

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan era globalisasi membuat semakin pesatnya teknologi informasi. Teknologi yang semakin berkembang mempermudah pekerjaan manusia serta membawa banyak perubahan. Satu diantara banyak teknologi yang digunakan pada saat ini adalah *gadget*. Hampir semua orang mempunyai *smartphone* yang digunakan untuk berkomunikasi memberi kabar atau mencari informasi. Dipandang dari segi bentuk, komunikasi dapat bersifat dari satu individu ke sekelompok individu, atau sebaliknya dari sekelompok individu ke individu dan bisa juga dari kelompok ke kelompok.

Sekarang ini pengguna *gadget* mudah ditemui di mana pun, di *mall*, di kampus, di cafe, saat menunggu kendaraan ditempat umum, dan lain sebagainya. Kebanyakan orang yang sedang berkelompok lebih sibuk dengan *gadgetnya* masing-masing daripada mengobrol dengan teman yang sedang berkelompok. Bisa dikatakan untuk sekarang ini *gadget* bisa mendekatkan yang jauh namun menjauhkan yang dekat, karena jika sudah sibuk dengan *gadget* masing-masing mereka lupa jika sedang bersama. Terkadang juga ketika ada teman yang mengajak berbicara mereka tidak melihat teman yang mengajak bicara dan asik sendiri dengan *gadgetnya*. Mereka kurang memiliki perasaan saat diajak temannya berbicara. Ketika duduk bertiga bersama teman, dan satu teman mengajak berbicara, dua teman merespon namun mata kedua teman tersebut masih memandangi *gadget* mereka (Prasetyo, 2017).

Hasil *survey science direct* memaparkan bahwa sebanyak dua puluh lima persen remaja di Benua Asia mengalami nomophobia yaitu seseorang merasakan tingkat kecemasan meningkat apabila mereka berada jauh dari *gadget*, sebanyak tujuh puluh dua persen anak-anak yang memiliki usia sebelas sampai duabelas tahun memakai *gadget* dengan kurun waktu empat sampai lima jam setiap hari (Reza, 2015). Penelitian yang dilakukan Bianchi dan Philips (2005) membuktikan bahwa *gadget* dapat membuat individu mengalami krisis keuangan yang diakibatkan karena penggunaan *gadget* yang berlebihan, merasa sibuk, mengalami tingkat kecemasan yang meningkat, mengalami depresi ketika lupa tidak membawa *gadget* atau ketika *gadget* mereka *lowbat*, kurang mampu mengontrol diri dalam penggunaan *gadget*.

Generasi Y dikenal dengan sebutan generasi millennial atau milenium. Ungkapan generasi Y mulai dipakai pada editorial koran besar Amerika Serikat pada Agustus 1993. Generasi ini banyak menggunakan teknologi komunikasi instan seperti email, SMS, instant messaging dan media sosial seperti facebook dan twitter, dengan kata lain generasi Y adalah generasi yang tumbuh pada era internet booming (Lyons, 2004). Lebih lanjut (Lyons, 2004) mengungkapkan ciri-ciri dari generasi Y adalah: karakteristik masing-masing individu berbeda, tergantung dimana ia dibesarkan, strata ekonomi, dan sosial keluarganya, pola komunikasinya sangat terbuka dibanding generasi-generasi sebelumnya, pemakai mediasosial yang fanatik dan kehidupannya sangat terpengaruh dengan perkembangan teknologi, lebih terbuka dengan pandangan politik dan ekonomi,

sehingga mereka terlihat sangat reaktif terhadap perubahan lingkungan yang terjadi di sekelilingnya, memiliki perhatian yang lebih terhadap kekayaan.

Dampak negatif terlalu sering menggunakan *gadget* yaitu membuat orang tidak begitu peduli dengan lingkungan sekitar, membuat orang menjadi sombong, menjadi tidak peduli dengan orang lain, orang dapat berbuat amoral seperti meminum alkohol, melakukan seks bebas, menggunakan obat-obatan terlarang, adanya permasalahan sosial, dan lain sebagainya. Kemudian dampak negatif dari kecanduan *gadget* yaitu rasa empati kepada orang lain juga semakin berkurang karena ketidakpeduliannya dengan orang lain dan lingkungan sekitar (Prasetyo, 2017).

Menurut Staub (1978) empati adalah suatu perhatian dan perasaan simpati yang ditunjukkan individu kepada orang lain, terlebih dalam hal untuk membagi berbagai pengalaman atau bisa merasakan kesedihan yang dialami oleh orang lain. Empati merupakan faktor yang ada dalam diri individu dan tidak dapat dibuat-buat serta terbentuk dari pengalaman individu. Dengan adanya berbagai pengalaman yang dimiliki individu, individu bisa tergerak saat melihat keadaan yang membuat hati seorang individu tersentuh dan membutuhkan bantuannya. Menurut Baron & Byrne (2003) empati merupakan kemampuan individu untuk bisa merasakan perasaan orang lain saat orang lain terkena suatu masalah atau musibah, sehingga individu yang memiliki rasa empati yang tinggi, hatinya mudah tergerakkan atau tersentuh ketika melihat seseorang terkena musibah atau masalah.

Empati merupakan suatu respon yang menyeluruh, diantaranya ada respon kognitif, komunikatif, dan afektif. Respon kognitif individu dapat memahami dan merasakan apa yang orang lain rasakan dan dengan komponen kognitif individu dapat merasakan apa yang sedang orang lain rasakan (Rosmawati, 2016). Menurut Nadilla, Sariyatun, dan Sumardi (2018) empati merupakan hasil dari perasaan dan pikiran orang lain yang berupa afektif dan kognitif agar dapat merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain.

