

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi saat ini semakin berkembang pesat dengan berbagai penemuan produk unggulan, salah satunya adalah program aplikasi yang berbasis android yang memudahkan masyarakat untuk saling berinteraksi dan memperoleh informasi. Salah satu produk teknologi komunikasi yang banyak digunakan oleh masyarakat saat ini yaitu sebuah perangkat telepon pintar yang lebih dikenal dengan *smartphone*. *Smartphone* adalah teknologi baru yang menyerupai *Personal Digital Assistant* (PDA) yang memiliki berbagai fungsi dan kemudahan dalam mengakses internet. Kecanggihan *smartphone* dibandingkan *handphone* terletak pada *operation system* yang canggih, kecepatan proses yang tinggi, perangkat multimedia yang mutakhir, koneksi internet terbaik dan fasilitas layar sentuh (Phillippi & Wyatt, 2011).

Berdasarkan data Pew Research, pada tahun 2015 sebanyak 54% orang dewasa di berbagai negara berkembang sudah menggunakan internet. Saat ini Indonesia merupakan negara dengan penggunaan *smartphone* terbanyak di dunia. Berdasarkan hasil survei *ericson mobile report*. Indonesia memiliki jumlah pelanggan *smartphone* tertinggi di Asia Tenggara dan Oceania, tercatat dengan hampir 100 juta di tahun 2015 dan diprediksi tumbuh menjadi 250 juta langganan *smartphone* di akhir 2021 (Wahyudin, 2015). Data statistik di Indonesia menunjukkan, mayoritas masyarakat saat ini menggunakan *smartphone* untuk sarana hiburan, seperti media sosial, *games*, dan belanja online (Yusra, 2016).

Penelitian yang dilakukan oleh (Chen et al, 2017) menunjukkan bahwa adiksi *smartphone* tidak hanya menimbulkan masalah pada fisik akan tetapi juga pada aspek sosial, perilaku dan afektif. Dampak pada fisik yang sering terjadi yaitu gangguan pada penglihatan dan nyeri pada jari dan leher, sedangkan pada kesehatan mental, adiksi *smartphone* yang berlebihan dapat menyebabkan cemas, depresi ketika tidak membawa *smartphone*, gagal untuk mengontrol diri, dan menggunakan *smartphone* untuk melarikan diri dari masalah. Penelitian lain juga menemukan bahwa penggunaan *smartphone* dan internet secara berlebihan berhubungan langsung dengan gejala-gejala psikologis, seperti depresi, gangguan kecemasan, gangguan *mood*, dan gangguan kepribadian tertentu depresi, neuroticism, dan gangguan perilaku obsesif kompulsif dan berpengaruh pada prestasi akademik (Kwon, 2017).

Adiksi *smartphone* dapat dipicu oleh berbagai faktor seperti rendahnya keterampilan sosial, peristiwa traumatik, dan konflik dengan keluarga. Keluarga merupakan aspek terpenting dalam perkembangan anak. Pola pengasuhan yang dilakukan oleh orang tua akan akan membentuk persepsi anak. Pola pengasuhan merupakan sikap serta perilaku orang tua dalam berinteraksi dengan anak (Pinasti, 2019).

Salah satu faktor yang memengaruhi adiksi *smartphone* yaitu, adanya permasalahan sosial. Rendahnya *self-esteem*, peristiwa traumatik, konflik dengan keluarga, dan keterampilan social yang rendah(Liu & Kuo, 2007) (Fioravanti et al., 2012);(Wang et al., 2011). Rendahnya keterampilan sosial yang dimiliki individu mengakibatkan individu mengalami kesulitan dalam dunia sosial, seperti mudah tersisihkan secara sosial, mengalami konflik interpersonal, kesepian, merasa tidak berharga, serta menarik diri dari lingkungan sosial (Safaria, 2005). Individu yang mengalami permasalahan sosial seperti kesepian, rasa malu, dan neurotisme cenderung

lebih memilih berinteraksi secara *online* (Chak & Leung, 2004). Hal tersebut dilakukan untuk menghindari interaksi secara langsung dengan orang lain. Sedangkan individu yang tidak percaya diri lebih nyaman dan senang untuk mengekspresikan dan menunjukkan eksistensinya di dunia maya daripada membangun relasi yang nyata di lingkungan (Bian & Leung, 2014).

