun tidak puas dengan aspek-aspek penting dari hubungan mereka (misalnya, kualitas dari hubungan; kurangnya hubungan romantis) dan pengalaman perasaan kesepian.

Orang yang kesepian sering memiliki persepsi diri yang negatif, dan ketidakmampuan untuk membangun hubungan sosial menunjukkan bahwa orang tersebut mungkin memiliki kekurangan pribadi atau sosial atribut yang tidak diinginkan (Lau & Gruen, dalam Rusell, dkk. 2012).

Menurut Gierveld (Victor, Scambler, Bond, 2009) *lonelines* merupakan pengalaman yang tidak menyenangkan antara kenyataan dan keinginan akan hubungan interpersonal yang tidak dapat diterima, di mana jumlah hubungan yang ada lebih kecil daripada yang diinginkan, serta situasi dimana adanya keinginan hubungan yang intim belum terealisasi. Untuk merasakan kesepian seseorang tidak harus terisolasi secara fisik, memang sangat mungkin seseorang merasa kesepian di tengah keramaian orang banyak dan bukan berasal dari kurangnya hubungan sosial.

Kesepian telah ditemukan sebagai salah satu prediktor terkuat dari kecanduan game dikalangan pemain *game online* (Parsons, Seay & Kraut dalam Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009). Kemudian hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Andini (2009) terdapat hubungan yang signifikan antara *social loneliness* dan intensitas penggunaan internet pada mahasiswa. Penelitian lain yang berkaitan dengan *loneliness* dan *smartphone addiction* juga menyebutkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *self esteem*, *loneliness* dan faktor demografi terhadap kecenderungan adiksi *smartphone* (Zahrani, 2014).

Peneliti melakukan pra-penelitian dengan tujuan ingin mengetahui apakah ketika seseorang sedang merasa kesepian akan lebih banyak menghabiskan waktu

dengan *smartphonenya*. Adapun hasil kebanyakan dari mereka mengecek *smartphonenya* setiap saat yaitu 5-15 menit sekali. Sosial media, *chat* dan game-lah yang selalu di *check*. Ketika baterai dan paket internet habis akan segera melakukan isi ulang, saat merasa kesepian mereka memanfaatkan fasilitas dalam *smartphone* untuk mengurangi rasa kesepian dan *smartphone* memiliki peran penting disaat mereka merasa kesepian.

Dengan pesatnya kemajuan teknologi dan banyaknya penggunaan *smartphone* yang terlalu berlebihan di kalangan individu masa kini, serta adanya fenomena kecanduan *smartphone* dan *Loneliness* membuat peneliti tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui apakah ada hubungan antara *loneliness* dengan *smartphone addiction*.

Untuk mengetahui apakah ada hubungan antara *loneliness* dengan *smartphone addiction*, peneliti melakukan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan alat bantu kuisioner. Peneliti menggunakan alat ukur UCLA *Loneliness scale Version 3* oleh Russell (1996) untuk mengukur *loneliness* dan untuk mengukur *smartphone addiction* peneliti akan memodifikasi alat ukur *smartphone addiction* oleh Zahrani (2014) berdasarkan Aspek *addiction* oleh Graffiths (Terry, Szabo and Griffiths, 2004).

1.2 RUMUSAN MASALAH

Dari uraian diatas maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada hubungan antara *Loneliness* dengan *smartphone addiction* ?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan antara *Loneliness* dengan *smartphone addiction*.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan yang lebih mendalam mengenai *loneliness*, khususnya dalam kaitannya dengan *smartphone addiction*. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah hasil penelitian mengenai *smartphone* jika dilihat dari sudut pandang psikologis.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan antara *Loneliness* dengan *smartphone addiction*, dan diharapkan dapat menjadi referensi atau acuan bagi penelitian selanjutnya khususnya yang berkaitan dengan *smartphone addiction* dengan *loneliness*.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berisi intisari dari:

Bab I : Pendahuluan

Bab satu berisi pendahuluan yang mencakup latar belakang penelitian mengenai hubungan antara *Loneliness* dengan *smartphone addiction*, rumusan masalah yang diajukan, tujuan dan

manfaat dari penelitian, serta sistematika penulisan laporan penelitian

Bab II : Kajian Teori

Bab dua berisi latar belakang teoritis yang memuat teori-teori untuk mendukung penelitian ini, yaitu teori *loneliness*, manifestasi *loneliness*, *addiction*, *smartphone addiction*, aspek *addiction*, karakteristik *smartphone addiction*

Bab III : Metode Penelitian

Bab ketiga berisi metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, variabel penelitian, subjek penelitian, instrumen penelitian.

Bab IV: Analisa Hasil Penelitian

Bab keempat berisi analisa hasil penelitian yang berisi gambaran umum subjek, deskripsi data dan uji hipotesis

Bab V: Kesimpulan, diskusi, dan saran

Bab lima berisi kesimpulan, diskusi dan saran