Menurut Howe (2015) seseorang mampu berkomunikasi secara efektif dengan orang lain apabila mempunyai ketrampilan sosial yang tinggi, selain itu individu juga mampu berempati yang baik dengan orang lain, serta individu juga mampu menjalin atau memiliki hubungan yang baik atau harmonis dengan orang lain. Empati adalah salah satu ketrampilan sosial yang diperlukan setiap orang. Kemudian menurut Goetz, Keltner & Thomas (2010) individu yang memiliki rasa empati yang lebih besar kemungkinan bisa untuk membantu sesama walaupun harus mengesampingkan kepentingan pribadi.

Empati bisa dianggap menjadi salah satu cara yang mudah untuk bisa mengenal, memahami dan menilai orang lain. Individu yang berempati bisa merasakan kebutuhan, impian, keluh kesah, berbagi hal yang membahagiakan, rasa sakit hati, dan kecemasan yang dirasakan oleh orang lain (Clark, dalam Puspita & Gumelar, 2014). Individu yang memiliki rasa empati, bisa memiliki hubungan relasi sosial yang baik dengan orang lain di sekitarnya, di masyarakat maupun di dalam lingkungannya.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ulus (2015) mengungkapkan bahwa memaafkan dianggap salah satu faktor yang membuat hubungan romantis menjadi sehat. Banyak pasangan yang sedang menjalani hubungan jarak jauh yang bergantung pada empati satu sama lain dan kemampuan komunikasi antar pribadi untuk mengurangi ketegangan, berkomunikasi dengan orang lain dan meneliti masalah. Hasil penelitian Goest, Keltner, dan Thomas (2010) menemukan, individu yang mempunyai sikap empati cenderung mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan dan orang lain yang ada disekitarnya dan lebih mempunyai toleransi yang tinggi terhadap orang lain. Ketergantungan pada *gadget* dapat membunuh rasa empati yang ada dalam diri individu. Turkle (dalam Ramadhani, 2017) mengatakan dia tidak anti teknologi, namun statistik menunjukkan 89% orang di Amerika mengakui mereka lebih banyak memakai *gadget* untuk bersosialisasi dengan orang lain maupun di dalam lingkungan sekitarnya. Individu harus mampu menyimpan *gadget* miliknya atau menonaktifkan *gadget* miliknya apabila sedang berbicara dengan orang lain agar lebih menghargai orang lain dan agar mempunyai rasa empati terhadap orang lain.

Penelitian yang dilakukan oleh Pinasti dan Kustanti (2017) menunjukkan bahwa semakin tinggi rasa empati yang dimiliki oleh seseorang terhadap orang lain maka semakin rendah pula adiksi seseorang dalam bermain *smartphone*, dan sebaliknya apabila semakin rendah rasa empati yang dimiliki oleh seseorang terhadap orang lain, maka semakin tinggi pula adiksi seseorang dalam bermain *smartphone*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Widaningsih dan Eko (2015) menunjukkan bahwa sumbangan efektif perilaku empati mempengaruhi

kecenderungan seseorang untuk berperilaku prososial dan perilaku tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya cara pengasuhan orangtua, jenis kelamin, kepribadian, kondisi sosial identitas diri dan suasana hati. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Baez, Flichtentrei, Parts, dkk (2017) yang menyatakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi empati dan kognisi moral adalah perbedaan jenis kelamin.

Berdasarkan obsevasi yang dilakukan peneliti saat wawancara 2 subjek, peneliti mengamati 2 subjek tersebut sesudah wawancara selesai, 2 subjek sedang mengobrol setelah selesai wawancara, sebelum mengobrol mereka sibuk bermain dengan *gadget* masing-masing. Sudah menjadi kebiasaan mereka ketika sedang bersama mereka bermain *gadget* apalagi pada saat wawancara tersebut juga tersedia *wifi* sehingga semakin memudahkan mengakses internet. Salah satu dari kedua subjek tersebut sedang bercerita, namun subjek yang satunya hanya mendengarkan dengan bermain *gadget* tidak begitu memperhatikan ketika salah satu subjek tersebut sedang bercerita. Padahal ketika sedang berbicara lebih enak jika saling memandang, jadi merasa lebih diperhatikan ketika berbicara atau bercerita. Menurut Rahman (2017) kebutuhan akan empati semakin penting di tempat kerja di mana visi dan keterbukaan bersama merupakan faktor penting untuk mencapai kesuksesan. Sedangkan empati pada karyawan lama menunjukkan bahwa mereka lebih peduli dengan teman dekatnya saja daripada orang yang baru dikenal.

Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan diatas tentang sikap empati pada seorang individu yang berkecanduan *gadget*. Maka muncul pertanyaan “Bagaimakankah empati pada karyawan baru yang kecanduan *gadget*?”

B. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui empati pada karyawan baru yang kecanduan *gadget*.

C. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan tambahan informasi kajian teori-teori psikologi, khususnya mengenai empati pada karyawan kecanduan *gadget*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Fakultas Psikologi

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi ilmu pengetahuan psikologi bagi pengembangan minat sosial dan mampu digunakan sebagai refrensi untuk penelitian dengan topik-topik terkait.

b. Bagi Karyawan Kecanduan *Gadget*

Memberikan informasi kepada karyawan yang berkecanduan *gadget* mengenai pentingnya mempunyai perilaku atau sikap empati terhadap orang lain atau terhadap sesama.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu digunakan untuk referensi pertimbangan dalam melakukan penelitian selanjutnya mengenai pentingnya memiliki sikap atau berperilaku empati terhadap orang lain.