

ABSTRACT

Izzatin Hikmiyah, 111511133045, The Correlation Between Sensation-Seeking and Smartphone Addiction in Generation Z, Under Graduated Thesis, Faculty of Psychology, Universitas Airlangga, 2019, xvii + 92 pages, 11 attachments

This study aims to determine whether or not there is a relationship between sensation-seeking and smartphone addiction in z generation. This research is based on the phenomenon of the increasing level of smartphone addiction in the z generation especially teenage groups. The theory used in the sensation seeking variable refers to Zuckerman (1979). Meanwhile, the smartphone addiction variable refers to the theory of Kwon et al. (2013).

This type of research is quantitative survey research. The subject of this research is the z generation who are in the age group of adolescents who have born in 1997-2007. The number of subjects in this study were 196 people. Measuring instruments used in this study are the sensation-seeking scale Sensation-seeking Scale form V (SSS-V) (Zuckerman, 1979), amounting to 40 items ($\alpha = 0,78$) and the smartphone addiction scale Smartphone Addiction Scale (SAS) (Kwon et al, 2013) which has been translated by Rahmadyan (2017) amounted to 33 items ($\alpha = 0,911$).

The data analysis technique used is Pearson Product Moment analysis. Based on the results of the analysis conducted, a positive relationship was obtained ($r = 0.000$ $p = 0,306$). The correlation value obtained is positive which means that the higher the sensation-seeking, the smartphone addiction in generation z will also be high. The results of this study provide an important note that in using information media technology there needs to be limitations in using, especially in adolescents who are in the z generation group.

Keywords: *Sensation Seeking, Smartphone Addiction, Z Generation*

Refrence, 68 (1979-2019)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Zaman yang semakin berkembang membuat banyak perubahan pada teknologi informasi, salah satu teknologi yang banyak digunakan saat ini adalah telepon genggam. Melalui telepon genggam seseorang dapat berkomunikasi dan bertukar informasi dengan mudah tanpa hambatan waktu dan tempat. Berbagai macam kemudahan dalam telepon genggam hingga memunculkan banyak variasi yang ditawarkan dengan berbasis aplikasi, telepon genggam telah membuat perubahan dari alat komunikasi sederhana menjadi perangkat komunikasi yang canggih yang sering disebut sebagai *smartphone* (Cheever & Rossen, 2014).

Pengguna *smartphone* semakin meningkat, tak hanya kalangan remaja seperti pelajar sekolah dan mahasiswa, bahkan anak-anak, orang dewasa sampai lanjut usia menjadi pengguna *smartphone*. Sistem operasi yang ada dalam *smartphone* membuat fungsi *smartphone* sudah menyerupai komputer sehingga membuat para pengguna menjadi semakin nyaman sehingga sulit untuk jauh dari *smartphone*. *Smartphone* telah menjadi alat komunikasi dan informasi utama dalam kehidupan sehari-hari saat ini (Yildirim, 2014). Konsumsi *smartphone* di Indonesia menunjukkan angka yang sangat mencengangkan, informasi yang diperoleh dari *e-marketer* menyatakan bahwa pada akhir tahun 2015 diperkirakan pengguna *smartphone* di Indonesia mencapai sekitar 55 juta dan akan terus meningkat.

Pada tahun 2016 diperkirakan jumlah pengguna *smartphone* akan bertambah menjadi 69 juta dan pada tahun 2017 akan bertambah menjadi 87 juta pengguna. Sedangkan pada tahun 2018 dalam sebuah *survey* yang dilakukan oleh *We Are Social* menunjukkan bahwa dari seluruh total populasi di Indonesia 60% merupakan pengguna *smartphone*. Data ini diperkirakan akan terus meningkat pada tahun berikutnya (Jose, 2015).

