

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kecanduan *Smartphone*

1. Pengertian Kecanduan *Smartphone*

Kecanduan *smartphone* adalah suatu bentuk keterikatan atau kecanduan terhadap *smartphone* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang (Kwon,dkk. 2013). Leung (Yuwanto, 2010) mendefinisikan kecanduan *smartphone* sebagai suatu keterikatan dengan *smartphone* yang disertai kurangnya kontrol serta memiliki dampak negatif bagi siswa.

Kecanduan atau *addiction* memiliki beberapa karakteristik yaitu adanya toleransi (meningkatkan penggunaan sesuai dengan yang diinginkan), penarikan diri, terus menerus menggunakan meskipun tahu bahwa berdampak negatif, kehilangan kontrol, adanya upaya untuk mengurangi namun seringkali tidak berhasil, dan mengurangi keterlibatannya dalam kegiatan sosial (DSM-5, 2013).

Data Pew Research Center (Smith, 2015) menunjukkan bahwa 46% dari pengguna *smartphone* di Amerika Serikat mengaku bahwa mereka “Tidak bisa hidup tanpa *smartphone*”. Disamping itu, dalam tiga tahun dari tahun 2011-2014, persentase kepemilikan *smartphone* di kalangan orang dewasa di Amerika Serikat meningkat pesat dari 35% menjadi 64% (Smith, 2015). Selanjutnya, 15% dari

populasi warga Amerika Serikat berumur 18 dan 29 tahun terindikasi ketergantungan pada *smartphone* guna mengakses internet (Smith, 2015).

Menurut DSM V, kecanduan *smartphone* memiliki 3 kriteria, yaitu:

A. Kriteria A

Periode penggunaan *smartphone* yang secara signifikan menyebabkan gangguan telah dialami selama tiga bulan dengan kriteria:

1. Berulang kali mengalami kegagalan untuk menolak *impuls* untuk menggunakan *smartphone*.
2. *Withdrawal*
3. Penggunaan *smartphone* untuk jangka waktu yang lebih lama dari yang diinginkan.
4. Keinginan terus-menerus dan/atau usaha yang gagal untuk berhenti atau mengurangi penggunaan *smartphone*.
5. Waktu yang berlebihan dihabiskan untuk menggunakan atau berhenti menggunakan *smartphone*.
6. Melanjutkan penggunaan *smartphone* yang berlebihan meskipun memiliki pengetahuan tentang masalah fisik atau psikologis yang terus berlanjut atau berulang akibat penggunaan berlebihan dari *smartphone*.

B. Kriteria B

1. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan mengakibatkan masalah fisik atau psikologis yang terus berlanjut atau berulang.

2. Penggunaan *smartphone* mengakibatkan gangguan hubungan sosial, prestasi sekolah, atau prestasi kerja.
3. Penggunaan *smartphone* dalam situasi yang berbahaya secara fisik (misalnya, penggunaan *smartphone* saat mengemudi atau menyeberang jalan), atau memiliki dampak negatif lainnya pada kehidupan sehari-hari
4. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan menyebabkan gangguan subyektif secara signifikan, atau memakan waktu lama

C. Kriteria C

Kriteria pengecualian: Perilaku kecanduan *smartphone* tidak diperhitungkan dengan obsesif kurang lebih gangguan kompulsif atau dengan gangguan bipolar I.

Menurut Freeman (Hidayat & Mustikasari, 2014) menjelaskan bahwa kecanduan *smartphone* merupakan suatu gangguan kontrol pada hasrat atau keinginan untuk menggunakan *smartphone* dan ketidakmampuan individu untuk mengontrol waktu penggunaan *smartphone* itu sendiri sehingga menimbulkan perasaan cemas dan gangguan hubungan sosial.

