

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan globalisasi dapat menghantarkan berbagai perkembangan dan kemajuan yang pesat dalam dunia teknologi dan informasi saat ini. Hal ini terbukti dengan semakin pesatnya perkembangan informasi, komunikasi dan teknologi yang ada di masyarakat. Kemajuan teknologi informasi didukung dengan tidak adanya hambatan ruang dan waktu tempuh serta banyaknya penemuan dan penggunaan berbagai alat teknologi informasi yang dapat menunjang kebutuhan hidup. Hal ini menunjukkan bahwa kemajuan yang terjadi pada teknologi yang meliputi produksi, konsumsi, dan distribusi informasi memegang peranan yang sangat penting (Luthfi, 2012).

Salah satu perkembangan teknologi di era globalisasi adalah hadirnya *smartphone*. Dewasa ini hampir semua orang dari berbagai kalangan menggunakan *smartphone*, karena *smartphone* sangat mudah diperoleh dengan harga yang terjangkau. Penggunaan *smartphone* saat ini semakin meningkat karena berbagai fitur aplikasi yang terdapat pada *smartphone* dapat memberikan banyak kemudahan bagi penggunanya (Wijanarko, 2014).

Global Digital Statistik (2015) mencatat pengguna internet aktif di seluruh dunia kini mencapai angka 3,17 miliar. Dari tahun ke tahun, jumlah pengguna internet bertumbuh hingga 7,6 persen. Pertumbuhan pengguna internet ini juga berpengaruh terhadap pertumbuhan pengguna media sosial dan *mobile*. Menurut

laporan yang sama, pengguna media sosial aktif kini mencapai 2,2 miliar, sedangkan pengguna *mobile* mencapai 3,7 miliar. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia menyatakan bahwa Indonesia sebagai pengguna internet nomor enam dunia pada tahun 2015 angka tersebut berlaku untuk setiap orang yang mengakses internet setidaknya satu kali setiap bulan. Sedangkan berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) terungkap bahwa lebih dari setengah penduduk Indonesia kini telah terhubung ke internet. Survei yang dilakukan sepanjang 2016 itu menemukan bahwa 132,7 juta orang Indonesia telah terhubung ke internet. Adapun total penduduk Indonesia sendiri sebanyak 256,2 juta orang. Hal ini mengindikasikan kenaikan 51,8% dibandingkan jumlah pengguna internet pada 2014 lalu. Survei yang dilakukan APJII pada 2014 hanya ada 88 juta pengguna internet.

Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2012 dari 42 kota di seluruh pulau Indonesia dan hasil survei menunjukkan bahwa pengguna *smartphone* pada kalangan siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) berada pada posisi pertama dengan persentase 47,9 persen, kemudian untuk tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebanyak 11,3 persen, dan tingkat Sekolah Dasar (SD) sebanyak 7,5 persen. Hal tersebut menunjukkan bahwa remaja SMA berada pada rentang usia pengguna *smartphone* tertinggi.

Erikson (Papalia, Olds & Feldman, 2004) mengatakan bahwa tugas utama remaja adalah menghadapi *identity versus identity confusion*, yang merupakan krisis ke-5 tahap perkembangan psikososial. Tugas perkembangan tersebut

bertujuan untuk mencari identitas diri agar nantinya remaja dapat menjadi orang dewasa yang unik dengan *sense of self* yang koheren dan mempunyai peran yang bernilai di masyarakat (Papalia, Olds & Feldman, 2001). Untuk menyelesaikan krisis tersebut remaja harus berusaha untuk menjelaskan siapa dirinya, apa perannya dalam masyarakat, apakah nantinya dirinya akan berhasil atau gagal, yang pada akhirnya menuntut seorang remaja untuk melakukan penyesuaian mental, dan menentukan peran, sikap, nilai, serta minat yang dimilikinya. Salah satu usaha para remaja dalam tugas perkembangan diantaranya memperluas hubungan dengan kawan sebaya, mempelajari peranan sosialnya, menyiapkan kemandirian, mempersiapkan untuk membangun keluarga dan dapat menempatkan diri dalam lingkungan sosialnya adalah dengan mengikuti perkembangan teknologi yaitu menggunakan *smartphone*.

