

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman yang pesat tentunya tidak lepas dari perkembangan teknologi. Bahkan di zaman modern ini terdapat teknologi baru di segala bidang yang memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia terutama perkembangan *handphone* menjadi *smartphone* yaitu sebuah alat komunikasi dengan memiliki beberapa kelebihan, mulai dari ketajaman gambar, karakteristik khusus yang terdapat pada ponsel, kemampuan melakukan perhitungan layaknya komputer, dan terdapat program yang gesit (Prasetya, 2013). *Smartphone* telah mengalami perubahan baik bentuk, sifat dan fungsi yang ada, pada umumnya digunakan untuk mengabadikan momen disekitar. Sebagai contoh banyak menemui foto-foto yang diambil dengan kamera *smartphone* dan diunggah ke berbagai media sosial seperti *instagram*, *twitter*, dan lain sebagainya (Kesmanto, 2014).

Fasilitas-fasilitas yang terdapat dalam *smartphone* memiliki beberapa manfaat dari yaitu untuk menghitung, mengakses internet, mengirim pesan, bermain games, dan jejaring sosial seperti *facebook* atau *twitter* (Felix, 2018). Hal ini dipertegas oleh Putri (2016) *smartphone* membantu banyak hal mulai dari kemudahan berkomunikasi hingga mempermudah kehidupan sehari-hari. Terdapat tujuh manfaat dari penggunaan *smartphone* yaitu memungkinkan kerja di mana saja, menyimpan data dengan mudah, buat dan catat jadwal kegiatan harian, menjaga komunikasi, mudah mendapatkan informasi, mempermudah pekerjaan dan yang terakhir sebagai hiburan. Manfaat pertama, memungkinkan kerja di mana saja menyebutkan melalui *smartphone* bisa bekerja dari mana pun selama ada paket data. Manfaat kedua, menyimpan data dengan mudah menjelaskan bahwa dapat merekam suara dan menggunakan kamera untuk mengambil foto. Manfaat ketiga, membuat dan mencatat jadwal kegiatan harian menyebutkan bahwa dengan adanya aplikasi kalender akan memberikan notifikasi supaya tidak melewatkan semua rencana. Manfaat keempat, menjaga komunikasi dalam *smartphone* tersedia aplikasi media sosial untuk tetap berhubungan maupun *update* informasi dari

teman-teman sangat membantu dalam hal koordinasi pekerjaan. Manfaat kelima, mudah mendapatkan informasi dalam *smartphone* tersedia internet bisa mendapatkan informasi dengan mudah. Manfaat keenam, mempermudah pekerjaan terdapat aplikasi pembayaran dan manfaat terakhir dari *smartphone* yaitu sebagai media hiburan sekaligus menyalurkan hobi seseorang seperti bermain *game*, dan mendengarkan musik bahkan dapat bermain alat musik dengan menggunakan aplikasi pendukung (Kalesaran, 2017).

Kurniawan dan Syukra (2018) mengungkapkan bahwa berdasarkan laporan pemasaran elektronik, pengguna aktif *smartphone* di Indonesia akan tumbuh dari 55 juta orang di tahun 2015 menjadi 100 juta orang di tahun 2018. Pesatnya *smartphone* di Indonesia dinilai karena produk tersebut sudah menjadi kebutuhan primer bagi masyarakat, khususnya di perkotaan. Hutasoit menyatakan bahwa pesatnya *smartphone* di Indonesia, disebabkan karena daya beli atau perekonomian masyarakat Indonesia sudah semakin meningkat. *Smartphone* menjadi kebutuhan utama di samping pangan, sandang dan papan. Menurut Hutasoit pesatnya pertumbuhan *smartphone* menjadi fenomena yang tidak bisa dihindari, karena masyarakat membutuhkan informasi dan dipakai juga untuk mengakses internet (dalam Luthfi, 2014).

