

BAB I PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Di era teknologi saat ini, perkembangan teknologi sangat pesat dan semakin canggih. Kecanggihan teknologi yang sudah masuk ke seluruh penjuru dunia. Salah satu kecanggihan teknologi yang paling dominan yaitu dalam hal komunikasi dan informasi. Kegiatan berkomunikasi yang dulunya memerlukan alat bantu yang cukup rumit dan waktu yang lama digantikan dengan perangkat mesin otomatis yang dapat membantu manusia melakukan komunikasi jarak jauh dengan cepat. Hal tersebut juga terjadi pada hal informasi, jika dulunya informasi hanya didapat melalui media cetak, televisi, dll, maka saat ini informasi dapat didapatkan dengan cepat dan akurat berkat bantuan alat yang disebut *smartphone*.

Smartphone merupakan salah satu dari gawai yang paling sering digunakan oleh masyarakat. Terdapat hasil penelitian dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017 yang menjelaskan bahwasanya, durasi penggunaan internet di Indonesia mencapai 1-3 jam untuk 43,89% pengguna, 4-7 jam untuk 29,63% pengguna dan lebih dari 7 jam untuk 26,48% pengguna internet di Indonesia, dimana 83,44% pengguna internet Indonesia menggunakan *smartphone* untuk mengakses internet (APJII, 2017). Dari data tersebut dapat diketahui bahwa durasi penggunaan *smartphone* dapat menyebabkan terjadinya efek yang tidak diinginkan seperti masalah fisiologis, psikologis, sosial dan emosional (Kumar and Sherkhane, 2018).

Adiksi *smartphone* adalah ketergantungan individu dalam menggunakan *smartphone* secara berlebihan tanpa menghiraukan akibat negatif yang ditimbulkan (Pinasti and Kustanti, 2018). Penggunaan *smartphone* yang berlebihan sendiri dapat mengganggu konsentrasi di sekolah atau saat bekerja dan juga dapat menyebabkan kesulitan fisik seperti penglihatan kabur, sakit pada pergelangan tangan atau punggung, leher kaku dan juga gangguan tidur. Dari data yang didapat (Choi et al., 2015) 45.8% dari pengguna gawai *smartphone* mengalami kecemasan ketika tidak menggenggam *smartphone* mereka, 22.6%

sudah berulang kali mencoba mengurangi waktu penggunaan *smartphone* mereka namun belum berhasil. Dimana durasi penggunaan internet tiap orang berbeda sesuai dengan kebutuhan masing masing penggunanya (Choi et al., 2015).

Karakteristik adiksi seseorang cenderung progresif dan seperti siklus. Terdapat beberapa indikator bahwa individu yang mengalami adiksi terhadap penggunaan *smartphone* menurut Nicholas Yee (2002), diantaranya yaitu merasa cemas, frustrasi, serta marah saat tidak dapat mengakses permainan, perasaan bersalah ketika bermain, tetap bermain walaupun tidak menikmati lagi, masalah dalam kehidupan sosial, dan masalah dalam hal finansial atau hubungan dengan orang lain. Bahkan kasus kecanduan *smartphone* yang telah akut dapat berkembang secara tidak rasional terhadap siapapun yang mencoba untuk membatasi keasyikan sehari-hari dengan bermain *smartphone*.

Kecanduan tersebut juga dialami oleh para remaja yang menyukai bermain *smartphone*. Koeder & Tanaka (2018) berpendapat bahwa *smartphone* memengaruhi adiksi penggunanya karena adanya nilai yang ditawarkan memungkinkan bagi para penggunanya untuk melakukan permainan atau bentuk hiburan lainnya. Hiburan yang diberikan tentu semakin mendorong penggunanya untuk meningkatkan waktu penggunaan *smartphone* tersebut (Koeder & Tanaka, 2018).

Permasalahan ini mulai dibahas di Indonesia sendiri sudah ada data dari Jurnal Ilmiah maupun berita berita, 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 (Broto, 2014). McDonald (2018) mengungkap 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 (Internet World Stats, 2018).

