

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.

Pada era globalisasi seperti saat ini teknologi sangat dibutuhkan pada setiap kalangan terutama teknologi komunikasi, dimana untuk memudahkan dalam berkomunikasi dengan orang-orang terdekat, seperti penggunaan *smartphone* saat ini semakin meningkat karena terdapat berbagai fitur aplikasi yang ada didalamnya dan memberikan banyak kemudahan bagi pengguna *smartphone* (Wijanarko, 2014). Pertumbuhan penggunaan *smartphone* semakin fenomenal, pada survey pasar mengungkapkan bahwa angka peningkatan *smartphone* rata-rata 44,6% di 47 negara serta diperkirakan akan terus tumbuh dengan cepat (*Internasional Data Corporation*, 2013). *Rapid Value Solutions* (2014) mempublikasikan salah satu survey yang menyatakan bahwa Indonesia masuk pada peringkat pertama dalam penggunaan *smartphone* di Asia Tenggara dengan jumlah pengguna mencapai 57,5 juta. sedangkan menurut survey APJII (2016) di Indonesia pengguna *smartphone* tertinggi ada dipulau Jawa dengan jumlah pengguna sebesar 68,3 juta orang atau sekitar 65%.

Pengguna *smartphone* di Indonesia semakin pesat, survey yang dilakukan oleh *Device Usage* pada Januari (2019), tampak pengguna *smartphone* paling terbesar di Indonesia yaitu sekitar 91% dibandingkan dengan laptop/PC hanya sekitar 22% ditambah lagi dengan dilengkapinya akses internet pada

smartphone sehingga penggunaanya semakin tinggi dengan rata-rata menghabiskan waktu 8 jam 36 menit perharinya. Era teknologi seperti saat ini sangat dibutuhkan dalam penggunaan *smartphone* dikarenakan aplikasi yang tersedia didalamnya semakin banyak sehingga membuat seseorang menjadi kecanduan dalam penggunaan *smartphone* tersebut dan enggan untuk melepaskan dari genggamannya, dampak buruknya seperti saat berkumpul dengan keluarga maupun dengan teman sebayanya seseorang akan lebih menyenangkan untuk memainkan *smartphone* dibandingkan mengobrol sehingga lupa dengan lingkungan sekitarnya. Saat seseorang tidak sengaja meninggalkan *smartphone*-nya, akan merasakan gelisah dibandingkan dengan meninggalkan dompetnya (Kurniawan, 2017).

World Health Organization (WHO) mengatakan bahwa remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun, dan menurut peraturan menteri kesehatan RI nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun. Berdasarkan hasil penelitian Kementerian Komunikasi dan Informatika yang didukung oleh UNICEF Indonesia sekitar 80% anak-anak dan remaja yang berusia 10 sampai 19 tahun menggunakan internet dan sebagian besar mengakses internet menggunakan *smartphone* 52%, (UNICEF Indonesia, 2014). Dalam penelitian (Kim, cho, yu, 2015), menunjukkan bahwa remaja merupakan populasi yang berisiko tinggi akan mengalami masalah kecanduan *smartphone* dari pada orang dewasa karena para remaja menggunakan *smartphone* sebagai cara alternatif untuk mengakses internet.

Kwon (2013), menyatakan bahwa adiksi merupakan suatu fenomena yang dimana adanya suatu ketergantungan yang disertai dengan masalah sosial dan adanya gejala *withdrawal* (putusnya suatu zat). Menurut (Kim et.al, 2015) *smartphone addiction* merupakan sebuah perilaku kecanduan atau hilangnya kontrol diri karena keasyikan dan terobsesi yang berlebih dengan penggunaan *smartphone*. Serta adanya dampak negatif bagi penggunanya jika digunakan secara terus menerus yang bisa menyebabkan gangguan seperti menjadi lebih malas dalam belajar, boros, dan kurangnya interaksi sosial (Putri, 2015).