Tingginya penggunaan *smartphone* menunjukkan bahwa kita merupakan negara pengguna *smartphone* yang cukup tinggi. Fenomena ini sangat umum ditemukan di kota-kota besar seperti Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi, Surabaya, Semarang dan Bandung turut menyumbang populasi *online* sebanyak 64%. Sementara mayoritas (93%) mengakses internet melalui *smartphone* mereka, selain itu desktop (11%) dan tablet (5%) juga digunakan untuk *online* meskipun intensitasnya sangat rendah (Putri, 2017). Sebagaimana *survey* yang telah dijelaskan sebelumnya menyatakan bahwa jumlah pengguna *smartphone* yang terus bertambah, pertumbuhan pesat ini didorong oleh pengguna usia muda tepatnya usia remaja dengan porsi 61 % dari seluruh pengguna (Irawan dkk., 2018).

Perkembangan teknologi yang terjadi sangat pesat ini menjadikan *smartphone* sebagai benda wajib yang dimiliki oleh individu dari setiap lapisan masyarakat, sehingga menyebabkan adanya perubahan gaya hidup, pola pikir, cara belajar, dan aspek-aspek kehidupan lainnya pada setiap individu. Kwon dkk., (2013) menyatakan adanya banyak manfaat yang ditawarkan oleh *smartphone* untuk memanjakan penggunanya antara lain adanya fitur untuk menonton film dan video, kamera yang dapat mengambil foto dan menampilkan foto, melacak dan

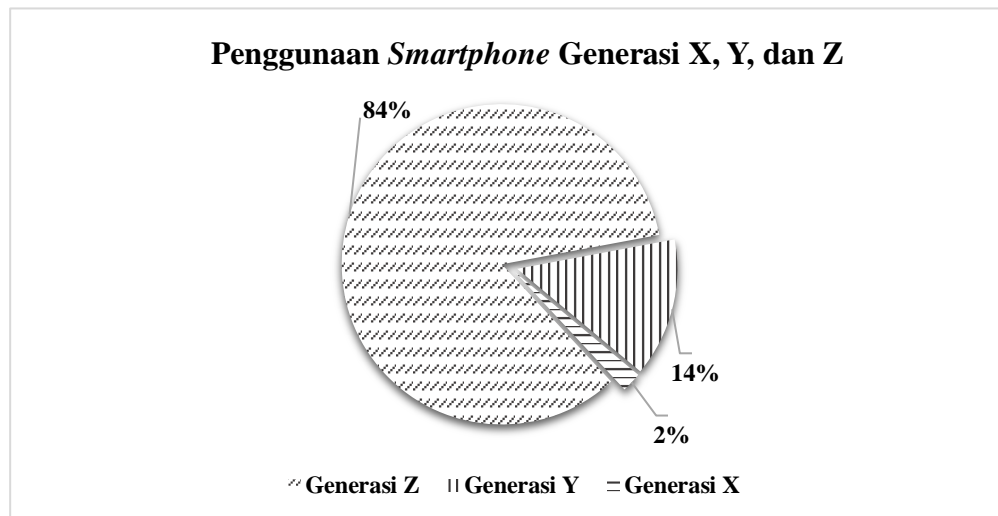
mencari lokasi, merekam dan memutar kembali video atau audio, mengirim dan menerima email, dilengkapi dengan aplikasi yang dapat mengakses jejaring sosial atau websites, serta dapat dijadikan *wireless* internet dan modem menjadikan pengguna *smartphone* semakin merasa dimudahkan dalam menjalankan aktifitas sehari-hari.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di *University of Navarro* menyebutkan bahwa banyak remaja berusia 15-19 tahun mengaku kecanduan terhadap ponsel mereka (De la Puente & Balmori, 2007). Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh *Stanford University* pada tahun 2010 (Kwon dkk., 2013) menemukan bahwa 10% dari partisipan kecanduan berat terhadap *smartphone*, 34% sudah hampir kecanduan. 75% pengguna mengakui bahwa mereka tidur dengan *smartphone* di samping mereka dan sering mengecek *smartphone* sebelum tidur, serta 65% mengatakan bahwa mereka lebih memilih ketinggalan dompet daripada ketinggalan *smartphone*.