2. Aspek-aspek Kecanduan *Smartphone*

Selain itu, penelitian Kwon, dkk (2013) yang mengacu kepada teori Young, diperoleh enam aspek kecanduan *smartphone* yang tidak jauh berbeda dengan aspek dalam penelitian Young, aspek tersebut yaitu :

1) Gangguan kehidupan sehari-hari

Gangguan kehidupan sehari-hari mencakup tidak mengerjakan pekerjaan yang telah direncanakan, sulit berkonsentrasi dalam kelas, menderita sakit kepala ringan, penglihatan kabur, menderita sakit di pergelangan tangan atau di belakang leher dan gangguan tidur. Selain itu, pengguna *smartphone* juga mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi pada kegiatan atau pekerjaan yang sedang dilakukan karena terus memikirkan *smartphone* yang dimilikinya. Pengguna *smartphone* tersebut juga banyak menghabiskan waktu untuk menggunakan *smartphone* yang dimiliki, sehingga hal tersebut mengakibatkan timbulnya rasa sakit di kepala, pergelangan tangan atau di belakang leher dan beberapa tempat lainnya. Hal ini berarti, individu yang mengalami kecanduan *smartphone* akan ditandai dengan adanya gangguan dalam kehidupan sehari-hari.

2) Beralih pada kegiatan positif

Perasaan bersemangat dari pengguna dan menjadikan *smartphone* sebagai sarana untuk mengurangi atau menghilangkan stress dan perasaan hampa tanpa *smartphone*. Bagi sebagian besar pengguna *smartphone*, *smartphone* bukan hanya perangkat berkomunikasi, konsol game dan PDA, akan tetapi juga merupakan teman yang memberikan kesenangan, mengurangi kelelahan, mengurangi rasa cemas dan memberikan rasa aman. Selain itu, uraian di atas menunjukkan bahwa individu yang mengalami kecanduan *smartphone*

akan memiliki perasaan bersemangat dalam menggunakan *smartphone* dan menjadikan *smartphone* sebagai sarana untuk menghilangkan stress.

3) Penarikan diri

Kondisi dimana pengguna *smartphone* merasa tidak sabar, resah dan intolerable tanpa *smartphone*. Selain itu, *withdrawal* merupakan kondisi dimana pengguna *smartphone* secara terus-menerus memikirkan *smartphone* yang dimiliki meskipun sedang tidak menggunakannya. *Withdrawal* juga ditunjukkan melalui penggunaan *smartphone* secara terus-menerus dan marah ketika merasa terganggu saat menggunakan *smartphone* yang dimilikinya. Melalui uraian di atas, dapat dilihat bahwa individu yang mengalami kecanduan *smartphone* akan menunjukkan perasaan tidak sabar, resah dan intolerable ketika tidak dapat menggunakan *smartphone* yang dimiliki, serta marah saat merasa terganggu dalam menggunakan *smartphone*.

4) Hubungan dengan Jaringan Sosial

Cyberspace oriented relationship yaitu kondisi dimana seseorang memiliki hubungan pertemanan yang lebih erat dalam jaringan media sosial pada *smartphone* dibandingkan dengan teman dikehidupan yang sebenarnya. Hal ini menyebabkan pengguna tersebut mengalami perasaan kehilangan yang tidak terkendali ketika tidak dapat menggunakan *smartphone* yang dimiliki. Selain itu, pengguna tersebut juga secara terus-menerus memeriksa *smartphone* yang dimilikinya.

Hal ini menunjukkan bahwa individu dengan kecanduan *smartphone* akan merasa bahwa dirinya memiliki hubungan yang lebih erat dengan jejaring pertemanan yang terdapat di media sosial dibandingkan di kehidupan nyata.

5) Penggunaan yang berlebihan

Mengacu pada penggunaan *smartphone* secara berlebihan dan tidak terkendali. Selain itu, penggunaan berlebihan menyebabkan pengguna lebih memilih untuk mencari pertolongan melalui *smartphone*. *Overuse* juga mengacu pada perilaku dimana pengguna selalu mempersiapkan pengisian daya *smartphone* dan merasakan dorongan untuk terus menggunakan *smartphone* tepat setelah seseorang tersebut memutuskan untuk berhenti menggunakannya. Berdasarkan penjelasan di atas, individu dengan kecanduan *smartphone* akan menunjukkan penggunaan berlebihan terhadap *smartphone* yang dimilikinya.

6) Toleransi

Merupakan kondisi dimana pengguna selalu gagal untuk mengendalikan penggunaan *smartphone*. Hal ini berarti, individu dengan kecanduan *smartphone* akan menunjukkan kegagalan dalam mengendalikan dirinya terhadap penggunaan *smartphone*.