Ditemukan beberapa kasus yang diberitakan oleh media massa yang terjadi di dalam negeri seperti munculnya berita kecanduan gadget atau bahasa

Indonesia nya saat ini gawai, belasan anak dirawat di rumah sakit jiwa (Trans TV CNN Indonesia) hal tersebut terjadi karena perilaku adiksi remaja saat ini yang suka bermain game *online* bersama teman teman mereka sehingga terjadi kasus seperti itu, terdapat data penelitian yang mengatakan bahwa penggunaan *smartphone* pada remaja yang tinggal di kota besar mayoritas mencapai angka diatas 60%, sedangkan hanya sekitaran 40% anak-anak yang tinggal diluar kota besar menggunakan *smartphone* (Wahyuni et al., 2019).

Berangkat dari permasalahan tersebut, muncul kekhawatiran di antara orangtua maupun calon orang tua saat ini yang mengkhawatirkan tidak adanya regulasi atau penanganan khusus untuk penggunaan *smartphone* di kalangan remaja saat ini, kurangnya fitur khusus pelajar menyebabkan semakin banyaknya kasus remaja yang menghabiskan waktunya menggunakan *smartphone* untuk hiburan ketimbang untuk belajar, perlunya penanganan khusus untuk mengatasi hal tersebut (David Zendle, 2019).

Interaksi sosial menurut Soekanto (1992) merupakan kegiatan manusia untuk saling berhubungan antar individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial akan terjadi jika adanya sebuah kontak sosial dan adanya komunikasi. Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial, oleh karena itu tanpa interaksi sosial tak akan mungkin ada kehidupan bersama. Pada kehidupan remaja terutama yang berumur 13-17 tahun dan sedang dalam pembentukan kepribadian awal menjadikan interaksi sosial sangat dibutuhkan karena anak nantinya akan diajarkan bagaimana hidup bermasyarakat, lalu anak juga akan diajarkan berbagai peran yang nantinya akan menjadi indentifikasi dirinya, selain itu pula saat melakukan interasi sosial anak akan memperoleh berbagai informasi yang ada disekitarnya serta memiliki orang terdekat yang bisa dipercayai.

Berdasarkan dari refrensi yang sudah disebutkan diatas, menunjukkan bahwa perilaku adiksi remaja terhadap penggunaan *smartphone* menimbulkan dampak sosial pada remaja tersebut, karena interaksi sosial pada remaja berkurang karena sikap mereka yang tidak peduli dengan sekitarnya dan terlalu lama

menggunakan *smartphone* menyebabkan munculnya perilaku adiksi yang membuat remaja yang menggunakannya semakin tidak peduli dengan sekitarnya. Soekanto (1992) menjelaskan bahwa interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial, oleh karena itu tanpa interaksi sosial, tak mungkin ada kehidupan bersama. Sehingga jika anak-anak sekarang sudah kecanduan dengan *smartphone*, maka akan muncul dampak sosial di kedepannya nanti.

Menurut Muflih dkk bahwa remaja merupakan masa saat terjadinya perubahan-perubahan yang cepat, termasuk perubahan fundamental dalam aspek fisik, kognitif, emosi, sosial dan pencapaian. Remaja sebagian besar mampu mengatasi transisi ini dengan baik, namun beberapa remaja bisa mengalami penurunan pada kondisi psikis, fisiologis, dan sosial sehingga menimbulkan permasalahan bagi remaja seperti munculnya perilaku anti sosial pada remaja, konflik dengan orang tua (Muflih dkk, 2017). Penelitian yang dilakukan oleh Yen pada tahun 2009, menemukan bahwa dari 10.191 remaja yang diteliti dilaporkan bahwa 30% dari peserta bisa mentoleransi penggunaan *smartphone*, 36% mengalami penarikan diri, 27% menunjukkan penggunaan yang lebih berat, 18% gagal untuk mengurangi penggunaan *smartphone*, dan 10% mengalami gangguan interaksi sosial.

Fenomena penggunaan *smartphone* seakan-akan memiliki dunianya sendiri. Remaja sering terlihat sibuk dengan *smartphone*, sampai mengabaikan orang disekitarnya. Kehadiran *smartphone* menjadikan pengguna jarang bersosialisasi dengan orang-orang disekitarnya. Kemudahan bersosialisasi dalam menggunakan *smartphone*, justru membuat terlihat anti-sosial di kehidupan nyata. Sekelompok remaja yang sedang berkumpul bersama dalam satu tempat, namun frekuensi mereka berbicara lebih rendah dibanding dengan menggunakan *smartphone*-nya masing-masing (Prayudi, 2014).