Penelitian menunjukkan bahwa rata-rata orang Indonesia menghabiskan 3 jam 23 menit sehari untuk mengakses media sosial. Dari total populasi Indonesia sebanyak 265,4 juta jiwa, pengguna aktif media sosial mencapai 130 juta dengan prosentase 49%. Sebanyak 120 juta orang Indonesia menggunakan perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau *tablet* untuk mengakses media sosial, dengan prosentase 45%. Dalam sepekan, aktivitas online di media sosial melalui *smartphone* mencapai 37% (Pertiwi, 2018). Selain mengakses media sosial, layanan berbasis aplikasi makin banyak diminati oleh pengguna *smartphone* untuk penggunaan layanan musik *streaming*. Hasil survei menunjukkan bahwa adanya pergeseran preferensi dan kebiasaan konsumen Indonesia alat yang digunakan untuk pemutar musik dari media lama seperti *CD music* dan radio FM mulai beralih menggunakan aplikasi musik *streaming*. Biaya berlangganan musik *streaming* dirasa sangat cocok dengan layanan dan fitur yang diberikan oleh penyedia aplikasi.

Terdapat 85% responden menyatakan mendengarkan musik *streaming online* secara regular dalam enam bulan terakhir, sebanyak 52% persen responden berlangganan layanan musik *streaming* berbayar dan sebanyak 56,12 persen responden menggunakan layanan musik *streaming* karena mendapatkan akses gratis dari penyedia jasa internet atau layanan *smartphone* (Santoso, 2018).

Kehadiran *smartphone* dengan layanan dan fitur yang diberikan oleh penyedia aplikasi menjadi kebutuhan utama bagi masyarakat Indonesia, khususnya kebutuhan bagi mahasiswa. Mahasiswa menggunakan *smartphone* untuk menunjang aktivitas perkuliahannya dilihat dari berbagai proses penggunaan yang telah dilakukan dalam hal mencari berbagai macam informasi yang berkaitan dengan ilmu melalui berbagai fasilitas yang ada pada *smartphone* (Daeng, 2017). Kebanyakan mahasiswa menggunakan *smartphone* sebagai media komunikasi dan informasi untuk kebutuhan sehari-hari. Dengan menggunakan *smartphone* para mahasiswa dapat aktif di media sosial dengan mudah karena *smartphone* memiliki banyak fitur yang memfasilitasi para pengguna untuk terhubung internet dengan lebih mudah kapan saja dan dimana saja (Resti, 2015).

Pemakaian *smartphone* bagi pengguna dapat berdampak positif maupun berdampak negatif terutama dampak yang dirasakan bagi mahasiswa yang sedang menyusun skripsi untuk membuat status di media sosial berisi keluhan tentang perasaan ketika mengalami kendala dalam menyelesaikan skripsi (Gamayanti, 2018). Sulistyowati (2016) mengemukakan bahwa mahasiswa yang sedang mengerjakan skripsi mengalami banyak permasalahan yang sama seperti kesulitan menemui dosen pembimbing, kesulitan dalam proses pengambilan data penelitian, kesulitan dalam mencari subjek, kesulitan mencari referensi, adanya data yang hilang. Mahasiswa yang mampu menghadapi hambatan ataupun tekanan dalam permasalahan saat mengerjakan skripsi maka, berusaha untuk meningkatkan kemampuan kontrol, menjadi fleksibel dan dapat mengatasi masalah tersebut, sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi *locus of control* (Ryckman, 2013).

Locus of control mengacu pada sejauh mana individu percaya dapat mengontrol peristiwa yang mempengaruhi individu (Habeeb, 2016).Selanjutnya, Rotter (dalam Pal, 2011) mendefinisikan *locus of control* mengacu pada persepsi

situasi seperti dikendalikan secara kebetulan, kekuatan nasib lainnya (*external locus of control*) atau perilaku yang dilakukan setiap individu (*internal locus of control*). *Locus of control* dapat dikatakan sebagai kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk menetapkan tujuan yang ingin dicapai dan dapat menyelesaikan tujuan yang telah ditetapkan dengan baik. Ketika individu mampu menetapkan tujuan yang telah ditetapkan dan berusaha untuk fokus terhadap usaha yang dilakukannya, maka individu tersebut mendapatkan hasil akhir yang diinginkan. Lebih lanjut Strickland (dalam Lefcourt, 1981) mengemukakan bahwa *locus of control* dalam teori pembelajaran sosial berkaitan dengan perilaku dan persepsi kesehatan, salah satunya yaitu pengembangan kecanduan atau kebiasaan.

Heaven (2015) berpendapat bahwa konsep *locus of control* merupakan wawasan tentang hubungan antara mengontrol keyakinan, sikap di satu sisi dan perilaku di sisi lain. Individu yang percaya bahwa imbalan yang didapat berdasarkan pada perilaku yang dilakukan oleh diri sendiri maka dapat dikatakan memiliki *internal locus of control*. Sementara individu yang percaya bahwa imbalan yang didapat karena ada kekuatan dari luar diri sehingga dapat dikatakan memiliki *external locus of control*.