Menurut *survey* yang dilakukan oleh *tirto.id* terhadap 1.201 responden yang tergolong dalam generasi Z menunjukkan bahwa individu yang tergolong pada generasi Z rata-rata mengakses internet selama 3-5 jam sehari yang 90% dari mereka mengakses lewat *smartphone* (Gerintya, 2018). Pada kegiatan sehari-hari remaja tidak lepas dengan ponsel pintar tersebut, remaja banyak menghabiskan waktu dengan *smartphone* mereka (Azizah, 2014). Hal tersebut dapat memberikan dampak buruk yang terjadi, kondisi penggunaan *smartphone* dengan intensitas yang berlebihan memunculkan istilah yang mengacu pada perilaku atau gejala yang berkaitan dengan penggunaan *smartphone* yakni *smartphone addiction*.

Istilah *Smartphone addiction* sendiri muncul akibat adanya perkembangan teknologi saat ini. Menurut Kwon dkk., (2013) *smartphone addiction* memiliki definisi sebagai perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap *smartphone* yang mendatangkan risiko masalah sosial dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan dalam mengontrol impuls seseorang. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (5th ed.) tidak mencantumkan *smartphone addiction* sebagai suatu adiksi atau gangguan mental. *Internet Addiction Disorder* juga hanya disebut sebagai penggunaan internet bermasalah atau penggunaan internet kompulsif. Greenfield (2010) menyatakan bahwa *smartphone addiction* menjadi masalah ketika hal ini mengganggu kehidupan seseorang dengan cara atau bentuk apapun. Seseorang dapat mengalami masalah ketergantungan jika mereka menggunakan *smartphone* yang dimilikinya sebagai cara untuk mengubah *mood* mereka secara terus-menerus. Waktu aktual yang digunakan untuk menggunakan telepon tidak menentukan adanya masalah, tetapi bagaimana waktu yang dihabiskan mempengaruhi hidup mereka (Emanuel dkk., 2015).

Peneliti melakukan *survey* pra penelitian pada 24 Agustus 2019 terhadap individu yang aktif dalam menggunakan *smartphone* selama 6 jam sehari, dengan responden yang tersebar antara generasi X, generasi Y, dan generasi Z.



Gambar 1.1 Diagram Penggunaan *Smartphone* Antar Generasi

Berdasarkan diagram di atas, peneliti mendapatkan 276 responden yang tergolong dari generasi X, Y, dan Z. 84% individu yang berusia 10-23 tahun atau yang dapat dikatakan berada pada kelompok generasi Z lebih aktif dalam menggunakan *smartphone*, usia 24-32 tahun atau yang berada pada kelompok generasi Y sebanyak 14%, dan sisanya usia 33 tahun keatas yang tergolong pada generasi X hanya sebanyak 2% yang aktif dalam menggunakan *smartphone*. Hal ini menjadikan *smartphone* sebagai benda yang banyak diminati masyarakat, khususnya individu yang tergolong generasi Z. Generasi Z ini mengacu pada remaja yang lahir pada tahun 1995 hingga 2009, generasi ini dikategorikan sebagai kelompok yang melek informasi, karena dibesarkan bersama dengan perkembangan digital (McCrindle, 2014).

Data dalam pernyataan tersebut sesuai dengan berita yang dimuat oleh Septiana (2018) berdasarkan penelitian yang dipublikasi oleh Motorola, 53% remaja yang dikategorikan sebagai Generasi Z menganggap ponsel layaknya teman baik mereka sendiri yang tidak bisa jauh dari ponselnya. Sebagian besar dari mereka

tidak menyadari jika sedang kecanduan, sebab hanya 44% dari mereka mengaku sadar jika menghabiskan terlalu banyak waktu bersama ponselnya dan sisanya menganggap hal tersebut sebagai sesuatu yang wajar. Tidak hanya itu, 66% dari mereka bahkan merasa baik-baik saja dengan perilakunya selama ini, hanya 34% generasi Z yang menyadari bahwa mereka lebih bahagia jika menghabiskan waktu lebih sedikit dengan ponselnya. Adanya fenomena yang timbul dari perkembangan teknologi pada *smartphone* yang salah satunya adalah *smartphone addiction*, membuat individu yang sudah memiliki ketergantungan timbul perasaan tidak nyaman, gelisah, cemas, dan kebingungan saat tidak menggunakan *smartphone* (Maknun, 2019).