Penggunaan *smartphone* pada remaja SMA dipengaruhi oleh kebutuhan remaja terhadap *smartphone* sebagai identitas mereka dimana remaja menggunakan *smartphone* untuk menjaga hubungan sosialnya dan memperluas jaringan pertemanannya (Oksman & Turtiainen, 2004). Hal ini dibuktikan ketika peneliti mengobservasi tempat penelitian, lalu peneliti melihat sekelompok siswa sedang bermain *game online* bersama-sama. Santrock (2007) berpendapat bahwa remaja usia (16-19 tahun) yang didominasi oleh siswa SMA mulai memikirkan tentang hubungan dengan lawan jenis dan eksplorasi identitas yang lebih dominan dibandingkan usia perkembangan sebelumnya, sehingga mereka akan lebih banyak menggunakan *smartphone* untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Keadaan ini diperkuat ketika peneliti mewawancarai siswi SMA, dimana siswi

tersebut menjelaskan ketika tidak membuka *smartphone* mereka tertinggal suatu info, info tersebut dapat mengenai tugas ataupun tentang keadaan oranglain dilingkungan sekolahnya. *Smartphone* merupakan ponsel dengan fitur canggih dan memiliki fungsi lain selain untuk melakukan panggilan telepon dan mengirim pesan teks.

Smartphone dapat menyediakan akses informasi yang terkoneksi internet, mengirim dan menerima email, mengakses aplikasi media sosial serta *smartphone* juga dilengkapi dengan kemampuan mengambil foto, bermain game, memutar dan merekam audio atau video, dan lain-lain (Bisen, 2016). Kemunculan *smartphone* membuat banyak kalangan remaja lebih asik dan sibuk dengan fitur yang terdapat pada alat tersebut, mereka jauh lebih menyukai interaksi via jejaring sosial media, daripada bertatap muka langsung. Gejala perilaku tersebut yaitu seseorang jauh lebih peka pada sesuatu yang terjadi dengan *smartphone* yang dibawa daripada lingkungan sekitarnya, yang kemudian hal tersebut akan menjadi sebuah masalah bagi penggunanya (Salehan & Neghaban, 2013).

Menurut Demirci, Akgonul dan Akpinar (2015) penggunaan *smartphone* yang berlebihan bisa menyebabkan depresi, kecemasan dan memengaruhi kualitas tidur seseorang. Selain itu, penggunaan *smartphone* yang berlebihan juga dapat menyebabkan masalah dengan konsentrasi dan rasa sakit fisik terutama di bagian leher dan pergelangan tangan (Kwon, dkk. 2013). Penggunaan *smartphone* yang berlebihan ini juga dapat menjadi salah satu tanda *smartphone addiction* (Kibona & Mgamma, 2015). Perilaku baru tersebut apabila tidak dapat

terkontrol dan terkendali akan menjadikan individu tersebut menjadi *addict* terhadap *smartphone*, atau yang disebut dengan kecanduan *smartphone*.

Kecanduan *smartphone* adalah 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 kecanduan *smartphone* 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 sekolah atau saat bekerja karena keinginan yang besar untuk terus menggunakan *smartphone* serta mereka menjadi kesulitan untuk berhenti menggunakan *smartphone* (Kwon, dkk. 2013)

Penelitian Kormendi, dkk (2016) menunjukkan subjek penelitian yang mengalami kecanduan *smartphone* memperlihatkan perilaku seperti melakukan selfie dan mengedit foto tersebut selama satu jam, menonton film, menjelajah internet dan mengunjungi semua situs jejaring sosialnya. Semua aktivitas yang dilakukan dengan *smartphonenya* tersebut menyebabkan tingkat penggunaan *smartphone* yang sangat tinggi sehingga menyebabkan kecanduan *smartphone*.