Locus of control yang didefinisikan oleh Choudhuri, dkk (2012) adalah sejauh mana individu mampu menguasai lingkungannya. Individu yang berada pada *internal locus of control* yaitu dinilai sukses, atribut keberhasilan atas diri sendiri, percaya akan diri sendiri, mempunyai kekuatan dan memiliki kontrol atas semua aspek kehidupan. Sementara, individu yang berada pada *external locus of control* yaitu sedikit percaya dapat menguasai lingkungannya, dan memiliki keyakinan bahwa segala sesuatu yang salah dalam hidup adalah karena kesalahan sendiri. Individu seperti ini memiliki keyakinan negatif tentang diri sendiri, anggota dari budaya sendiri dan kelompok etnis, menyangkal bahwa individu didiskriminasi dan menolak terhadap warisan budaya sendiri. Sementara itu, individu tersebut menempatkan nilai yang lebih besar pada mayoritas budaya dan masyarakat.

Menurut VandenBos (2015) mengemukakan bahwa *locus of control* sebagai sebuah konstruk yang digunakan untuk mengkategorikan terhadap kecenderungan motivasi dan persepsi dari kontrol yang individu miliki terhadap kondisi kehidupan

yang ada. Pal (2011) membagi dua dimensi *locus of control* yakni *internal locus of control* dan *external locus of control*. Habeeb (2016) mengungkapkan terdapat tiga hal dari dimensi *internal locus of control* yaitu pertama, berkaitan dengan memiliki kendali atas hal-hal yang dipengaruhi oleh seseorang. Kedua, cenderung menjadi orang yang lebih sukses karena percaya dapat melakukan sendiri. Ketiga, berusaha menuju tujuan yang ingin dicapai. Sedangkan dimensi *external locus of control* terdapat empat hal yaitu pertama, terkait individu percaya ada kekuatan dari luar sehingga mempengaruhi kemampuan untuk berhasil. Kedua, kecenderungan pikiran dan tenaga untuk masa depan dikaitkan pada hal-hal seperti nasib, keberuntungan, Tuhan atau masyarakat. Ketiga, percaya memiliki pikiran dan tenaga sangat sedikit di masa depan. Keempat, cenderung mengaitkan hasil dengan kebetulan.

Locus of control selain dimensi, terdapat lima faktor-faktor yang dapat mempengaruhi *locus of control* menurut Ryckman (2013) yaitu peran orangtua, peran usia, peran pendidikan, peran agama serta atribusi tanggung jawab internal dan eksternal. Faktor pertama didukung oleh sikap orangtua yang mendorong anaknya untuk mandiri mengarah kepada *internal locus of control*. Sedangkan, orangtua yang bersifat menghukum dapat mendorong anak ke arah *external locus of control*. Faktor kedua peran usia, selama usia pertengahan individu cenderung stabil pada *internal locus of control* dan ketika sampai usia tua secara umum mulai mengarah pada orientasi *external locus of control* karena mulai menderita dalam kemampuan fisik. Faktor ketiga peran pendidikan, dalam peran ini individu dapat mengembangkan kemampuan untuk menjadi fleksibel, kemampuan meningkatkan kontrol atas peristiwa yang terjadi dalam hidup dan dapat mengatasi berbagai masalah. Faktor keempat peran agama, individu yang percaya dan bergantung kepada Tuhan dalam menghadapi kesulitan hidup dapat memecahkan masalah yang terjadi dengan adanya Tuhan. Sedangkan individu yang berorientasi pada eksternal kenyataannya tidak percaya bahwa Tuhan sebagai sebuah solusi dalam menghadapi pemecahan masalah yang ada. Faktor kelima, atribusi tanggung jawab internal dan eksternal bahwa individu menunjukkan ke atribut sukses pada faktor internal

(kemampuan dan upaya) daripada faktor eksternal (keberuntungan dan tugas yang mudah).