3. Faktor yang Mempengaruhi *Smartphone* Kecanduan

Faktor penyebab kecanduan telepon genggam menurut Yuwanto (2010) dalam penelitiannya mengenai *mobile phone addict* mengemukakan beberapa faktor penyebab kecanduan telepon genggam yaitu:

1. Faktor Internal

Faktor internal terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu. Tingkat sensation seeking yang tinggi (individu yang memiliki tingkat sensation seeking yang tinggi cenderung lebih mudah mengalami kebosanan dalam aktivitas yang sifatnya rutin), self-esteem yang rendah, kepribadian ekstraversi yang tinggi, kontrol diri yang rendah, habit menggunakan telepon genggam yang tinggi, expectancy effect yang tinggi, dan kesenangan pribadi yang tinggi dapat menjadi prediksi kerentanan individu mengalami kecanduan telepon genggam.

2. Faktor Situasional

Faktor situasional terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan telepon genggam sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman. Tingkat yang tinggi dalam stres, kesedihan, kesepian, kecemasan, kejenuhan belajar, dan leisure boredom (tidak adanya kegiatan saat waktu luang) dapat menjadi penyebab kecanduan telepon genggam.

3. Faktor sosial

Faktor sosial terdiri atas faktor penyebab kecanduan telepon genggam sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Faktor ini terdiri atas *mandatory behavior* dan *connected presence* yang tinggi. *Mandatory behavior* mengarah pada perilaku yang harus dilakukan untuk memuaskan kebutuhan berinteraksi yang distimulasi atau didorong dari orang lain. *Connected presence* lebih didasarkan pada perilaku berinteraksi dengan orang lain yang berasal dari dalam diri.

4. Faktor eksternal

Faktor eksternal berasal dari luar diri individu, faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang telepon genggam dan fasilitasnya.

B. Harga Diri

1. Pengertian Harga Diri

Setiap individu pasti pernah menanyakan kepada dirinya sendiri sebenarnya dia individu yang seperti apa dan bagaimana orang lain menilai dirinya. Menurut Baron dan Byrne (2008) harga diri ialah tingkatan seseorang dalam mempersepsi segala aktivitas dalam dirinya secara keseluruhan baik dari sudut pandang positif maupun negatif yang dapat diukur secara eksplisit dan implisit. harga diri yang tinggi dapat diperoleh ketika jarak antara *ideal self* dan *real self* dalam diri individu tidaklah memiliki jarak yang jauh berbeda.

Harga diri disebut sebagai cara seseorang menilai dirinya sendiri berdasarkan kemampuan yang dimiliki. Beberapa ahli memiliki definisi yang berbeda-beda mengenai harga diri. Berikut beberapa ahli mengenai harga diri.

Coopersmith (2000) menyatakan bahwa harga diri adalah evaluasi yang dibuat oleh masing-masing individu dan secara berbeda mengatur kebanggaan kepada dirinya sendiri. Hal ini dapat terlihat dari perilaku menerima atau menolak dan mengindikasikan seberapa besar seorang individu percaya terhadap dirinya sendiri dalam hal kemampuan, keberartian, kesuksesan, dan keberhargaan dirinya. Secara singkat, harga diri merupakan penilaian pribadi dari kelayakan diri yang ditunjukkan melalui perilaku individu terhadap dirinya sendiri.

Coopersmith (2000) mengemukakan setiap individu memiliki tingkat harga diri yang berbeda-beda. Karakteristik harga diri yang berbeda-beda pada diri individu tergantung pada penilaian individu sendiri tentang dirinya dan merupakan hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya. Coopersmith (2000) membagi karakteristik harga diri dalam tiga tingkatan, yakni:

a. Individu dengan harga diri tinggi

Memiliki ciri diri yang aktif, ekspresif, cenderung sukses dalam bidang akademis dan kehidupan sosialnya, selalu aktif dalam kegiatan diskusi dan mau menerima kritik serta perbedaan pendapat dalam diskusi tersebut, mempunyai perhatian yang cukup terhadap lingkungan sekitarnya, percaya diri, memiliki pandangan yang optimis serta mempunyai tingkat kecemasan diri yang rendah. Individu dengan harga diri yang tinggi, memiliki hubungan sosial yang baik dengan orang lain,

