

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini telah mencapai kemajuan yang cukup berarti bagi kemajuan kualitas hidup manusia. Salah satu kemajuan teknologi di bidang komunikasi yaitu *smartphone*. *Smartphone* merupakan telepon pintar yang memiliki kemampuan seperti komputer dan dilengkapi dengan sistem operasi yang canggih. *Smartphone* memungkinkan pengguna untuk tetap terhubung dengan orang lain melalui fasilitas telepon maupun data internet secara bersamaan (Pinasti, 2017).

Data survei UNICEF, Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kominfo), dan *Berkman Center for Internet and Society* menunjukkan bahwa 84% dari total penduduk di Indonesia memiliki telepon seluler. Terdapat sekitar 4 miliar orang di dunia kini memiliki akses internet, dengan peningkatan jumlah pengguna rata-rata berkisar 4 miliar orang, jumlah pengguna media sosial 3 miliar orang, dan jumlah pengguna *smartphone* 5 miliar orang. Angka tersebut menandakan Indonesia pada peringkat kelima perihal jumlah pengguna internet dunia setelah Cina, India, Amerika Serikat, dan Brasil. (McDonald, 2018)

Kepemilikan *smartphone* menjadikan kegiatan mengakses situs jejaring social menjadi sangat mudah, sehingga memungkinkan mencari teman baru secara mudah, dan interaksi pun menjadi sering dilakukan lewat *social networking*. Fenomena dalam penggunaan *smartphone* membuat

seseorang memiliki dunianya sendiri. Seseorang menjadi tidak lepas dari penggunaan dengan *smartphone* sehingga terjadi *smartphone addiction* (Kim *et al*, 2016).

Smartphone addiction merupakan suatu bentuk keterikatan atau kecanduan terhadap *smartphone* yang memungkinkan terjadinya masalah sosial seperti halnya menarik diri dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang. Individu yang mengalami *smartphone addiction* menunjukkan perilaku seperti selalu membawa pengisi daya *smartphone* kemanapun, kesulitan untuk berhenti menggunakan *smartphone* dan akan mudah tersinggung apabila diganggu saat sedang menggunakan *smartphone*, mereka juga menjadi kesulitan untuk berkonsentrasi dalam menyelesaikan tugas di stempat belajar atau saat bekerja karena keinginan yang besar untuk terus menggunakan *smartphone* serta mereka menjadi kesulitan untuk berhenti menggunakan *smartphone* (Mulyana, 2017).

Penggunaan *smartphone* menyediakan lingkungan serupa dengan apa yang disediakan oleh internet. Berbagai kemampuan *smartphone* menawarkan privasi dan otonomi saat menjelajah di internet memperkuat niat untuk menggunakan *smartphone*. Fungsi *smartphone* tidak hanya memiliki fungsi dan fitur seperti komunikasi verbal tetapi juga memiliki aplikasi lain untuk jejaring sosial. Tersedianya berbagai aplikasi untuk komunikasi maupun hiburan dan akses internet menyebabkan *smartphone* banyak diminati oleh masyarakat termasuk kaum remaja. Remaja memiliki kecenderungan untuk berkonsentrasi saat menggunakan media seperti

smartphone dibandingkan orang dewasa, membuat remaja lebih rentan terhadap penggunaan *smartphone* berlebihan (Primadiana, 2019)

Penggunaan *smartphone* oleh remaja hampir setiap hari dilakukan di rumah, di lingkungan bermain bahkan saat berada di kelas dalam suasana belajar. Remaja menggunakan *smartphone* sebagian besar untuk bermain sosial media dan bermain game. Sosial media yang biasa digunakan oleh remaja yaitu Facebook, Twitter, Path, dan instagram. Remaja menghabiskan waktu 2,5 jam setiap hari untuk browsing internet dan bermain game online. Remaja menghabiskan waktu 1,5-3 jam setiap hari hanya untuk bermain sosial media seperti Facebook, Twitter, Path, Instagram dan We-chat (Zimic, 2011).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yuwanto (2010) terdapat 4 faktor yang menjadi penyebab kecanduan *smartphone*, antara lain : faktor internal, faktor eksternal, faktor situasional dan faktor sosial. Di dalam faktor situasional, terdapat faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan *smartphone* sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman, seperti pada saat stres, mengalami kesedihan, meras kesepian, mengalai kecemasan, mengalami kejenuhan belajar, dan leisure boredom (tidak adanya kegiatan saat waktu luang) dapat menjadi penyebab kecanduan *smartphone* atau *Smartphone Addiction*. Selain itu Young (2015) menyebutkan penyebab kecanduan salah satunya adalah masalah sosial berupa masalah intrapersonal seperti harga diri rendah atau kemampuan komunikasi yang rendah, dan masalah interpersonal seperti kesepian.