Dimensi dari *smartphone addiction* sendiri terbagi menjadi enam, yakni *daily life disturbance*, *positive anticipation*, *withdrawal*, *cyber-oriented relationship*, *overuse*, dan *tolerance* (Kwon dkk., 2013). Suatu perilaku sudah tergolong dalam adiksi jika terdapat adanya *tolerance*, *withdrawal*, *functional impairment*, dan *kompulsivitas* (Lin dkk., 2017). *Tolerance* merupakan adanya tingkat frekuensi yang semakin tinggi untuk mencapai kepuasan, sedangkan *withdrawal* adalah adanya perasaan ingin marah, gelisah, atau kecewa ketika tidak melakukan perilaku tersebut. *Functional impairment* yakni terganggunya kegiatan atau aktivitas sehari-hari, seperti bekerja, sekolah, ataupun kegiatan lainnya. Kompulsivitas adalah adanya kesulitan mengendalikan dalam penggunaan sehingga kehilangan kontrol. Individu dikatakan mengalami adiksi apabila menggunakan *smartphone* dengan intensitas yang berlebihan hingga menimbulkan kehilangan kontrol, frekuensi yang terus meningkat, marah, kecewa jika tidak dapat

menggunakan *smartphone* dan yang paling utama adalah mengganggu dalam menjalankan aktivitas sehari-hari.

Individu yang mengalami *smartphone addiction* akan mengalami beberapa dampak negatif yang memiliki efek jangka pendek maupun jangka panjang. Dampak yang terjadi pada *smartphone addiction* untuk efek jangka pendek seperti mengalami kegelisahan, kesepian, kecemasan, panik, kesedihan, berkeringat, dan gemetar ketika dipisahkan atau tidak berada didekat *smartphone* (Bragazzi dan Puenete, 2014). Selain itu, *smartphone addiction* juga memberikan dampak akan kualitas tidur individu menjadi terganggu karena paparan layar *smartphone* yang membuat otak menerima sinyal bahwa mata belum merasakan kantuk, padahal seharusnya sudah memasuki waktu untuk beristirahat (Hidayat & Mustikasari, 2014). Efek jangka panjangnya, berupa penurunan fungsi otak yang terjadi secara terus menerus dan hal itu bisa berujung pada hilangnya fokus, stres, bahkan gangguan jiwa secara permanen (Lianawati, 2018). Pada tahun 2018, sebuah berita menyatakan bahwa masyarakat sempat dihebohkan dengan kejadian dimana ada seorang wanita tidak dapat menggerakkan jari-jari tangannya setelah sepekan bermain *smartphone* tanpa henti. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan pula menyebabkan dua orang remaja mengalami kecanduan terhadap ponsel pintar hingga harus dirawat di Poli Jiwa RSUD Dokter Koesnadi Bondowoso (Liputan6.com, 2018).

Berdasarkan sejumlah data tersebut, diketahui bahwa *smartphone addiction* merupakan perilaku yang banyak memberikan dampak negatif pada kehidupan seseorang termasuk pada remaja generasi Z. Padahal jika seseorang dapat

membatasi dalam menggunakan *smartphone* dengan bijak akan memberikan dampak positif yang ada, misalnya dapat mencari dan mendapat informasi dengan cepat dengan menggunakan fitur *google search*, berkomunikasi jarak jauh dengan menggunakan fitur *whatsapp*, dan sebagainya. Berdasarkan uraian data yang dijelaskan sebelumnya menyatakan bahwa *smartphone addiction* merupakan salah satu fenomena di masyarakat yang dirasa perlu untuk dikaji lebih lanjut, karena memiliki dampak yang sangat berpengaruh bagi kehidupan pribadi individu maupun lingkungan sosial sekitarnya. Menindaklanjuti hal tersebut, penelitian ini bermaksud untuk menguji faktor tertentu yang berperan dalam memunculkan perilaku *smartphone addiction* pada individu khususnya yang termasuk dalam kelompok Generasi Z.