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi *locus of control* menyebutkan salah satunya yaitu kemampuan meningkatkan kontrol atas peristiwa yang terjadi dalam hidup. Lebih lanjut Strickland (dalam Lefcourt, 1981) menyebutkan bahwa *locus of control* dalam teori pembelajaran sosial berkaitan dengan perilaku dan persepsi kesehatan, salah satunya yaitu pengembangan kecanduan atau kebiasaan terutama kecanduan *smartphone* pada mahasiswa dalam penyusunan skripsi. Dilansir dari Rohmah (2006) mahasiswa yang sedang skripsi terungkap bahwa selama melakukan bimbingan skripsi mengaku mengalami stres. Ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman seperti pada saat stres maka mahasiswa menggunakan *smartphone* sebagai sarana untuk membuat merasa nyaman secara psikologis, sebagai salah satu faktor penyebab secara situasional sehingga pada akhirnya bisa menimbulkan kecanduan *smartphone* (Yuwanto, 2010).

Kehadiran *smartphone* didukung fitur layanan yang ada mulai dari layanan alat komunikasi, layanan aplikasi yang didapatkan melalui *play store*, adanya pemutar video, pemutar musik dan terdapat aplikasi lainnya. Kemampuan *smartphone* untuk terus terhubung selama 24 jam nonstop selama tujuh hari membuat individu selalu *update* dengan berita apapun, termasuk untuk ngobrol dengan teman melalui *social media* maupun *short message service* (sms) yang diterima. Kesenangan yang timbul ketika menerima pesan bisa menjadi kesenangan tersendiri, hal ini juga bisa menimbulkan kecanduan (Putri, 2013). Hal ini dipertegas oleh Kwon, dkk (2013) menyebutkan kecanduan *smartphone* sebagai perilaku yang ditunjukkan oleh individu dengan menggunakan *smartphone* secara berlebihan, sehingga timbul masalah kepada sesama berupa menarik diri serta aktivitas sehari-hari menjadi tertunda atau individu yang kurang memiliki kontrol. Secara biologis, tubuh manusia juga dipengaruhi oleh penggunaan *smartphone* secara berlebihan. Sementara itu, terdapat bagian otak yang disebut dengan *prefrontal cortex* yaitu bagian dari otak yang mengontrol impuls pada setiap individu. Individu yang terbiasa dengan *smartphone* kurang memiliki kontrol impuls. Dengan demikian, cenderung impulsif atau bertindak secara tiba-tiba

menurut kehendak hati dan lebih sering bertindak berdasarkan emosi (Wulansari, 2017)

Survei yang dilakukan oleh Flurry (Khalaf, 2014), kecanduan *smartphone* adalah seseorang yang menggunakan aplikasi *smartphone* lebih dari enam puluh kali dalam sehari. Dari 1,4 miliar pengguna internet sebagai objek penelitian 176 di antaranya kecanduan *smartphone*. Jumlah tersebut meningkat menjadi 123% disbanding tahun 2013 yang hanya 79 juta orang kecanduan *smartphone* dengan rentang usia 13-17 tahun (remaja) sekitar 25%, usia 18-24 tahun (mahasiswa) sekitar 49%, usia 25-43 tahun (dewasa awal) kurang dari 42% dan usia 35-54 tahun (dewasa akhir) dengan prosentase 40%. Penelitian yang dilakukan oleh Pinasti dan Kustanti (2017) menunjukkan bahwa kecanduan *smartphone* terhadap mahasiswa berada pada kategori sangat rendah sebanyak 6,5%, pada kategori rendah sebanyak 44%, pada kategori sedang 42% dan pada kategori sangat tinggi dengan prosentase sekitar 0,6%.

Kebiasaan menggunakan *smartphone* yang dapat menyebabkan kecanduan sehingga berdampak pada perubahan pola hidup individu salah satunya yaitu perubahan pola tidur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemakaian *smartphone* sebelum tidur memiliki efek negatif. Keberadaan *smartphone* yang berada di kamar tidur dan pemakaian *smartphone* memiliki efek negatif mulai dari pola tidur, bangun tidur, durasi tidur hingga mengalami gangguan tidur (Bahirah, 2014). Keberadaan *smartphone* menimbulkan dampak terhadap individu yaitu cenderung berkomunikasi melalui media jejaring sosial dibandingkan melakukan interaksi secara langsung (Bian dan Leung, 2014). Apabila timbul perilaku individu baru tersebut dapat membuat hilangnya kontrol dan tidak terkendali menjadi kecanduan terhadap *smartphone* (Salehan dan Neghaban, 2013).