Hasil penelitian (Liu & Kuo, 2007) menemukan bahwa individu yang mengalami kecemasan sosial, rasa malu, dan rendahnya kemampuan interpersonal rentan mengalami adiksi *smartphone*. Morahan-Martin & Schumacher, (2000) menjelaskan individu yang menarik diri dari lingkungan sosial dan kesepian cenderung menghindar dari lingkungan sosial dan memilih menghabiskan waktunya untuk *online* (*game*, judi, *cyber-relationship*) (Young, 2004).

Hasil penelitian dari (Pinasti & Kustanti, 2018) menemukan bahwa individu memiliki karakteristik dan kepribadian yang berbeda, seperti umur dan jenis kelamin yang berbeda dengan beberapa aspek perilaku penggunaan *smartphone*. Tidak seperti laki-laki, wanita lebih suka *smartphone* daripada laki-laki. Dibandingkan dengan laki-laki, perempuan lebih berorientasi sosial, peneliti lain juga menemukan bahwa perempuan lebih sering menggunakan *smartphone* untuk kegiatan sosial seperti *chatting* dan *email*, sedangkan laki-laki lebih sering menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*, belanja *online*, melihat video, dan bermain *game*. laki-laki cenderung menggunakan *smartphone* mereka untuk orientasi kesenangan pribadi mereka, sedangkan perempuan lebih menggunakan *smartphone* untuk kesenangan sosial, dan menjaga relasi dengan banyak orang. Perempuan menggunakan *smartphone* lebih dari laki-laki untuk menjaga hubungan sosial, sehingga menjadikan mereka cenderung tidak bisa lepas dari *smartphone*.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk untuk melakukan penelitian yang berjudul “Hubungan Faktor Sosiodemografi dengan Adiksi *Smartphone* pada Remaja di suatu SMK Kota Malang” yang mana bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara adiksi *smartphone* dengan sosiodemografi (usia, agama, kelas, jurusan, pekerjaan orang tua, dan durasi penggunaan *smartphone*) pada remaja. Dengan landasan teori yang dapat mendukung pemecahan masalah yang diteliti. Penelitian ini perlu untuk dilakukan karena adiksi *smartphone* berdampak negatif terhadap psikis, fisik, dan sosial.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya adalah “Apakah ada hubungan antara faktor sosiodemografi dengan adiksi *smartphone* pada remaja di suatu SMK Kota Malang?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan faktor sosiodemografi dengan adiksi *smartphone* pada remaja di suatu SMK Kota Malang.

1.3.2 Tujuan Khusus

- 1) Mengidentifikasi faktor sosiodemografi pada remaja di suatu SMK Kota Malang.
- 2) Mengidentifikasi tingkat adiksi *smartphone* pada remaja di suatu SMK Kota Malang.
- 3) Menganalisa hubungan faktor sosiodemografi dengan adiksi *smartphone* remaja di suatu SMK Kota Malang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat menambah wawasan bagi siswa di suatu SMK Kota Malang dan dapat dijadikan sebagai sumber informasi tentang hubungan faktor sosiodemografi dengan adiksi *smartphone* pada remaja. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan bermanfaat untuk pengembangan keilmuan di bidang kesehatan terutama dalam bidang keperawatan jiwa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi orang tua maupun guru dan pihak sekolah untuk membantu mencegah adiksi *smartphone* pada remaja dengan baik.

1.4.2.2 Bagi Ilmu Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat mengenai hubungan faktor sosiodemografi dengan adiksi *smartphone* pada remaja, sehingga perawat bisa menjalankan perannya sebagai edukator pada remaja agar lebih baik.

1.4.2.3 Bagi Remaja

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi responden (remaja) dan dapat meningkatkan kesadaran remaja terkait hubungan faktor sosiodemografi dengan adiksi *smartphone* pada remaja.