Remaja saat ini atau yang disebut juga sebagai generasi Z atau Net generasi atau generasi milenial adalah generasi yang paling berpotensi mengalami *smartphone addiction*, karena generasi ini termasuk generasi yang dapat dikatakan sebagai generasi yang sudah akrab dengan *smartphone*. Menurut McCrindell (2014), generasi Z yang sejak kecil sudah mengenal teknologi dan terus berkembang hingga masa kini menjadikan segala kegiatan apapun saat menjalankan aktivitas sehari-hari tidak bisa lepas dari benda digital khususnya *smartphone*. Penelitian yang dilakukan oleh Nielsen (2018) menyatakan bahwa pengguna internet di Indonesia dengan menggunakan media *smartphone* didominasi oleh generasi Z yang berusia 10 hingga 23 tahun. Meskipun banyak yang menyadari kecanduan mereka dan merasa tidak nyaman dengan keadaan tersebut, tetapi mereka tidak bisa lepas dengan *smartphone* mereka. Adanya

kemudahan dalam mencari pengalaman dan kenyamanan yang ditawarkan oleh *smartphone* disini banyak kasus yang menyebutkan bahwa individu yang termasuk pada generasi Z yang mengalami *smartphone addiction*.

Individu yang ketergantungan terhadap *smartphone*, menjadikan *smartphone* sebagai sarana yang mengasyikkan bagi mereka, sehingga sering digunakan dengan tujuan untuk mencapai kepuasan (Leung, 2008). Pada penelitian yang dilakukan oleh Yuwanto (2010) menemukan bahwa faktor penyebab *smartphone addiction* antara lain faktor internal, faktor eksternal, faktor situasional, dan faktor sosial. Faktor internal berkaitan dengan karakteristik individu seperti adanya *sensation-seeking* yang tinggi, *self-esteem* yang rendah, habit yang tinggi, dan sebagainya. Faktor eksternal yaitu faktor yang disebabkan oleh pengaruh dari luar seperti paparan media tentang *smartphone* dan hadirnya aplikasi yang menyenangkan. Lalu, untuk faktor situasional adalah faktor yang menyebabkan individu mengalami *smartphone addiction* pada situasi tertentu, seperti stres, kesedihan, kesepian, isolasi, kecemasan, maupun *leisure boredom*. Kemudian, faktor sosial adalah faktor yang menjadikan *smartphone* sebagai alat komunikasi untuk sarana menjaga kontak dan berinteraksi dengan orang lain karena *smartphone* menjadi salah satu alat komunikasi yang memudahkan individu untuk berkomunikasi tanpa bertatap muka secara langsung.

Adanya faktor penyebab sebagai timbulnya *smartphone addiction*, memunculkan adanya faktor protektif sebagai pencegah penyebab *smartphone addiction* pada individu yang berguna meminimalisir penggunaan *smartphone* secara berlebihan (Kim, 2018). Temuan tersebut dinyatakan dalam

penelitian yang dilakukan oleh Kim dkk. (2018), yang pertama adalah kualitas persahabatan, yang mana hal tersebut karena adanya relasi positif dengan sahabat akan mengurangi kemungkinan problem psikososial. Selain itu, kualitas persahabatan juga dapat memberikan *support* sosial, *sense of stability*, dan *recognition* pada individu. Lalu, yang kedua adalah *self-control* yang merupakan kemampuan individu dalam mengontrol emosi, pikiran, dan perilaku untuk melawan impuls dan godaan. Adanya *self-control* dinilai dapat mencegah *smartphone addiction* karena individu dapat mengontrol impulsnya.

Remaja yang tergolong pada generasi Z adalah remaja yang lahir dalam lingkup teknologi yang sudah canggih, sehingga menjadikan generasi Z menjadi lebih ketergantungan pada teknologi yang mempermudah kinerja mereka, khususnya *smartphone* yang saat ini hampir dimiliki oleh setiap individu. Menurut Santrock (2007) remaja memiliki karakteristik sosio-emosional, yaitu perubahan pada emosi, perubahan kepribadian, serta relasi interpersonal membuat remaja membutuhkan sesuatu yang dapat memberikan sensasi yang menimbulkan kesenangan dengan mencari pengalaman-pengalaman atau hal-hal baru. Menurut Santrock (2007), pada masa ini seorang remaja dihadapkan pada tantangan menemukan identitas siapa mereka, bagaimana mereka nantinya, dan kemana mereka menuju dalam kehidupannya (menuju tahap dewasa). Terjadinya berbagai perubahan dan pencarian identitas tersebut, menjadikan masa remaja sebagai puncak meningkatnya pengambilan resiko demi mencari pengalaman-pengalaman baru yang menyenangkan serta memberikan sensasi yang akan terus dilakukan yang dimunculkan dengan tingginya penggunaan *smartphone* hingga menimbulkan