Nuah (2017) menyampaikan bahwa ketergantungan terhadap *smartphone* menjadikan individu kecanduan, sehingga mengalami kesulitan secara psikologis. Hasil komunikasi instan yang tercipta melalui *smartphone* membuat cara mengelola perasaan menjadi tidak pasti. Hasilnya orang yang kecanduan alat *smartphone* ini, perilakunya setiap hari menjadi gelisah, ketakutan dan merasa tidak diterima atau ditolak oleh komunitas atau grup yang diikuti, gelisah saat pesan tidak

segera dibalas atau ditanggapi sehingga timbul perasaan tertolak atau tidak dianggap. Cara mengatasi masalah pribadi ketika mengalami kesulitan dan ketidakpastian dengan *smartphone* yang kelihatannya sebagai jawaban ternyata menciptakan kegelisahan, kecemasan dan stres karena ketergantungan terhadap *smartphone*. Hal ini didukung pendapat dari Kasali (2018) yang mengungkapkan bahwa rata-rata individu mengecek *smartphone* setiap dua belas menit sekali atau delapan puluh kali dalam satu hari. Studi lain menunjukkan bahwa melakukan pengecekan *smartphone* setiap empat menit sekali. Survei lain yang dilakukan mendapatkan rata-rata mengecek *smartphone* dua puluh delapan kali per hari. Ada yang meliriknya setiap sepuluh menit sekali, namun juga semakin banyak yang mengecek setiap dua menit sekali. Bahkan ada yang gelisah kalau *smartphone* tertinggal di jalan atau hilang.

Realita menunjukkan bahwa kebanyakan para mahasiswa yang sedang duduk bersama teman-teman cenderung sibuk dengan *smartphone* dan sedikit berinteraksi dengan teman tersebut. Mahasiswa cenderung asik dengan *smartphone* dan tidak memperhatikan teman yang sedang berbicara. Mereka kurang memiliki kondisi dan perasaan teman yang sedang berbicara. Saat duduk di kantin mereka lebih sibuk dengan *smartphone* dan tidak memperhatikan lingkungan sekitar. Teman yang sedang mengajak berbicara diberi respon namun tetap memandangi *smartphone*. Dampak negatif dari hasil teknologi itu dapat menyebabkan mahasiswa menjadi tidak peduli dengan orang lain, sombong, melakukan perbuatan amoral seperti pemerkosaan, seks bebas, penipuan, pencurian, pembunuhan dan sebagainya. Rasa empati mahasiswa juga semakin berkurang karena ketidakpeduliannya dengan orang lain (Prasetyo, 2017). Selanjutnya pendapat dari Purnomo (2014) mengungkapkan bahwa mahasiswa sekarang terlihat lebih individualis. Individu semakin banyak yang tidak bisa mendengarkan dengan baik dan berinteraksi dengan teman. Saat berkumpul dan bersama teman-teman cenderung sibuk bermain dengan *smartphone*. Mahasiswa saat ini memiliki lebih dari satu *smartphone* yang digunakan untuk terhubung dengan internet dan satu *handphone* untuk menggunakan nomor yang lama. Mahasiswa yang memiliki lebih dari satu *smartphone* rata-rata berasal dari keluarga menengah ke atas yang serba

berkecukupan. Alasan memiliki dua *smartphone* adalah untuk kebutuhan bermain game *online* (Resti, 2015).

Sebagian besar mahasiswa sekarang telah menggantungkan hidup pada *smartphone*. Mahasiswa menggantungkan hidup pada *smartphone* dengan berbagai alasan seperti membantu mengerjakan tugas, mencari ilmu pengetahuan, dan mencari sumber bacaan. Ketergantungan terhadap *smartphone* sebagai penunjang studi dapat menjadi penghambat studi jika tidak digunakan sesuai dengan fungsi sebenarnya dan dengan bijaksana (Prasetya, 2017). Selanjutnya Daeng, dkk (2017) mengungkapkan bahwa ada juga yang menggunakan *smartphone* secara negatif dimana ketika individu semakin terikat dengan *smartphone* diduga tingkat komunikasi interpersonalnya dengan orang lain secara tatap muka dapat menurun.