dan relatif tidak mudah terpengaruh. Memiliki tingkat kecemasan yang rendah, memiliki penerimaan diri yang baik, memiliki pemikiran yang positif, memiliki penerimaan diri yang baik, memiliki pemikiran yang positif, memiliki kemandirian sosial yang baik dan berorientasi kepada keberhasilan. Selain itu, independent dalam mempengaruhi suatu situasi, konsisten dalam merespon sesuatu peristiwa eksternal maupun interna yang dialami, mudah beradaptasi dengan lingkungan, memiliki kemampuan dalam mempertimbangkan isu-isu eksternal, mampu menghadapi situasi eksternal serta tuntutan langsung dari lingkungan.

b. Individu dengan harga diri tingkat sedang

Memiliki ciri memiliki penerimaan diri yang baik, pertahanan yang baik, dalam kondisi yang dialami, merasa berharga dan memiliki pemikiran yang positif tentang diri mereka. Individu ini biasanya menunjukkan pertanda kebimbangan dalam menilai dirinya sehingga memerlukan dukungan sosial dari lingkungan sekitarnya.

c. Individu dengan harga diri tingkat rendah

Memiliki perasaan rendah diri, takut saat berhadapan dengan pendapat yang berlawanan dengan yang dimilikinya, kurang ekspresif atau bahkan cenderung depresif, merasa dijauhi dan tak dicintai, lebih suka menjadi pendengar, sering melamun, dan mudah tersinggung. Individu yang memiliki harga diri rendah juga tidak dapat menerima diri mereka apa adanya, tidak memiliki kepercayaan diri yang baik, memiliki kekhawatiran dalam mengekspresikan ide-ide yang dimiliki dan

memiliki tingkat kecemasan yang tinggi. Individu yang lebih menarik diri dari lingkungan sosial, merasa terisolasi dari lingkungannya, rentang terhadap kritikan serta merasa bahwa mereka tidak penting sehingga orang lain tidak peduli dan tidak menyukai mereka.

Baumeister dan Bushman (2008) menyatakan bahwa harga diri secara harfiah didefinisikan sebagai seberapa baik seorang individu memberikan penilaian terhadap dirinya sendiri. Penilaian tersebut berbentuk sebuah kontinum dari rentang positif hingga negatif, positif memiliki arti individu sangat menyukai dirinya sendiri sedangkan negatif memiliki arti bahwa seseorang tidak menyukai dirinya sendiri.

Brown & Marshall (2002) berpendapat bahwa terdapat tiga cara mendefinisikan harga diri. Pertama, harga diri diartikan sebagai *global self* yang diartikan sebagai representatif dari trait atau kepribadian dalam menilai diri sendiri secara keseluruhan. Kedua, harga diri sebagai *feeling of self worth* yaitu harga diri merujuk pada evaluasi diri terhadap reaksi emosi individu dalam menghadapi peristiwa. Ketiga, *self evaluation* digunakan sebagai cara individu mengevaluasi diri terhadap kemampuan apa yang dimiliki.

Baumeister dan Bushman (2008) mendefinisikan harga diri sebagai evaluasi yang dilakukan seseorang mengenai dirinya sendiri. Individu dengan harga diri yang tinggi mengartikan diri mereka sebagai orang yang memiliki kemampuan, menyenangkan, menarik, memiliki moral yang baik, dan sering mengambil kesempatan untuk mencoba sesuatu yang baru karena mereka yakin bahwa mereka mampu untuk berhasil. Sementara individu yang memiliki harga

diri yang rendah, menganggap diri mereka sebagai orang yang tidak memiliki kemampuan, kurang menarik, tidak disukai oleh orang lain, memiliki moral yang kurang baik, dan tidak memiliki keyakinan bahwa mereka memiliki kemampuan untuk mencapai suatu keberhasilan.

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.

Berdasarkan beberapa definisi yang dipaparkan oleh para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *harga diri* merupakan penilaian atau evaluasi seseorang tentang dirinya, baik yang positif maupun yang negatif. Hasil dari evaluasi tersebut yang menentukan perasaan berharga atau tidaknya berharga individu tentang dirinya serta penerimaan individu atas dirinya sendiri.