Dari permasalahan tersebut penulis tertarik untuk meneliti mengenai Dampak Sosial Perilaku Adiktif Terhadap Penggunaan *Smartphone* Remaja. Dalam penelitian ini, dilakukan pengukuran terhadap adiksi yang dirasakan oleh remaja pada penggunaan *smartphone* dan dampak sosial yang dapat muncul dari permasalahan tersebut. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diketahui

memberikan data akurat untuk perilaku adiksi remaja terhadap *smartphone* sehingga orang tua mulai paham dan mulai lebih peduli terhadap *smartphone* yang bisa jadi mempengaruhi interaksi sosial mereka di masa yang akan datang.

I.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Sejauh mana perilaku adiksi remaja dalam penggunaan *smartphone* ?
2. Sejauh mana dampak sosial remaja yang memiliki perilaku adiksi terhadap penggunaan *smartphone*?

I.3 Tujuan penelitian

1. Untuk mengetahui perilaku adiksi remaja terhadap penggunaan *smartphone*.
2. Untuk mengetahui dampak sosial remaja yang memiliki perilaku adiksi terhadap penggunaan *smartphone*.

I.4 Manfaat penelitian

Manfaat dari dilangsungkannya penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan keilmuan terutama untuk Ilmu Informasi dan Perpustakaan dalam lingkup dampak IT.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat terkait adiksi remaja terhadap penggunaan *smartphone*. Penelitian ini sangat penting untuk dilakukan karena banyaknya kasus yang menceritakan remaja saat ini lebih sering menghabiskan waktu menggunakan *smartphone* daripada belajar atau bersama orangtuanya.

I.5 Tinjauan Pustaka

Dalam mengkaji permasalahan yang diangkat pada penelitian ini, tinjauan pustaka yang dijabarkan memuat teori, konsep, dan pendapat para ahli yang dapat

menjadi atau membantu penyusunan pemikiran teoritis sebagai jawaban sementara atas permasalahan yang diangkat.

1.5.1. *Smartphone Addiction*

Smartphone Addiction atau kecanduan *smartphone* merupakan ketidakmampuan seseorang dalam mengontrol penggunaan *smartphone*, sehingga menyebabkan kegagalan dalam segala aspek kehidupan (keuangan, fisik, psikologis, terutama pada sosial kehidupan) (Van Deursen et al., 2015). Hal tersebut dikarenakan seorang yang tercandu oleh *smartphone* akan melakukan interaksi yang sesingkat mungkin (*seeking easier interaction*) terhadap dunia nyata, sehingga akan menyebabkan ketimpangan sosialisasi yang terjadi antara pecandu *smartphone* dengan lingkungannya. *Smartphone Addiction* ini dapat terjadi bagi seluruh lapisan masyarakat dengan berbagai usia, jika hilangnya peran sosial primer pada kehidupan seseorang maka akan ada peralihan fokus sehingga terjadilah kecanduan *smartphone*.

Penelitian ini memfokuskan pengamatan pada kalangan remaja. Hal ini disebabkan karena remaja lebih berisiko kecanduan *smartphone* dibandingkan dengan kalangan dewasa dengan sebab mereka belum mampu mengembangkan pengendalian diri dalam penggunaan *smartphone* (Cha & Seo, 2018). Terlebih jika orang tua tidak mampu mengawasi dalam proses menggunakan perangkat tersebut. Pemberian rasa aman dan dukungan penuh dari orang tua dan keluarga akan mengurangi rasa cemas pada anak sehingga tidak akan adanya pelarian pada kegiatan lainnya yang menyebabkan permasalahan sosial (dalam hal ini *smartphone addiction*) (Lam, Peng, Mai, & Jing, 2009).

Berikut ini faktor-faktor yang dapat menyebabkan remaja mengalami *smartphone addiction* (Fauzi. A, Yusuf A, Mundakir M, 2019) :

1. Personal

Faktor ini merupakan faktor yang disebabkan karena kelompok remaja yang memiliki kecerdasan emosional rendah dan *coping style* nya yang destruktif sehingga menyebabkan mereka akan sering mengalami kecemasan berlebih dan tidak mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya. Hal ini yang akan membuat remaja tersebut akan mencari pelarian untuk menghindari kecemasan tersebut dengan bermain *smartphone*.