Mahasiswa yang selalu menggunakan *smartphone* membuat sulit untuk lepas dan terpisah karena apabila tertinggal atau mati merasa tidak enak, timbul perasaan khawatir, cemas dan merasa kesal ketika ada hal penting namun *smartphone* mati dan tidak bisa digunakan (Purnomo, 2014). Felix (2018) berpendapat bahwa tanda-tanda individu sudah kecanduan *smartphone* yaitu penggunaan *smartphone* dalam sehari bisa lebih dari delapan jam, sehingga dapat mengubah perilaku individu menjadi lebih senang bermain dengan *smartphone* daripada bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Resti (2015) mengungkapkan bahwa mahasiswa menggunakan *smartphone* rata-rata setiap hari lebih dari lima jam, karena ketika mahasiswa merasa bosan ataupun tidak ada kegiatan cenderung menggunakan *smartphone*.

Misyaroh (2016) menyampaikan bahwa tingkat *mobile phone addict* dari 150 orang mahasiswa Universitas Negeri di Malang yang berada pada kategori tinggi sebanyak 25 orang, dalam kategori sedang sebanyak 115 orang dan sisanya sebanyak 10 orang dalam kategori rendah. Prosentase tingkat *mobile phone addict* dari 50 orang mahasiswa UIN Maliki Malang berada pada kategori sedang dengan prosentase 88%. Mahasiswa Universitas Negeri Malang berada pada kategori sedang dengan prosentase 64%, sedangkan mahasiswa Universitas Brawijaya berada pada kategori sedang. Penelitian lain yang dilakukan oleh Prasetya (2017) dari 80 mahasiswa yang memiliki kecanduan *smartphone* tergolong tinggi yaitu 60% (48 orang), memiliki kecanduan *smartphone* yang tergolong sedang yaitu

26,25% (21 orang), memiliki kecanduan *smartphone* yang tergolong rendah 12,5% (10 orang) dan memiliki kecanduan *smartphone* yang tergolong sangat rendah yaitu 1,25% (1 orang).

Chiu (2014) mengemukakan bahwa kecanduan *smartphone* sebagai salah satu alasan untuk pengalihan rasa stres pada diri seorang individu, dan tidak adanya kontrol diri yang kuat terhadap pemakaian *smartphone* sehingga sebagai awal mula terjadinya ketergantungan akan alat komunikasi tersebut. *Smartphone* juga berfungsi untuk menghasilkan kesenangan, menghilangkan rasa sakit dan perasaan stres untuk sementara waktu, namun apabila gagal untuk mengendalikan atau membatasi penggunaan akan memiliki konsekuensi yang membahayakan (Van Deursen, 2015). Chen, dkk (2015) berpendapat bahwa kecanduan *smartphone* adalah individu merasa cemas dan gelisah ketika tidak menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari dan individu mengalami gangguan tidak dapat berhenti menggunakan sebuah *smartphone* sehingga menimbulkan masalah dalam hidup individu tersebut.

Pendapat dari Pinasti dan Kustanti (2017) menyebutkan istilah kecanduan *smartphone* adalah sikap ketergantungan individu selama menggunakan *smartphone* sehingga tidak mampu mengatur waktu pemakaian *smartphone* dan tidak peduli akibat negatif yang ditimbulkan. Sementara, Salehan dan Neghaban (2013) berpendapat bahwa perilaku baru tersebut dapat membuat hilangnya kontrol dan tidak terkendali menjadikan individu tersebut menjadi kecanduan terhadap *smartphone*.

Perilaku dapat dikatakan sebagai perilaku kecanduan apabila seseorang tidak dapat mengontrol keinginannya dan menyebabkan dampak negatif pada diri individu yang bersangkutan (Yuwanto, 2013). Bian dan Leung (2014) mengungkapkan aspek kecanduan *smartphone* yang terbagi menjadi lima, yaitu mengabaikan bahaya konsekuensi, keasyikan, ketidakmampuan untuk mengontrol keinginan, kehilangan waktu produktif, serta timbul perasaan cemas dan kehilangan. Aspek pertama yaitu mengabaikan bahaya konsekuensi, merupakan indikasi terhadap keterlambatan janji yang dibuat oleh individu sebagai akibat dari terlalu banyak waktu yang dihabiskan dengan *smartphone* dan mendapatkan