2. Aspek-Aspek Harga Diri

Terdapat beberapa aspek yang menjadi perhatian seseorang menilai kemampuan dirinya sendiri. Coopersmith (2000) mengungkapkan beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam mengungkap bagaimana seseorang menilai dirinya sendiri terkait dengan beberapa pengalaman dari aspek-aspek berikut:

a. *Significance* (keberartian)

Berbeda seperti teman, keluarga juga termasuk di dalamnya. Keberartian merupakan penilaian seseorang tentang keberartian dirinya bahwa dia diterima, diperhatikan dan disayang oleh orang-orang disekitarnya. Setiap individu menginginkan dirinya dapat berarti bagi orang lain. Kesuksesan dari aspek ini dinilai berdasarkan perhatian, sikap ramah, dan hormat serta ekspresi cinta atau sayang orang lain terhadap diri kita. Penerimaan (*acceptance*) dan popularitas (*popularity*) merupakan dua hal yang menunjukkan bahwa pada umumnya individu tidak diterima dan dihargai oleh orang-orang disekitarnya. Individu yang merasa dirinya diterima dengan baik oleh orang lain akan lebih merasa bahwa dirinya memiliki arti bagi orang lain. Keberartian ini bukan hanya di dapatkan dari orang

b. *Power* (kekuasaan)

Aspek pertama berasal dari respon yang diberikan dari orang lain. Power merupakan penilaian seseorang terhadap kemampuan untuk mempengaruhi tindakannya dan mengontrol perilakunya dan orang lain. Istilah “power” untuk menggambarkan bahwa individu memiliki penilaian yang positif tentang dirinya sendiri bahwa dia mampu mengelola dan mempengaruhi orang lain. Individu mampu mengatasi situasi tertentu dengan memberikan atau menunjukkan sikap positif yang dapat diterima dan diikuti oleh orang lain. Dan tidak menggunakan istilah power tetapi menggunakan istilah influence karena menurutnya istilah influence lebih cocok untuk menggambarkan harga diri pada seseorang bahwa dirinya

mampu mempengaruhi dan mengontrol orang lain. Pada aspek ini kemampuan yang berasal dari dalam diri individu tersebut untuk mempengaruhi suatu kejadian dengan mengontrol perilakunya sendiri juga mengontrol perilaku orang lain.

c. *Competence* (kompetensi)

Kompetensi merupakan penilaian seseorang terhadap kemampuan dirinya, yang ditandai dengan prestasi-prestasi yang dicapai dan performa kinerja yang tinggi sesuai dengan usia masing-masing. Aspek ketiga berkaitan dengan kompetensi individu dalam mengerjakan aktivitas yang bervariasi dalam waktu yang hampir bersamaan. Hal ini terkait dengan bagaimana seorang individu dapat membuktikan kemampuannya dalam beberapa bidang yang ditekuninya, misalnya anak laki-laki pra remaja berasumsi bahwa prestasi akademis dan atletik merupakan dua bidang prestasi yang harus dicapai. Prestasi-prestasi yang dicapai mendorong individu untuk mengambil peran yang lebih aktif dan kompetitif dalam lingkungannya. Seseorang yang kompeten pada suatu bidang akan lebih merasa percaya diri dibandingkan orang yang tidak memiliki kompetensi di bidang apapun sehingga adanya kompetensi yang dimiliki individu dapat mempengaruhi bagaimana seseorang menilai dirinya.

d. *Virtue* (kebajikan)

Virtue merupakan penilaian seseorang tentang kemampuan dirinya untuk taat terhadap nilai-nilai moral, etika, dan prinsip-prinsip religius dalam lingkungan individu. Aspek ditandai dengan kepatuhan individu

terhadap nilai moral, etika, prinsip agama. Sebagai contohnya, menaati peraturan dilarang mencuri, tidak bertindak kekerasan membatasi aktivitas seksual, menghormati orang yang lebih tua, dan lain sebagainya. Individu yang taat terhadap etika dan prinsip agama mereka lebih menerima dan berperilaku positif terhadap diri sendiri karena telah memenuhi tujuan tertinggi.