Penggunaan *smartphone* menjadi sangat melekat bagi kalangan mahasiswa, apalagi mahasiswa keperawatan tingkat I yang tergolong termasuk remaja akhir dengan rentan usia rata-rata 19 tahun, karena aplikasi pada *smartphone* dapat digunakan untuk mencari referensi mengenai asuhan keperawatan, bahkan dengan mengagumkan aplikasi buku ajar medis dapat diperbaharui (*update*) tiap tahun untuk mengurangi kebutuhan membeli buku ajar edisi terbaru (Shah *et al.*, 2016). tidak hanya adanya internet didalam *smartphone* tetapi juga menyediakan berbagai fitur aplikasi baru yang mendukung dalam kegiatan belajar megajar seperti membaca *ebook*, mempelajari materi kuliah yang diberikan oleh dosen berupa *soft file* yang dikirim melalui aplikasi *smartphone* dan mendengarkan rekaman dosen atau video dosen yang sedang melakukan demonstrasi atau tutorial, menyimpan berbagai data yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun (Al-barashdi *et al*, 2015).

Jung and Yim, (2014) pada penelitiannya yang dilakukan dikorea pada program administrasi bisnis, ekonomi dan ilmu *computer* menunjukan adanya penggunaan *smartphone* lebih banyak dikalangan mahasiswa dengan presentasi 66,9% dan 33,1% dan digunakan pada kalangan praktisi. Serta pada penelitian Audina (2020) yang dilakukan langsung ke mahasiswa keperawatan di Universitas Andalas, didapatkan hasil rata-rata mengalami kecanduan pada *smartphone* yaitu 31,20%, semakin tinggi kecanduan *smartphone* maka akan semakin berpengaruh pada kecemasan mahasiswa keperawatan yaitu dampaknya tidak bisa jauh dari *smartphone* (nomophobia).

Menurut Agusta (2016), faktor-faktor yang menyebabkan seseorang mengalami *smartphone addiction* dari faktor internal yaitu seperti tingkat *sensation seeking* yang tinggi, *self esteem* yang rendah, dan kontrol diri yang rendah. Faktor situasional sosial maupun dari faktor eksternal seperti usia, jenis kelamin, pergaulan, sosial ekonomi dan kepribadian. Salah satu faktor yang diambil adalah *self control* dengan rerata pada kategori menengah yaitu 41,96%. *Self control* menjadi peranan penting dalam mengontrol segala tindakan yang dilakukan oleh seorang individu, disaat seseorang mengalami kecanduan *smartphone* dapat diartikan bahwa individu tersebut memiliki *self control* yang rendah.

Menurut Gufron dan Risnawita (2012), menyatakan bahwa kontrol diri adalah suatu kepekaan pada diri seseorang dalam membaca situasi diri dan lingkungan sekitarnya, serta mampu untuk mengatur dan mengelola faktor-faktornya sesuai situasi dan kondisi seperti dalam mengendalikan prilaku,

bersosialisasi, menyenangkan orang lain, kecendrungan dalam menarik diri, serta mengubah perilaku dirinya sesuai dengan orang lain. Kurniawan dan Cahyanti (2013), menyebutkan dalam penelitiannya bahwa adanya gangguan *smartphone addiction* merupakan salah satu tindakan pengalihan stres pada diri seorang individu akan tetapi karena tidak adanya kontrol diri yang kuat pada individu tersebut mengakibatkan awal mula terjadi kecanduan tersebut. Dari hasil penelitian yang didapatkan sekitar 80,7% remaja memiliki kontrol diri sedang dalam penggunaan *smartphone* pada remaja (Andriani, 2019).