smartphone addiction (Azizah, 2014). Situasi dalam mencari pengalaman baru dan sensasi menyenangkan disini disebut *sensation-seeking*, sehingga dalam hal ini peneliti memperkirakan *sensation-seeking smartphone addiction* terdapat hubungan yang signifikan dari paparan yang dijelaskan sebelumnya.

Zuckerman (2007) mengemukakan bahwa *sensation-seeking* (dorongan mencari sensasi) adalah sebuah sifat akan kecenderungan individu melakukan aktivitas yang bersifat monoton untuk kebutuhan akan perubahan, kebutuhan untuk melakukan hal baru, pengalaman dan sensasi yang bersifat kompleks serta keinginan untuk mengambil resiko yang bersifat fisik, sosial, dan finansial untuk kepentingan tertentu. *Sensation-seeking* sering dikaitkan dengan perilaku beresiko pada individu, yakni impulsif pada suatu hal yang dirasa memberikan sebuah sensasi yang berbeda dari aktivitas yang dilakukan sebelumnya (Zuckerman, 2007). Bagdasarov dkk. (2010) melakukan penelitian yang menemukan bahwa *sensation-seeking* tidak hanya melibatkan perilaku beresiko tetapi juga melibatkan pemilihan atau konsumsi media teknologi.

Beberapa penelitian telah mengindikasikan adanya dugaan mengenai hubungan antara *sensation-seeking* dengan *smartphone addiction*. Penelitian yang dilakukan oleh Azizah (2014) tentang hubungan antara *sensation-seeking* dengan *smartphone addiction* pada remaja menyatakan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan. Penelitian lain yang dilakukan oleh Sihombing (2018) tentang *sensation-seeking* dengan sikap terhadap *nomophobia* pada dewasa awal terdapat hubungan positif yang signifikan. Aluja & Fabregat (2000 dalam Jensen dkk., 2011) melakukan penelitian dan menemukan bahwa orang dengan tingkat

sensation-seeking yang tinggi tertarik untuk menonton film, bermain *video games*, dan mengunjungi *websites*, khususnya situs-situs yang mengandung kekerasan. Karakteristik *sensation-seeking* adalah faktor internal dalam penggunaan *smartphone* bermasalah hingga menimbulkan *smartphone addiction*, yang mana dalam faktor internal adalah faktor penyebab yang paling beresiko diantara faktor yang lain (Yuwanto, 2010).

Berdasarkan beberapa uraian di atas, diketahui bahwa *sensation-seeking* merupakan salah satu faktor yang menyebabkan munculnya *smartphone addiction*. *Sensation-seeking* timbul dari adanya aktivitas yang sama atau monoton dan kurangnya pengalaman sosial yang berkaitan dengan berbagai jenis kegiatan. Individu yang tergolong pada generasi Z, sebagian besar masih menyandang status sebagai pelajar dan sebagian waktunya digunakan untuk sekolah dan belajar juga memiliki aktivitas yang cenderung sama setiap hari. Mengacu pada karakter yang dimiliki oleh generasi Z menyukai aktivitas dengan menggunakan media digital khususnya gadget (McCrindle, 2014), ketergantungan remaja masa kini atau yang masih tergolong generasi Z pada benda digital membuat mereka berani mengambil resiko apapun agar tetap menggunakan *smartphone* yang dimilikinya (Azizah, 2014).