Menurut Rosenberg (dalam Stets dan Burke, 2014), harga diri individu tersusun atas aspek-aspek berikut:

- a. Penerimaan diri (*self acceptance*), bagaimana individu mampu menerima segala hal yang terjadi pada dirinya.
- b. Penghormatan diri (*self respect*), bagaimana individu mampu menghargai dan menghormati keberadaan dirinya.

Menurut Tafarodi dan Swann (dalam Stets dan Burke, 2014) aspek harga diri terdiri atas:

- 1) Kompetensi diri (*self competence*), merupakan perasaan secara keseluruhan dari individu terhadap kekuatan dan efikasi dari dirinya yang dapat berorientasi positif ataupun negatif.
- 2) Menyukai diri sendiri (*self liking*), merupakan komponen evaluatif dari mengenai baik atau buruknya diri sendiri yang dimungkinkan terinternalisasi dari perspektif orang lain sebagai acuan untuk meniai dirinya sendiri. Meski begitu, *self-liking* tidak sepenuhnya berasal dari

penilaian orang lain, namun juga megacu pada nilai yang dianut individu.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan harga diri seseorang dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu faktor internal (genetik, urutan kelahiran, gender) dan faktor eksternal (faktor-faktor yang berkaitan dengan lingkungan, orang tua/pola suh, faktor-faktor sosial, ras, suku, keadaan ekonomi yang dirasakan seseorang).

C. Hubungan Harga diri dengan Kecanduan *Smartphone* pada Remaja

Remaja yang memiliki harga diri yang rendah memiliki kecenderungan yang lebih tinggi untuk mengalami kecanduan *smartphone* karena mereka akan menggunakan *smartphone* dalam waktu yang lebih lama dibandingkan remaja yang memiliki tingkat harga diri yang tinggi (Ehrenberg,dkk 2008). Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Leung (2007) yang menunjukkan bahwa remaja yang memiliki harga diri yang tinggi hanya menghabiskan sedikit waktu untuk menggunakan *smartphone* yaitu hanya untuk mencapai tujuannya, sedangkan remaja dengan harga diri rendah memperlihatkan penggunaan *smartphone* yang lebih lama. Individu dengan harga diri rendah menggunakan *smartphone* sebagai reassurance atau penenang hati (Davison,dkk. 2005).

Remaja yang memiliki konsep diri negatif dapat mengubah hidup mereka dengan *smartphone* karena lewat *smartphone* mereka bisa mengeluarkan emosinya dengan baik dan *smartphone* dapat memberikan mereka kenyamanan (Yang, dkk. 2010). Seperti yang dijelaskan oleh Albarashdi, dkk (2016) bahwa

smartphone memiliki fungsi yang memungkinkan remaja untuk menghindari komunikasi langsung dengan orang lain tetapi pada saat yang sama *smartphone* dapat meningkatkan keanggotaan mereka dalam kelompok sosial secara virtual. Selanjutnya *smartphone* juga memiliki fungsi lain yang memungkinkan remaja untuk menikmati berbagai jenis hiburan seperti games yang dapat membantu mereka keluar dari situasi yang tidak nyaman. Selain itu, *smartphone* juga dapat memberikan informasi yang mereka butuhkan dengan menggunakan internet melalui *smartphonenya*.

Berbeda dengan remaja yang memiliki harga diri rendah, remaja yang mempunyai tingkat harga diri yang tinggi biasanya lebih menikmati lingkungan pergaulan sosialnya, dan mereka hanya menggunakan ponsel dalam waktu yang singkat yaitu untuk mengirim pesan atau hanya untuk mencapai tujuan mereka (Dlodlo, 2014). Knapp (Widodo & Pratitis, 2013) mengatakan bahwa harga diri menjadi salah satu aspek yang menentukan keberhasilan seseorang dalam melakukan interaksi dengan lingkungan sosialnya. Remaja yang memiliki tingkat harga diri tinggi memiliki kemampuan dan nilai-nilai positif dalam dirinya yang bisa mencegah kecanduan yang memungkinkan mereka menciptakan serta mewujudkan target dan tujuan hidupnya (Zhang, dkk.2015).

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dari penelitian ini adalah terdapat hubungan negatif antara kecanduan *smartphone* dan harga diri pada remaja.