2. Interpersonal

Pada factor ini peran orang tua dan lingkungan yang menjadi penyebab timbulnya kecanduan seorang anak pada *smartphone*. Hilangnya peran orang tua dalam mengendalikan perilaku remaja akan mengakibatkan lepas kontrolnya aktivitas yang menjerumuskan.

Disisi lain hubungan interpersonal dengan teman sebayanya saat melakukan aktivitas di sekolah dapat meningkatkan kepuasan individu. Individu yang mengikuti kegiatan sekolah bersama teman-temannya akan lebih memilih kehidupan nyata daripada menyibukkan diri dengan *smartphone*.

3. Behavior

Faktor yang terakhir ini merupakan bentuk dari kebiasaan yang timbul akibat melalaikan waktu sehingga menjadikan *smartphone* yang mulanya hanya sebagai medium penghubung beralih pada benda yang tidak pernah bisa lepas dari genggamannya.

Dalam penelitian ini konsep yang digunakan untuk mengukur adiksi *smartphone* pada anak remaja yaitu melalui *Smartphone Addiction Proneness Scale* (SPAS). SPAS merupakan skala pengukuran yang digunakan untuk melihat tingkat ketergantungan anak pada *smartphone* dan bagaimana hasilnya terhadap lingkungan sekitar atas perilaku yang timbul akibat hal tersebut (Kim & Lee, 2014). Pada teori ini, terdapat beberapa

indicator yang menjadi acuan untuk melihat seseorang dalam kecenderungan menggunakan *smartphone*. Berikut ini indikator yang terdapat di dalam skala pengukuran yakni:

1. *Disturbance of Adaptive Functions*, yaitu proses dimana seseorang mulai melakukan kebiasaan menggunakan *smartphone* sehingga seiring waktu, intensitas dan durasi permainan semakin tinggi. Pada proses ini remaja sudah merasakan sangat dekat dengan *smartphone*, sehingga jika ada lingkungan yang mengusik keakrabannya dengan *smartphone* maka remaja akan merasa terganggu. Dengan kata lain remaja merasa bahwa *smartphone* tidak membawa dampak buruk padanya, namun singgungan orang lain sangat mengganggu. Contohnya yaitu kesulitan mengatur waktu karena keseringan menggunakan *smartphone*, lingkungan mengalami *complain* karena kebiasaan penggunaan *smartphone* yang tidak sesuai kesehariannya.
2. *Virtual Life Orientation*, yaitu proses yang ditandai dengan munculnya perubahan orientasi kepada kehidupan virtual yang mengganggu aktifitas di kehidupan nyata. Contohnya yaitu remajamerasa lebih nyaman pada saat '*online*'.
3. *Withdrawal*, yaitu proses yang ditandai dengan munculnya perasaan tidak nyaman secara fisik maupun emosional ketika seseorang mengurangi atau melewatkan waktu bermain *smartphone*. Hal ini mengakibatkan seseorang lebih mudah tersinggung, *mood* berubah-ubah, hingga terguncang secara fisik Contohnya yaitu mengalami panik saat tidak memegang *smartphone*, kesakitan yang luar biasa saat tidak menggunakan *smartphone*.
4. *Tolerance*, yaitu proses dimana seseorang mencoba untuk mengurangi ketergantungan pada *smartphon*enya. Dalam hal ini seseorang sudah ada niat untuk melakukan perubahan dalam

kebiasaannya, meskipun masih terkadang gagal. Contohnya adalah mencoba untuk lepas dari *smartphone* namun gagal.

Pemilihan skala pengukuran SPAS sebagai *instrument* dalam penelitian ini yaitu dikarenakan fokus dari indikator serta objek yang sesuai dengan permasalahan yang akan diangkat oleh peneliti, seperti halnya fokus masalah yang dititikkan pada dampak sosial akibat dari penggunaan *smartphone* berlebih dan objeknya ditujukan pada usia kalangan remaja. Indikator dalam SPAS cukup sederhana sehingga tidak menyulitkan responden. Responden yang digunakan pada penelitian ini yaitu memiliki ciri khas tidak suka yang terbelit-belit.