Sings, dkk (2014) menatakan bahwa mayoritas orang yang mengalami kecanduan *smartphone* adalah orang yang memiliki tingkat harga diri yang rendah. Hal tersebut karena individu dengan harga diri yang rendah biasanya membutuhkan dukungan penuh dari teman atau orang lain supaya mereka bisa

merasa lebih dihargai (Kurcaburun, 2016), akan tetapi mereka kesulitan untuk melakukan interaksi sosial secara langsung (Akashe, dkk. 2014). Seseorang yang memiliki tingkat harga diri yang rendah akan menjadi kurang percaya diri, kehilangan kontrol diri, perasaan gagal dan memiliki kepribadian yang lebih rentan untuk mengalami kecanduan (Aydin & Sari, 2011). *Smartphone* membantu mereka untuk tetap bisa terhubung dengan orang lain tanpa harus merasakan sakit secara psikologis dan emosional. Remaja yang memiliki tingkat harga diri rendah juga menjadikan *smartphone* sebagai pelarian diri dari segala hal yang membuat mereka tidak nyaman dan tertekan (Albarashdi, dkk. 2016)

Coopersmith (2000) menyatakan bahwa harga diri adalah evaluasi yang dibuat oleh masing-masing individu dan secara berbeda mengatur kebanggaan kepada dirinya sendiri. Santrock (2007) mengungkapkan bahwa harga diri adalah suatu dimensi evaluasi subjektif mengenai diri secara keseluruhan sering disebut juga sebagai martabat diri atau kebermaknaan diri (*self worth*) atau citra diri atau gambaran diri (*self image*). Harga diri yang tinggi mencerminkan penilaian yang menyenangkan terhadap dirinya sendiri, sedangkan harga diri yang rendah menunjukkan penilaian yang tidak menyenangkan tentang diri sendiri.

Bianchi dan Phillips (2005) menjelaskan bahwa harga diri yang rendah memengaruhi masalah penggunaan *smartphone* pada seseorang. Individu yang memiliki harga diri tinggi lebih menyukai untuk melakukan komunikasi langsung sedangkan individu yang memiliki harga diri yang rendah lebih memilih

melakukan komunikasi melalui sms, email atau media sosial lainnya (Joinson, 2004).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan terdapat hubungan antara harga diri dengan kecanduan *smartphone*. Penelitian yang dilakukan oleh Lee, dkk (2016) pada 490 remaja di Korea Selatan menunjukkan bahwa harga diri memiliki hubungan negatif dengan kecanduan *smartphone*, yang berarti bahwa semakin tinggi harga diri remaja maka akan semakin rendah risiko remaja untuk mengalami kecanduan *smartphone*. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Park dan Lee (2014) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara harga diri dengan kecanduan *smartphone*. remaja yang memiliki tingkat harga diri yang rendah akan menunjukkan tingkat kecanduan *smartphone* yang tinggi, sedangkan remaja dengan tingkat harga diri yang tinggi akan menunjukkan tingkat kecanduan *smartphone* yang rendah.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat diketahui bahwa harga diri memiliki peranan dalam terjadinya kecanduan *smartphone*. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Hubungan harga diri dengan kecanduan *smartphone* pada remaja di SMA Muhammadiyah 1 Prambanan Sleman Yogyakarta”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang yang telah diuraikan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “adakah hubungan antara harga diri dan kecanduan

smartphone pada remaja di SMA Muhammadiyah 1 Prambanan Sleman Yogyakarta ?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui bagaimana hubungan antara harga diri dan kecanduan *smartphone* pada remaja di SMA Muhammadiyah 1 Prambanan Sleman.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui harga diri remaja di SMA Muhammadiyah 1 Prambanan Sleman.
- b. Mengetahui kecanduan *smartphone* pada remaja di SMA Muhammadiyah 1 Prambanan Sleman.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik manfaat secara praktis maupun secara teoritis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberi sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan mengenai hubungan harga diri dengan kecanduan *smartphone* pada remaja serta dapat nambah pustaka bagi institusi.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan gambaran harga diri dan kecanduan *smartphone* pada remaja sehingga dapat menjadi bahan evaluasi bagi yang memiliki harga diri dan kecanduan *smartphone* tinggi. Serta dapat memberikan masukan bagi guru BK untuk dapat mengontrol penggunaan *smartphone* bagi siswa SMA .