beberapa masalah karena *smartphone*. Aspek kedua yaitu keasyikan, menyebutkan bahwa individu merasa disibukkan dengan *smartphone*, ketika tidak menggunakannya atau membayangkan tentang menggunakannya, menemukan diri untuk terlibat dengan *smartphone* dalam jangka waktu yang cukup lama dan mengantisipasi untuk menggunakan *smartphone* lagi. Aspek ketiga yaitu ketidakmampuan untuk mengontrol keinginan, menyebutkan bahwa ketidakmampuan individu untuk menghindari penggunaan *smartphone* yang berlebihan, untuk berhenti menggunakan *smartphone* dan untuk mengurangi jumlah *smartphone* yang digunakan. Aspek keempat yaitu kehilangan waktu produktif, yang menjelaskan bahwa indikasi tentang adanya penggunaan *smartphone* yang berlebihan sehingga dapat menyebabkan masalah dalam hidup seseorang, dapat terjadi penurunan produktivitas, dan dapat mengalihkan perhatian dari masalah yang seharusnya dihadapi. Dan aspek yang terakhir yaitu timbul perasaan cemas dan kehilangan, menjelaskan bahwa indikasi tentang adanya merasa kecemasan dan merasa kehilangan bila tidak menggunakan *smartphone* dengan rentang beberapa waktu.

Yuwanto (2010) menyebutkan bahwa terdapat beberapa faktor penyebab kecanduan *smartphone*, yakni faktor internal, faktor situasional, faktor sosial dan faktor eksternal. Faktor internal menjelaskan jika individu memiliki tingkat *sensation seeking* yang tinggi cenderung mudah mengalami kebosanan dalam aktivitas yang rutin, individu dengan *selfesteem* rendah menilai negatif dirinya dan cenderung merasa tidak aman saat berinteraksi secara langsung dengan individu dan kontrol yang rendah. Faktor kedua berdasarkan situasional artinya faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan telepon genggam sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman seperti pada saat stres. Faktor ketiga berdasarkan yaitu sosial yang berarti faktor penyebab kecanduan telepon genggam sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Dan yang terakhir faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang telepon genggam dan berbagai fasilitasnya. Pendapat lain diungkapkan oleh Choonsung bahwa permasalahan penggunaan

smartphone adanya perbedaan budaya bisa berefek pada rasio kecanduan dan menekankan pada faktor-faktor seperti usia, jenis kelamin dan pekerjaan kemungkinan besar berperan (dalam Woyke, 2015).

Yuwanto (2010) menjelaskan terdapat enam dampak dari kecanduan telepon genggam yakni dampak secara konsumtif, dampak secara psikologis, dampak secara fisik, dampak terhadap relasi sosial, dampak terhadap akademis atau pekerjaan dan dampak terhadap hukum. Pertama, dampak secara konsumtif terhadap penggunaan telepon genggam dengan berbagai fasilitas yang ditawarkan penyedia jasa layanan telepon genggam (operator) sehingga membuat individu harus mengeluarkan biaya untuk memanfaatkan fasilitas yang digunakan. Kedua, dampak secara psikologis pada individu dapat merasa tidak nyaman atau gelisah ketika tidak menggunakan atau tidak membawa telepon genggam. Ketiga, dampak secara fisik dapat terjadi gangguan seperti gangguan pola tidur yang berubah. Keempat, dampak terhadap relasi sosial yaitu berkurangnya kontak fisik secara langsung dengan orang lain. Kelima, dampak terhadap akademis atau pekerjaan yaitu berkurangnya waktu untuk mengerjakan sesuatu yang penting dengan kata lain berkurangnya produktivitas sehingga mengganggu akademis atau pekerjaan. Sehingga mengganggu akademis atau pekerjaan. Dan yang terakhir adalah dampak terhadap hukum menjelaskan bahwa ada keinginan untuk menggunakan telepon genggam yang tidak terkontrol menyebabkan menggunakan telepon genggam saat mengemudi dan membahayakan bagi diri sendiri maupun pengendara lain.

Kecanduan *smartphone* dapat membawa dampak negatif yang telah dijelaskan oleh Yuwanto (2010) dan selanjutnya diperjelas oleh Frewika (2016) menjelaskan bahwa kecanduan *smartphone* akan berakibat fatal bahkan menjadi ancaman serius bagi kesehatan yaitu gangguan penglihatan akibat sinar radiasi, kerusakan tulang serta yang terakhir gangguan mental dan psikologis. Ancaman pertama yaitu gangguan penglihatan akibat sinar radiasi dapat memicu mata lelah mengakibatkan mata berair, pusing bahkan insomnia. Sinar radiasi ini juga bisa membuat organ mata mengalami *astenopia* yaitu kondisi pupil dapat bereaksi lambat terhadap cahaya, serta menyebabkan lensa mata menjadi keruh bahkan berisiko terkena katarak. Selain itu, penyimpanan *smartphone* pada saku celana