1.5.2 Dampak sosial pada remaja akibat perilaku adiksi *smartphone*

Remaja sangat lebih rentan terpapar dampak buruk penggunaan *smartphone* karena mereka masih belum kritis dalam menerima hal baru namun mudah untuk beradaptasi dengan teknologi, selain itu mereka sensitif terhadap pengaruh lingkungan dan teman sebayanya (Grant et al., 2010; Griffiths, 2005). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan pada remaja, akan mengakibatkan pada perubahan emosional dan masalah interpersonal, sehingga dapat dikaitkan dengan berbagai psikopatologi dan masalah perilaku (Elhai JD, Dvorak RD, et al (2017); Kim HJ, Min JY, et al. (2018)).

Adiksi *smartphone* juga menimbulkan masalah psikologis seperti merasa tidak berharga (*worthless*) saat tidak *online* atau merasa kesepian dan tertekan (Caplan, 2002, 2005). Secara pragmatis, permasalahan adiksi ini juga mengarah pada pengabaian tanggung jawab, pengelolaan waktu yang tidak efisien, dan produktivitas yang rendah (Caplan, 2002, 2005; Tokunaga, 2014). Sehingga menghasilkan pola perilaku remaja yang cenderung kearah negatif seperti halnya, tingkat kepuasan hidup, prestasi akademik yang rendah, dan tingkat stres yang tinggi (Samaha & Hawi, 2016).

Dampak negatif adiksi *smartphone* juga meluas pada timbulnya masalah sosial lainnya, seperti halnya *smartphone* juga dapat mendorong intimidasi dan kekerasan atau yang sering kita dengar dengan *bullying*. Penindasan dan

perpeloncoan menjadi masalah serius pada beberapa Negara termasuk di beberapa sekolah termasuk Amerika Serikat (AS). *Smartphone* dilengkapi dengan teknologi kamera dan video, yang dapat digunakan untuk merekam dan memotret aksi *bullying* dan perpeloncoan di sekolah dan perguruan tinggi (Dwyer RJ, Kushlev K, Dunn EW, 2018).

Pada artikel jurnal yang berjudul “*Digital Childhood: The Effects of Smartphones and Social Networking Technologies on Children's Well-being*” oleh Yaakov Ophir, dkk (2020) menjelaskan mengenai dampak negatif terbagi menjadi 3 bagian, yaitu sebagai berikut ini:

1. *Behavioral addiction*

Merupakan dampak yang sangat ketara karena perilaku ketergantungan mampu terlihat secara kasat mata. Remaja yang terkena dampak ini akan nampak tidak ingin lepas dari *smartphone*-nya, lebih cenderung menyendiri, susah untuk beradaptasi, dan merasa akan lebih hidup jika bersama *smartphone*-nya. Salah satu contohnya yaitu remaja lebih banyak menghabiskan waktunya dengan *smartphone* daripada bersama keluarga, jika dilakukan pembatasan penggunaan *smartphone* akan melakukan pemberontakan

2. *Cognitive impairments*

Merupakan dampak yang berpengaruh pada gangguan kognitif pada remaja, dimana radiasi yang dipaparkan melalui penggunaan *smartphone* secara berlebihan menyebabkan gangguan pada fungsi otak sehingga dapat memberikan efek ketidakseimbangan dalam menjalankan kegiatan hariannya. Contohnya yaitu remaja yang telah terkena gangguan kognitif akan mudah untuk melupakan setiap hal seperti jadwal pelajaran, buku yang perlu dibawa pada hari itu, dan lain-lain

3. *Emotional distress*

Merupakan dampak negatif yang mengarah pada tekanan emosional remaja. Gejala ini timbul akibat depresi dan kecemasan yang muncul akibat ketidakpuasan diri, kesedihan, dan perasaan kecewa yang menyelimuti diri. Contohnya yaitu akibat adanya rasa penolakan dari

lingkungan maka pelariannya adalah *smartphone*, semua kontrol emosianya ditentukan dari konten yang dimuat dalam *smartphone*-nya.

Penyorotan dampak negatif yang telah dipaparkan di atas menjadi fokus utama peneliti daripada dampak positif yang ditimbulkan akibat perilaku adiktif dikarenakan melihat fenomena yang terjadi akibat ketidaknormalan perilaku remaja pada saat ini.

I.6 Variabel Penelitian.

I.6.1 Definisi konseptual.