Peneliti berasumsi bahwa generasi Z akan mengalami kebosanan dan beresiko untuk mencari sensasi baru dalam mengalihkan kebosanannya dengan menggunakan *smartphone*. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hubungan antara *sensation-seeking* dengan *smartphone addiction* pada generasi Z. Apakah ada hubungan antara *sensation-seeking* dengan

smartphone addiction pada generasi Z? Pertanyaan seperti inilah yang akan dicoba peneliti untuk menjawab dalam penelitian ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, peneliti mengidentifikasi adanya permasalahan yang ada. Saat ini *smartphone* menjadi kepemilikan hampir setiap orang dan sudah dapat dikatakan menjadi barang wajib bagi setiap orang, khususnya remaja. Namun penggunaan *smartphone* yang seharusnya menjadi alat komunikasi dan membantu kehidupan manusia telah menjadikan individu berlebihan penggunaannya. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan bisa berdampak negatif, salah satunya yakni adiksi. Semakin tinggi penggunaan *smartphone*, kemungkinan untuk adiksi terhadap *smartphone* akan semakin tinggi (Hong & Huang, 2012). Kondisi penggunaan *smartphone* dengan intensitas yang berlebihan memunculkan istilah baru yang mengacu pada perilaku atau gejala yang berkaitan dengan penggunaan *smartphone* yakni *smartphone addiction*.

Smartphone addiction akan mengarahkan individu untuk menghabiskan banyak waktu dengan *smartphone* dan mengalami perasaan untuk terus menerus menggunakan *smartphone*. *Smartphone addiction* memiliki dampak yang negatif, seperti terganggunya ritme tidur karena paparan layar *smartphone* menjadi informasi bagi otak bahwa belum merasakan kantuk (Hidayat & Mustikasari, 2014). Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dan kecanduan akan *smartphone* memiliki aktivitas fisik yang rendah, dan meningkatkan stress pada pengguna. Penggunaan *smartphone* ini berkaitan dengan gangguan tidur dan depresi (Haug dkk., 2015) .

Yuwanto (2010) menyatakan bahwa *sensation-seeking* merupakan faktor internal yang menjadi penyebab munculnya *smartphone addiction* pada individu. *Sensation-seeking* menguat karena adanya aktivitas-aktivitas rutin yang memunculkan adanya kebosanan. Bagdasarov dkk. (2010) melakukan penelitian yang menemukan bahwa *sensation-seeking* tidak hanya melibatkan perilaku beresiko tetapi juga melibatkan pemilihan atau konsumsi media teknologi. Bagdasarov (2010) menjelaskan bahwa perhatian merupakan hal yang utama ketika seseorang membutuhkan suatu stimulus. Seseorang yang memasuki situasi dimana suatu informasi dipaparkan (seperti melihat atau membaca media teknologi), maka timbul harapan untuk mencapai suatu keadaan yang dapat menggairahkan atau memuaskan individu. Individu dengan *sensation-seeking* yang tinggi menunjukkan kebutuhan akan sesuatu yang baru, emosional, menggairahkan, dan memiliki tingkat sensoris yang tinggi. Jika suatu media atau informasi dilihat oleh individu yang membutuhkan stimulus, maka pemusatan atau perhatian pada individu tersebut akan terjadi (Bagdasarov dkk., 2010).

Individu yang tergolong pada generasi Z yang sebagian besar masih menyangang status sebagai pelajar dan sebagian waktunya digunakan untuk sekolah dan belajar juga memiliki aktivitas yang cenderung sama setiap hari. Karakter yang dimiliki oleh generasi Z adalah antara lain menyukai aktivitas dengan menggunakan media digital khususnya gadget (McCrindle, 2014). Individu dengan *sensation-seeking* yang tinggi akan memusatkan perhatian terhadap suatu stimulus yang dapat menimbulkan pengalaman baru, gairah, dan kepuasan. Individu yang ketergantungan terhadap *smartphone* menjadikan *smartphone*

sebagai sarana yang mengasyikkan bagi mereka. *Smartphone* digunakan secara sering dengan tujuan untuk mencapai kepuasan (Leung, 2008).