1.5 Keaslian Penelitian

Penelitian dengan judul “Hubungan Faktor Sosiodemografi dengan dengan Adiksi *Smartphone* pada Remaja” belum pernah dilakukan tetapi terdapat kemiripan pada beberapa penelitian sebelumnya sehingga dijadikan sebagai acuan pada penelitian ini, beberapa penelitian yang mirip antara lain:

1. Penelitian oleh (Hatmanti, 2024) “Sosiodemografi dan Durasi Penggunaan *Smartphone* dengan Adiksi *Smartphone* pada Remaja di Surabaya” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan sosiodemografi dengan adiksi *smartphone* pada remaja di Surabaya. Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa dan siswi di SMKN 01 Surabaya sebanyak 800 responden. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik simple random sampling. Alat pengumpul data yang digunakan yaitu kuesioner Sosiodemografi dan *Smartphone Addiction Scale* (SAS), dan Skala Adiksi *Smartphone* (26 aitem valid $\alpha = 0,931$). Analisa data menggunakan regresi sederhana. Hasil analisa data menunjukkan data menunjukkan tidak ada hubungan yang positif dan signifikan antara sosiodemografi dengan adiksi *smartphone* ($p=0,293$ dengan nilai $\alpha < 0,05$ yang artinya tidak terdapat hubungan antara sosiodemografi dengan adiksi *smartphone*. Sumbangan efektif sosiodemografi terhadap adiksi *smartphone* sebesar 3,6 % dan sisanya sebesar 94,4 % dijelaskan oleh faktor lain.

Persamaan : penelitian ini membahas tentang hubungan faktor sosiodemografi (durasi penggunaan *smartphone*) pada remaja.

Perbedaan : penelitian ini hanya membahas faktor sosiodemografi durasi penggunaan *smartphone* saja, sedangkan penelitian yang saya lakukan meliputi usia, jenis kelamin, agama, pekerjaan orang tua, tinggal dengan siapa, anak berapa, serta lama penggunaan *smartphone* dalam sehari. Penelitian yang saya lakukan menggunakan teknik total sampling dengan judul **“Hubungan Faktor Sosiodemografi dengan Adiksi *Smartphone* pada Remaja di Suatu SMK Kota Malang”**.

2. Penelitian oleh (Subagio & Hidayati, 2017) dengan judul **“Hubungan Antara Kesepian dengan Adiksi *Smartphone* pada Siswa SMA 2 Bekasi”**.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kesepian dengan adiksi *smartphone* pada remaja. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 2 Bekasi. Sampel penelitian berjumlah 193 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik *cluster random sampling*. Alat pengumpul data yang digunakan yaitu Skala Kesepian (26 aitem valid, $\alpha = 0,868$) dan Skala Adiksi *Smartphone* (26 aitem valid, $\alpha = 0,859$). Analisis data menggunakan analisis regresi sederhana. Hasil analisis data menunjukkan ada hubungan positif dan signifikan antara kesepian dengan adiksi *smartphone* ($r = 0,189$; $p = 0,004$). Hasil tersebut menunjukkan semakin tinggi kesepian maka semakin tinggi adiksi *smartphone*. Sumbangan efektif kesepian terhadap adiksi *smartphone* sebesar 3,6% dan sisanya sebesar 96,4% dijelaskan oleh faktor lain.

Persamaan penelitian ini membahas tentang adiksi *smartphone* pada remaja.

Perbedaan penelitian ini membahas tentang hubungan antara kesepian pada siswa SMA 2 Bekasi. sedangkan penelitian yang saya lakukan meliputi usia, jenis kelamin, agama, pekerjaan orang tua, tinggal dengan siapa, anak keberapa, serta lama penggunaan *smartphone* dalam sehari. Penelitian yang saya lakukan menggunakan teknik total sampling dengan judul **“Hubungan Faktor Sosiodemografi dengan Adiksi *Smartphone* pada Remaja di Suatu SMK Kota Malang”**.