E. Keaslian Penelitian

Penelitian tentang hubungan harga diri dengan kecanduan *smartphone* pada remaja belum banyak dilakukan di Indonesia, namun penelitian mengenai variabel tersebut pernah dilakukan sebelumnya seperti penelitian yang dilakukan oleh Park dan Lee (2014) meneliti tentang *Nature of Youth Smartphone Addiction in Korea*, Penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dan difokuskan pada beberapa kota di Korea. Subyek target adalah mahasiswa (kira-kira berusia 19-25) dari beberapa universitas di Korea. Sebanyak 339 berpartisipasi dalam survei online; ada 275 data yang valid sampel, tidak termasuk pencilan, nilai yang hilang, dan ponsel cerdas non-pengguna yang digunakan dalam analisis. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara harga diri dengan kecanduan *smartphone*. remaja yang memiliki tingkat harga diri yang rendah akan menunjukkan tingkat kecanduan *smartphone* yang tinggi, sedangkan remaja dengan tingkat harga diri yang tinggi akan menunjukkan tingkat kecanduan *smartphone* yang rendah.

Penelitian yang dilakukan oleh Sidik (2015) yang meneliti tentang “Studi Komparasi Antara *Self-Esteem* Pengguna Iphone Dan Non-Iphone Pada Remaja Siswa/I Sma Negeri 1 Garut” Rancangan penelitian ini adalah kuantitatif non-eksperimental dengan metode komparasi. Penelitian ini membandingkan dua kelompok; iPhone (N=35) dan non-iPhone (N=48). Pengolahan data dilakukan dengan uji t-Test pada dua kelompok dengan kriteria tolak bila p-value

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Simamora (2015) meneliti tentang Hubungan antara *Self-esteem* dengan *Internet Addiction*. Subjek yang bersedia mengisi dengan lengkap kuesioner yang diberikan adalah sebanyak 43 orang dengan latar belakang pendidikan SMA, S1, dan S2. Hasil menunjukkan bahwa ada hubungan antara *self-esteem* dan *self-control* dengan internet addiction.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, peneliti menjabarkan beberapa perbandingan sebagai berikut:

1. Keaslian Topik

Peneliti menggunakan topik hubungan harga diri dengan kecanduan *smartphone* pada remaja di SMA Muhammadiyah 1 Prambanan Sleman, hal ini sama dengan topik yang dipilih oleh Simamora (2015) yang juga menggusung topik hubungan harga diri dengan kecanduan *smartphone* perbedaanya peneliti menggunakan subyek remaja penelitian Simamora tidak menetapkan kriteria umur pada sampel penelitiannya. Penelitian ini juga memiliki kesamaan topik dengan penelitian yang dilakukan oleh Park dan Lee (2014) dimana menggunakan kecanduan *smartphone* sebagai variabel penelitiannya. Lebih lanjut penelitian yang dilakukan Sidik

(2015) juga memiliki kesamaan topik yaitu variabel *Self-Esteem* (harga diri).

2. Keaslian Teori

Teori harga diri yang digunakan dalam penelitian ini sebagian besar menggunakan teori yang diungkapkan oleh Coopersmith (2000) dan Santrock (2007) sedangkan teori kecanduan *smartphone* menggunakan teori yang diungkapkan oleh Kwon (2013). Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Sidik (2015) variabel harga diri menggunakan teori yang diungkapkan oleh (Lan & Lee, 2013). Penelitian Park dan Lee (2014) variabel kecanduan *smartphone* menggunakan teori yang diungkapkan oleh Shin, dkk, 2011.

3. Keaslian Alat Ukur

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini berbeda dengan alat ukur yang digunakan dalam penelitian sebelumnya karena alat ukur dalam penelitian ini dikembangkan sendiri, alat ukur harga diri dikembangkan berdasarkan teori dari Coopersmith (2000), sedangkan alat ukur kecanduan *smartphone* di ukur berdasarkan teori Kwon (2013).

4. Keaslian Subyek Penelitian

Penelitian ini menggunakan subyek remaja SMA di SMA Muhammadiyah 1 Prambanan Sleman sedangkan penelitian Park dan Lee (2014) mahasiswa di Korea selatan, Sidik (2015) menggunakan subyek Remaja SMA N 1 Garut, Simamora (2015) menggunakan subyek dengan pendidikan SMA, S1 dan S2.