Penelitian ini layak diteliti karena berdasarkan yang telah diuraikan sebelumnya, *smartphone addiction* adalah permasalahan yang terus terjadi hingga saat ini, kemudahan dalam mengakses dan beberapa aplikasi yang ditawarkan membuat semua orang bisa memiliki *smartphone*. Penelitian yang dilakukan oleh Azizah (2014) yang meneliti tentang *sensation-seeking* dan kecanduan *smartphone* pada remaja menyatakan bahwa terdapat hubungan antara *sensation-seeking* dan kecanduan *smartphone*. Menurut penelitian tersebut, semakin tinggi tingkat *sensation-seeking* individu maka kecenderungan dalam kecanduan *smartphone* akan semakin tinggi. Pada penelitian tersebut subjeknya adalah remaja dengan rentang usia 13 hingga 18 tahun. Penelitian lain yang dilakukan oleh Soltani dkk., (2010) melakukan penelitian terhadap 280 pengguna internet dan menemukan bahwa tingkat *sensation-seeking* yang tinggi berkorelasi dengan tingginya tingkat kecanduan pada internet. Sedangkan penelitian yang dilakukan Rahmani & Lavasani (2011) terhadap 179 pelajar menemukan bahwa *sensation-seeking* berkorelasi positif dengan ketergantungan terhadap internet.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tentang *smartphone addiction* dan *sensation-seeking*, sehingga perlu dibuktikan secara ilmiah dengan adanya penelitian yang dapat menjelaskan hubungan *sensation-seeking* dengan *smartphone addiction* pada generasi Z. Penelitian mengenai *smartphone addiction* di Indonesia sudah cukup banyak, tetapi untuk subjek yang diambil hanya berfokus pada konteks remaja secara umum dan dewasa

awal. Oleh karena itu, disini peneliti tertarik mengambil konteks individu yang tergolong pada generasi Z dengan *smartphone addiction*.

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini peneliti membatasi permasalahan yang diangkat pada beberapa hal diantaranya sebagai berikut:

1. *Smartphone addiction* merupakan istilah yang mengacu pada perilaku atau gejala yang berkaitan dengan penggunaan *smartphone*. *Smartphone addiction* adalah perilaku ketertarikan terhadap *smartphone* dan mengalami kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan dalam mengontrol impuls seseorang (Kwon dkk., 2013). Menurut Kwon (2013) *smartphone addiction* memiliki enam dimensi yaitu *daily life disturbance*, *positive anticipation*, *withdrawal*, *cyber-oriented relationship*, *overuse*, dan *tolerance*.
2. *Sensation-seeking* merupakan suatu dorongan yang ada di dalam diri seseorang untuk mendapatkan sensasi baru, bervariasi, kompleks dan cenderung mengambil resiko baik secara fisik, psikis dan juga pengalaman social yang berkaitan dengan berbagai jenis kegiatan (Zuckerman, 1979). Menurut Zuckerman (1979) terdapat empat dimensi *sensation-seeking*, yakni *thrill and adventure seeking*, *experience seeking*, *disinhibition*, dan *boredom susceptibility*.
3. Generasi Z merupakan generasi yang terlahir pada tahun 1995 hingga 2009. Generasi ini biasanya disebut dengan generasi internet atau *igeneration*. Generasi Z lebih banyak berhubungan sosial lewat dunia maya. Sejak kecil,

generasi ini sudah banyak dikenalkan oleh teknologi dan sangat akrab dengan *smartphone* dan dikategorikan sebagai generasi yang kreatif (McCrindle, 2014)

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan antara *sensation-seeking* dengan *smartphone addiction* pada generasi Z?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *sensation-seeking* dengan *smartphone addiction* pada generasi Z.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian tujuan dari penelitian yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka manfaat yang dapat diberikan oleh peneliti dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini dapat memberikan sumbangsih pengetahuan bagi kajian ilmu psikologi terkait pengaruh *sensation-seeking* dengan *smartphone addiction* pada generasi Z.
2. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai studi lanjutan terkait penelitian yang menggunakan variabel *sensation-seeking* serta penelitian yang menggunakan konteks *smartphone addiction* pada generasi Z.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi bagi masyarakat untuk lebih memotivasi dan pentingnya mengatur atau mengelola diri sendiri terkait *sensation-seeking* agar dapat menghindari problematika dalam *smartphone addiction*
2. Penelitian ini dapat menjadi sarana bagi individu yang tergolong dalam generasi Z terkait *sensation-seeking* agar dapat mengelola perilakunya dalam menggunakan *smartphone*, terutama pada generasi Z yang sudah mengalami *smartphone addiction*.