A. Adiksi terhadap *Smartphone* menggunakan skala *Smartphone Addiction Proneness Scale* (SPAS)

Smartphone addiction merupakan fenomena sosial yang ditimbulkan akibat tidak adanya kontrol yang diberikan pada pihak pelaku sehingga penggunaan *smartphone* menjadi diluar batas wajar. Pada hal ini remaja yang menjadi objek penelitian akan sangat sesuai dengan keadaan saat ini dikarenakan rentan usia mereka sangat mudah terpapar oleh hal baru yang sifatnya menghibur. Pengukuran untuk *Smartphone Addiction* ini memiliki skala yang sangat beragam, pada penelitian kali ini peneliti memilih *Smartphone Addiction Proneness Scale* yang memiliki beberapa dimensi yaitu *Disturbance of Adaptive Functions*, *Virtual Life Orientation*, *Withdrawal*, dan *Tolerance*. Berikut ini konseptualisasi dari tiap-tiap indikator:

1. *Disturbance of Adaptive Functions*, merupakan indikator dalam mengukur tingkat seseorang merasa bahwa lingkungan sekitar mengganggu terhadap penggunaan *smartphone* sedangkan dia merasa bahwa tidak ada yang berlebihan terhadap apa yang dia lakukan.
2. *Virtual Life Orientation*, merupakan munculnya orientasi pengguna *smartphone* terhadap kehidupan virtual yang

mengganggu aktivitas di kehidupan sehari-hari pengguna *smartphone* tersebut.

3. *Withdrawal*: Munculnya perasaan tidak nyaman secara fisik maupun emosional ketika seseorang mengurangi atau melewatkan waktu bermain *smartphone*. Hal ini mengakibatkan seseorang lebih mudah tersinggung, *mood* berubah-ubah, hingga terguncang secara fisik
4. *Tolerance*, merupakan indikator dalam melihat bagaimana seseorang terdapat niat atau usaha untuk mengendalikan keinginannya dalam menggunakan *smartphone*.

B. Dampak sosial pada remaja akibat perilaku adiksi *smartphone*

Dampak sosial pada remaja akibat perilaku adiksi *smartphone* merupakan efek sosial yang ditimbulkan dari adanya penggunaan *smartphone* secara berlebihan. Dimensi dalam mengukur dampak sosial sangat beragam, namun peneliti memilih 3 dimensi ini dengan alasan penyesuaian masalah pada penelitian. Berikut ini merupakan penjabarannya:

1. *Behavioral addiction*

Merupakan dimensi yang mengukur seberapa dekatnya remaja dengan *smartphone*. Perilaku ketergantungan ini dilihat dengan intensitas penggunaan *smartphone*, dan bagaimana tingkah laku saat bersosialisasi dengan lingkungannya.

2. *Cognitive impairments*

Merupakan dimensi yang melihat bagaimana fungsi kognitif remaja melalui keteraturannya pada keseharian. Misalnya dalam mengatur jadwal harian, penyelesaian tugas sekolah, dan kegiatan yang membutuhkan kognisi.

3. *Emotional distress*

Merupakan dimensi yang mengukur seberapa tinggi tingkat tekanan emosional remaja akibat penggunaan *smartphone*

berlebihan. Dengan melihat bagaimana kondisi mentalnya setelah sehabis bermain *smartphone*.

I.6.2 Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini disusun untuk mengarahkan dan menghindari bias dalam penelitian. Dalam penelitian ini definisi operasional yang digunakan ialah sebagai berikut:

1. Adiksi terhadap penggunaan *smartphone*

- *Disturbance of Adaptive functions:*
 - Kemampuan dalam fokus pada kegiatan sehari-hari
 - Kemampuan dalam mengatur waktu pada setiap kegiatan
 - Kemampuan dalam mengelola perasaan jika ada yang menegur kebiasaannya saat menggunakan *smartphone*
- *Virtual Life Orientation:*
 - Peralihan kehidupan nyata pada dunia virtual
 - Ketidakmampuan dalam mempertahankan kebahagiaan pada kehidupan nyata
 - Kemampuan mengelola perasaan saat memegang *smartphone*
- *Withdrawal*
 - Tingkat kesulitan menghentikan keinginan untuk berhenti bermain *smartphone*
 - Perasaan cemas saat berhenti memainkan *smartphone*
 - Perasaan panik saat mengurangi penggunaan *smartphone*
- *Tolerance*
 - Kuantitas bermain *smartphone* dalam jangka waktu tertentu
 - Memiliki niat untuk merubah kebiasaan penggunaan *smartphone*
 - Kemampuan merasakan ketergantungan *smartphone*