Brehm & Kassin (2002) berpendapat bahwa *loneliness* adalah perasaan kurang memiliki hubungan sosial yang diakibatkan ketidakpuasan dengan hubungan sosial yang ada. Kesepian terjadi ketika adanya ketidaksesuaian antara apa yang diharapkan seseorang dan kenyataan dari kehidupan interpersonalnya, sehingga seseorang menjadi sendiri dan kesepian. Selanjutnya, kesepian akan disertai dengan berbagai emosi negatif seperti depresi, kecemasan, ketidak bahagiaan, ketidakpuasan, menyalahkan diri sendiri dan malu.

Weiss (dalam Gierveld, Tilburg & Dykstra, 2016) mengidentifikasi dua jenis kesepian, yaitu kesepian emosional dan kesepian sosial, antara lain : Kesepian emosional. Kesepian jenis ini terjadi karena kurangnya sosok yang menjadi disayangi atau menjadi sosok tambahan dan ketiadaan figur kasih sayang yang intim (*intimate attachment figure*) seperti yang bisa diberikan orang tua kepada anaknya ataupun teman akrab kepada seseorang.

Kesepian Sosial. Kesepian jenis ini terjadi karena kurangnya teman, asosiasi, kurang merasakan integrasi sosial dan tidak adanya keterlibatan dalam masyarakat atau dalam komunikasi yang dapat diberikan oleh jaringan pertemanan atau rekan kerja.

Hasil penelitian Khafizurrahman, 2020 adanya hubungan positif yang signifikan antara kesepian dengan kecanduan *smartphone* pada mahasiswa dengan koefisien $r_{xy} = 0,280$ dengan ($p < 0,050$) dengan koefisien determinasi (*R Squared*) $R^2 = 0,078$ yang berarti bahwa kesepian

memberikan sumbangan efektif sebesar 7,8% terhadap *smartphone addiction* sedangkan sisanya yakni 92,2% dipengaruhi oleh faktor lainnya.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Hubungan *Loneliness* dengan *Smartphone Addiction* Pada Remaja : *Literature Review*.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas peneliti dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut “Hubungan *Loneliness* dengan *Smartphone Addiction* Pada Remaja : *Literature Review*.”

1.3 Tujuan *Literature Review*

Tujuan dari literature review ini adalah untuk mengidentifikasi landasan teori mengenai hubungan *loneliness* dengan *smartphone addiction* pada remaja : *literature review*.

1.4 Manfaat *Literature Review*

1.4.1 Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengimplementasikan ilmu keperawatan yang diperoleh selama masa perkuliahan, menambah pengalaman dalam melakukan penelitian kesehatan terutama tentang hubungan *loneliness* dengan *penggunaan smartphone* pada remaja : *literature review* serta sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana keperawatan.

1.4.2 Secara Praktis

1. Bagi Universitas Bhakti Kencana

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan dapat digunakan sebagai bahan referensi perkuliahan yang berkaitan dengan hubungan *Loneliness* dengan *Smartphone Addiction* pada remaja : *literature review*

2. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah kesehatan dan menambah pengetahuan, pengalaman serta keterampilan dalam melakukan penelitian kesehatan terutama ilmu keperawatan tentang hubungan *Loneliness* dengan *Smartphone Addiction* pada remaja : *literature review*.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini digunakan sebagai data dasar untuk riset selanjutnya mengenai hubungan *Loneliness* dengan *Smartphone Addiction* pada remaja : *literature review*.