Studi pendahuluan yang dilakukan pada mahasiswa tingkat I Sarjana Keperawatan Universitas Bhakti Kencana Bandung yang terdiri dari 125 mahasiswa dan dilakukan wawancara kepada 10 mahasiswa, berdasarkan jawaban 6 dari 10 mahasiswa rata-rata menghabiskan waktu 7-8 jam dalam penggunaan *smartphone* setiap harinya. Jawaban iya lebih dari 2 orang yang membawa *smartphone* ke dalam toilet, dan mereka merasa cepat stres dan kesal jika tidak terdapat jaringan wifi, menggunakan *smartphone* saat ada kegiatan belajar mengajar didalam kelas sehingga menjadi tidak fokus dalam pembelajaran. Mudah pusing, lelah, sulit tidur, kadang tangan sampai kesemutan ketika menggunakan *smartphone* secara berlebihan. rata-rata mengatakan bahwa mereka sulit untuk mengurangi dan mengontrol dalam penggunaan *smartphone* walaupun kadang sedang sibuk sekalipun tetap membuka *smartphone* hanya untuk melihat berbagai aplikasi yang terdapat didalamnya. Mereka mengatakan cenderung lebih malas dalam melakukan kegiatan lain, sering menunda-nunda tugas yang diberikan oleh dosen dan

cenderung menghabiskan waktu untuk memainkan *smartphone*-nya sehingga tugas yang diberikan oleh dosen tidak dikerjakan dengan maksimal.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian kepada mahasiswa tingkat I Sarjana Keperawatan dengan rumusan masalah “Hubungan *self control* dengan *smartphone addiction* pada mahasiswa tingkat I Sarjana Keperawatan Universitas Bhakti Kencana Bandung”.

1.2 Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah ada hubungan *self control* dengan *smartphone addiction* pada mahasiswa tingkat I Program Studi Sarjana Keperawatan Universitas Bhakti Kencana Bandung ?”.

1.3 Tujuan Penulisan.

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan *self control* dengan *smartphone addiction* pada mahasiswa tingkat I Program studi Sarjana Keperawatan Universitas Bhakti Kencana Bandung.

1.3.2 Tujuan Khusus.

1. Mengidentifikasi gambaran *self control* pada mahasiswa tingkat I Program Studi Sarjana Keperawatan Universitas Bhakti Kencana Bandung.

2. Mengidentifikasi gambaran *smartphone addiction* pada mahasiswa tingkat I Program studi Sarjana Keperawatan Universitas Bhakti Kencana Bandung.
3. Menganalisis hubungan *self control* dengan *smartphone addiction* pada mahasiswa tingkat I Program Studi Sarjana Keperawatan Universitas Bhakti Kencana Bandung.

1.4 Mamfaat Penulisan.

1.4.1 Mamfaat Teoritis

Penelitian ini untuk menambah wawasan, pengetahuan serta sebagai referensi bagi perkembangan dibidang keperawatan, terutama keperawatan jiwa untuk mengontrol diri dalam penggunaan *smartphone* agar tidak berlebihan sehingga tidak terjadi *Smartphone Addiction*.

1.4.2 Mamfaat Praktis.

1. Mahasiswa Keperawatan.

Untuk mengetahui adakah hubungan *self control* dengan *smartphone addiction* sehingga mahasiswa dapat melakukan upaya pencegahan lebih dini dan mampu mengontrol dalam penggunaanya sebijak mungkin, agar tidak terjadi hal atau dampak buruk yang tidak diinginkan.

2. Institusi Pendidikan

Untuk mengetahui hubungan *self control* dengan *smartphone addiction* sehingga dapat melakukan upaya deteksi dini dan fungsi

kontrol bagi mahasiswa sebagai upaya pencegahan serta bahan referensi diperpustakaan kampus Universitas Bhakti Kencana Bandung.

3. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadikan peneliti lebih mendalami ilmu keperawatan khususnya keperawatan jiwa, serta dapat dikembangkan dan dimanfaatkan oleh peneliti selanjutnya mengenai *self control* dengan *smartphone addiction* dengan menggunakan variabel yang berbeda.