juga memberikan masalah pada kesuburan wanita maupun pria. Selanjutnya, bahaya *smartphone* bagi kesehatan yang kedua yaitu kerusakan tulang. Kerusakan ini terjadi karena kebiasaan menundukkan kepala melihat *smartphone* selama berjam-jam yang dapat memicu kerusakan dan pergeseran pada tulang punggung dan tulang leher dari posisi aslinya. Ancaman kesehatan ketiga yaitu gangguan mental dan psikologis. Selain gangguan fisik, penggunaan *smartphone* yang tidak terkontrol dan terus menerus dapat memicu gangguan mental seperti depresi, gangguan bipolar dan juga autisme. Bahkan kadang seseorang merasa cemas ketika lupa membawa *smartphone*.

Kecanduan *smartphone* dapat berdampak secara langsung terhadap kesehatan yang telah dijelaskan oleh Frewika (2016). Selanjutnya, Wulansari (2017) menjelaskan bahwa secara biologis, tubuh manusia juga dipengaruhi karena kecanduan *smartphone* yang bisa berdampak pada *prefrontal cortex* yaitu bagian dari otak yang mengontrol impuls berhenti berkembang di usia 20 tahun. Namun, kenyataan membuktikan bahwa mahasiswa yang skripsi memiliki usia rata-rata 22 hingga 23 tahun masih mengalami kecanduan *smartphone*. Berdasarkan data deskriptif penelitian ini dengan sampel 178 mahasiswa menunjukkan bahwa terdapat 32 mahasiswa (11,8%) mengalami kecanduan *smartphone* termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan 125 mahasiswa (70,2%) berada pada kategori sedang dan sisanya 21 mahasiswa (18,0%) berada pada kategori rendah. Dilihat dari kategori tersebut, dapat terjadi karena beberapa faktor salah satunya yaitu faktor internal dan faktor situasional. Faktor internal timbul salah satunya karena cenderung lebih mudah mengalami kebosanan dalam aktivitas yang sifatnya rutin seperti mengerjakan skripsi yang dilakukan secara terus-menerus dan kurangnya kontrol diri. Selanjutnya, faktor situasional timbul disebabkan ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman salah satunya seperti pada saat stres ketika menghadapi permasalahan selama menyusun skripsi. Mahasiswa dalam menyusun skripsi yang mengalami kecanduan *smartphone* tentu berada di setiap kampus pada umumnya dan khususnya di Universitas Trunojoyo Madura.

Universitas Trunojoyo Madura adalah sebuah kampus yang dijadikan tempat penelitian ini, karena belum ada yang meneliti terkait *locus of control*

dengan kecanduan *smartphone* pada mahasiswa yang skripsi guna menunjang misi dan tujuan yang ada. Salah satu misi dari Universitas Trunojoyo Madura yaitu melaksanakan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat secara berkualitas dan berkesinambungan secara nyata. Selanjutnya tujuan dari Universitas Trunojoyo Madura yaitu menghasilkan karya penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul perbedaan kecanduan *smarthphone* pada mahasiswa dalam penyusunan skripsi ditinjau dari dimensi *locus of control*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah maka didapatkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada perbedaan kecanduan *smarthphone* pada mahasiswa dalam penyusunan skripsi ditinjau dari dimensi *locus of control*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka didapatkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan kecanduan *smarthphone* pada mahasiswa dalam penyusunan skripsi ditinjau dari dimensi *locus of control*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini adalah sebagai referensi penelitian, tentang perbedaan kecanduan *smarthphone* pada mahasiswa dalam penyusunan skripsi ditinjau dari dimensi *locus of control*.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi subjek

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman dan bukti pada mahasiswa tentang perbedaan kecanduan *smarthphone* ditinjau dari dimensi *locus of control* sehingga dapat memahami pengaruh tindakan, tujuan dan hasil dari *locus of control* dengan berdasarkan penelitian ini.

b. Manfaat bagi orangtua

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan untuk memahami adanya perbedaan kecanduan *smarthphone* ditinjau dari dimensi *locus of control* dan dapat menjadikan orang tua lebih peka memahami gejala kecanduan *smartphone* yang terjadi.

c. Manfaat bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dan diharapkan untuk peneliti selanjutnya menambahkan variabel pembanding apabila ada penelitian serupa dikemudian hari tentang fenomena kecanduan *smartphone*.