2. Dampak sosial pada remaja akibat perilaku adiksi *smartphone*

- *Behavioral addiction*

- Kemampuan dalam mengontrol, mengurangi, atau menghentikan penggunaan *smartphone*
- Kemampuan dalam merasakan kehilangan orang-orang terdekat
- Kemampuan untuk berbohong pada orang-orang terdekat
- *Cognitive impairments*
 - Kemampuan dalam mengatur kegiatan sehari-hari
 - Kemampuan dalam berkonsentrasi saat di dalam kelas atau pada kegiatan yang penting
- *Emotional distress*
 - Kemampuan dalam mengatur emosi jika berusaha mengurangi penggunaan *smartphone*
 - Merasa *smartphone* menjadi jalan keluar dalam mengatasi setiap permasalahan

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Pendekatan penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini merupakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif yaitu penelitian yang ditujukan untuk memaparkan berbagai kondisi, variabel yang terjadi pada masyarakat yang menjadi objek penelitian berdasarkan apa yang terjadi di lapangan. Menurut (Sugiyono, 2012) penelitian deskriptif ditujukan untuk menggambarkan gejala-gejala atau fenomena yang berlangsung saat ini atau masa lampau dengan arah yang sistematis. Sehingga pada penelitian ini memiliki tujuan untuk memberikan gambaran mengenai dampak sosial perilaku adiktif pada penggunaan *smartphone* remaja.

1.7.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat dilakukannya penelitian dimana nantinya peneliti akan mengambil data penelitian di lokasi penelitian yang telah dipilih, lokasi penelitian pada penelitian ini yakni dilakukan di Kota Surabaya. Dimana Kota Surabaya merupakan termasuk kota metropolitan kedua setelah Kota Jakarta

dengan asumsi kemajuan masyarakat termasuk remaja lebih terdepan daripada daerah lain di Indonesia, berkaitan dengan masalah penelitian yang berfokus pada perilaku adiksi penggunaan *smartphone* maka akan sangat sesuai dengan pemilihan lokasi yang remaja di dalam kota tersebut sangat tinggi penggunaan *smartphone*-nya.

1.7.3 Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

1.7.3.1 Populasi

Populasi merupakan daerah generalisasi yang terdiri dari subjek dan objek yang memiliki karakteristik tertentu untuk dianalisis kemudian menarik kesimpulan (Sugiyono, 2012). Maka populasi dalam penelitian ini yaitu remaja yang sedang duduk di bangku Sekolah Menengah Atas. Dikarenakan populasi yang cukup besar, dan peneliti ingin meneliti tentang populasi tersebut namun peneliti memiliki keterbatasan yakni dari segi waktu, tenaga dan biaya maka ditetapkanlah sampel sebagai perwakilan dari seluruh populasi yang telah ditetapkan.

1.7.3.2 Teknik Pengambilan Sampel

Pengambilan sampel digunakan untuk mempermudah peneliti dalam mengambil data, karena keterbatasan waktu dan biaya juga tenaga maka pembatasan populasi menjadi sampel sangat dibutuhkan.

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling* dengan berdasarkan ciri-ciri yang telah ditetapkan oleh peneliti. Remaja Surabaya tidak semua individu yang menggunakan *smartphone* secara berlebihan sehingga berpeluang mendapat kesempatan untuk menjadi responden, maka dari itu peneliti menetapkan kriteria yang lebih khusus untuk mengerucutkan atau responden, yaitu diantaranya:

1. Remaja Kota Surabaya
2. Remaja yang menggunakan *smartphone* lebih dari 5 jam dalam sehari

1.7.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik yang penting dalam sebuah penelitian sebab akan menentukan berhasil atau tidaknya sebuah penelitian, penelitian ini menggunakan 2 metode pengumpulan data yaitu primer dan sekunder.

1. Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung melalui sumber yang ada di lapangan, bisa berupa wawancara maupun menyebarkan kuesioner, pada penelitian ini data primer diperoleh dari hasil membagikan kuesioner siswa aktif yang pernah atau sedang melakukan pembelajaran daring.

2. Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari pihak ketiga bisa dari jurnal ilmiah, artikel, skripsi dan lain sebagainya, guna data sekunder itu sendiri yaitu untuk memperkaya hasil penelitian ini sesuai dengan konsep maupun teori yang sudah ada di penelitian terdahulu.

3. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan pada lokasi penelitian. Pengamatan ini dilakukan dengan tujuan untuk mendalami keadaan yang terjadi atau fenomena yang bersangkutan dengan tema penelitian kali ini, sehingga adanya metode ini mampu membantu peneliti dalam menemukan data pendukung.

1.8 Teknik Pengolahan Data dan Analaisis Data

1.8.1 Teknik Pengolahan Data

Pada penelitian ini akan dilakukan beberapa tahapan untuk pengolahan data yang sebelumnya telah terkumpul melalui kegiatan penyebaran kuesioner di lapangan.

Berikut ini langkah – langkah pengolahan data:

1. *Editing*

Tahapan ini merupakan bagian pemeriksaan untuk dilakukan koreksi kembali pada data yang telah terkumpul, jika data telah sesuai dengan yang dibutuhkan oleh peneliti maka dapat dilanjutkan pada proses analisis berikutnya.

2. *Coding*

Tahapan ini merupakan penetapan kode-kode pada beberapa data yang membutuhkan representasi koding untuk memudahkan dalam proses

olah data. Menurut Sugiyono (2012) proses koding merupakan tahapan pengubahan seluruh pertanyaan menjadi angka pada jawaban responden yang disertakan.

3. *Tabulating*

Tahapan ini merupakan proses penyaringan data data yang telah didapat dengan cara menyederhanakan. Hal ini ditujukan karena dalam proses analisis membutuhkan data yang mudah untuk dikenali dan sesuai kebutuhan penelitian, maka perlunya penggolongan dan penyederhanaan data. Berikut ini langkah perhitungan yang dilakukan untuk menetapkan data yang diolah masuk pada *range* atau kategori penilaian sesuai dengan interval yang telah ditetapkan yakni:

$$i = \frac{R}{k}$$

Keterangan: i = interval kelas

R = Range (nilai tertinggi dan nilai terendah)

K = jumlah kelas

$$i = \frac{4 - 1}{4}$$

$$i = \frac{3}{4} = 0,75$$

Gambar 1.1 Persamaan Matematis untuk mengetahui *range* data

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan di atas, maka berikut ini didapat hasil batasan nilai pada masing-masing responden dengan skala kategori,

Tabel 1.1 Skala kategori

Interval	Kategori
1,00 - 1,75	Sangat rendah
1,76 - 2,50	Rendah
2,51 - 3,25	Tinggi
3,26 - 4,00	Sangat tinggi

Tabel 1.1 merupakan batasan nilai dari oleh data menurut Sugiyon (2012)

1.8.2 Teknik Analisis Data

Teknik analisa data dilakukan dengan cara menggambarkan mengenai dampak sosial perilaku adiktif pada penggunaan *smartphone* remaja. Studi deskriptif ini berusaha menggambarkan temuan berupa hasil pengolahan data yang sistematis terkait dampak sosial perilaku adiktif pada penggunaan *smartphone* remaja di Kota Surabaya secara akurat. Data yang telah terkumpul kemudian dilakukan pengeditan, koding, dan tabulasi data. Penelitian ini menggunakan SPSS versi 25 untuk mempermudah pengolahan data. Hasil akhir pengolahan data akan dilakukan perluasan (generalisasi) dan diuraikan secara deskriptif. Selanjutnya, dilakukan analisis untuk mengukur prosentase tiap-tiap indikator dalam *smartphone addiction*.

1.8.3 Alat pengukuran

Pada penelitian kali ini skala likert yang digunakan sebagai alat pengukuran. Alat pengukuran tersebut digunakan untuk dapat mengukur pendapat atau pandangan seseorang maupun kelompok terhadap suatu fenomena yang terjadi pada suatu masyarakat. Konsep *Smartphone Addiction* diuraikan menjadi beberapa indikator. Indikator tersebutlah yang digunakan sebagai instrumen untuk pembuatan pertanyaan yang akan dipilih oleh responden sebagai jawaban. Penggunaan empat skala pemilihan yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, sangat setuju. Skor yang akan diberikan berupa pertanyaan positif yang masing-masing bernilai 4, 3, 2, 1. Format yang akan digunakan pada kuesioner dapat dilihat berdasarkan Tabel 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1.2 Tabel Skor

Jawaban	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Sumber: hasil olahan peneliti