

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Mahasiswa sebagai generasi penerus bangsa, calon intelektual yang berperan dalam kehidupan sebagai pelanjut dari generasi sebelumnya. Sebagian masyarakat memiliki pandangan bahwa mahasiswa adalah individu yang memiliki intelektual yang tidak diragukan lagi kemampuan dalam memanfaatkan afektif dan kognitifnya. Mahasiswa memiliki peran yang sangat luas dalam masyarakat sebagai seorang yang intelektual, jeli dan jenius, harus dapat menjalankan hidup sesuai dengan proposional dan bermoral dalam setiap tindakannya. Yang artinya mahasiswa tidak cukup hanya mengandalkan kapasitas intelektualnya akan tetapi juga harus diiringi juga dengan kepekaan sosial, keterpedulian dan rasa empati yang tinggi (Nita, 2019).

Empati merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti tentang perasaan dan emosi orang lain, serta kemampuan untuk membayangkan diri sendiri ditempat orang lain dan mengekspresikan kepedulian, mencoba melakukan sesuatu untuk meringankan beban orang lain. Senada dengan pendapat Baron & Byne (Sutoyo, 2016) yang menyatakan terdapat dua komponen dari pribadi yang simpatik yaitu komponen afektif dimana seseorang tidak hanya merasakan apa yang dirasakan orang lain lebih jauh ikut mengekspresikan kepedulian dan mencoba melakukan sesuatu untuk meringankan beban orang lain.

Perkembangan teknologi saat ini memberikan perubahan yang signifikan dalam kehidupan. Perubahan yang diberikan tidak hanya memiliki manfaat yang

positif tetapi juga memberikan dampak yang negatif untuk pengguna (Turkle, 2005). Kemajuan teknologi saat ini telah banyak membantu dan memberikan kenyamanan untuk umat manusia, namun disisi lain teknologi juga memiliki dampak negatif terhadap gaya hidup manusia, saat ini lebih banyak individu yang memilih melakukan interaksi dengan orang lain dengan melalui media sosial, dari pada berinteraksi secara langsung sehingga akan mempengaruhi dinamika interpersonal, khususnya empati (Konrath, O'Brien, & Hsing, 2011).

Sebagian besar generasi milenial sekarang hanya akrab dengan dunia komputer pribadi dan *gadget* Taylor (2012). Generasi milenial sampai orang tua khususnya mahasiswa menggunakan media sosial seperti *whatsapp*, *instagram*, *twitter*, *facebook*, *telegram* untuk berkomunikasi dengan teman sebayanya, mengatur pertemuan, namun tanpa mereka sadari ketergantungan dengan *gadget* dapat mempengaruhi gaya hidup. *Survei International Data Corporation (IDC)*, menyatakan 80 % individu memeriksa *gadget* setelah bangun tidur pada pagi hari kurang dari 15 menit, dengan subjek berusia 18-24 tahun memeriksa *gadget* pada pagi hari hanya untuk bermain *game* dan untuk memeriksa notifikasi pada media sosial yang individu miliki (Waskitha, 2007).

Orang tua mulai mengeluh akan perilaku putera dan putrinya yang tidak bisa lepas dari *gadget*, disusul dengan perubahan putera dan puterinya yang sekarang sulit untuk dimintai tolong melakukan suatu hal, dan anak-anak tersebut lebih sering berdiam diri dikamar atau disuatu tempat untuk bermain *gadget* agar tidak ada yang mengganggu mereka. Dampak negatif mulai timbul dilihat dari fenomena tersebut, kurangnya perhatian terhadap orang-orang sekitar mereka juga

mulai nampak dalam pergaulan sehari-hari, yang terkadang mereka masa bodoh dengan teman-teman yang ada disekitarnya. Sebagai contoh dahulu apabila ada seseorang yang mengalami kecelakaan di jalan banyak orang yang bergegas untuk menolong, akan tetapi sekarang lebih banyak orang yang memilih untuk mengabadikannya diberbagai momen dengan *gadgetnya* dan membagikannya di media sosial mereka dari pada menolong orang yang kecelakaan tersebut. Halini merupakan contoh fenomena rendahnya empati pada masyarakat yang terjadi saat ini (Prasetya, 2017).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahma (2017) terungkap bahwa ternyata *gadget* memberikan pengaruh yang besar terhadap empati pada mahasiswa saat ini yaitu 79,52% dan 20,48% dipengaruhi oleh variabel lain. Dan menurut Hasanul (2019) kecenderungan adiksi *gadget* memberikan sumbangan efektifitas sebesar 15,5% pada variabel empati. Dari dua hasil penelitian tersebut terlihat bahwa kondisi rasa empati pada mahasiswa saat ini pada kenyataannya dengan teknologi yang semakin canggih tidak dapat terlepas dari *gadget* yang telah menjadi suatu kebutuhan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Purnomo (2014) Mendeskripsikan tentang dampak dari kecanduan *gadget* pada mahasiswa adalah ketika ada temanya yang bercerita tidak dapat fokus mendengarkan dengan baik karena terlena dan asik sendiri dengan *gadget* yang individu pegang dan kurang berinteraksi dengan individu lain yang berada disekitarnya.

Gustini (2017) mengemukakan hasil dari penelitiannya bahwa perilaku empati mahasiswa di Indonesia mengalami penurunan, mahasiswa saat ini cenderung bersikap individualistik, lunturnya nilai-nilai luhur kemanusiaan dan kemasyarakatan dari kehidupan seperti tolong-menolong, kekeluargaan, kerjasama, kebersamaan, dan kepedulian terhadap orang lain. Mahasiswa cenderung apatis dan egois atau lebih memikirkan kepentingan diri sendiri tanpa menghiraukan kepentingan bersama dalam masyarakat, bangsa dan negara, sekarang lebih asik dengan *gadget* mereka masing-masing.

Menurut Madina (2014) yang melakukan penelitian terhadap 215 mahasiswa (56,86%) di salah satu Universitas Indonesia menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki perilaku empati yang sangat rendah. Penelitian dari Madina didukung survei global yang dilakukan oleh Departemen Psikiatri di Universitas Michigan Amerika Serikat yang dilakukan secara online dan didapati bahwa negara Indonesia menduduki peringkat kesepuluh dari 63 negara yang memiliki empati rendah (Ismail, 2016).

Mahasiswa yang memiliki sikap empati tinggi cenderung lebih toleran dan mampu menyesuaikan diri dengan orang lain, mahasiswa yang memiliki empati rendah cenderung mencari media lain untuk menghindari interaksi secara langsung dengan orang lain (Howe, 2015). Salah satu contoh yang menonjol dalam fenomena ini dilingkungan mahasiswa yaitu ketika sekelompok remaja sedang dalam suatu tempat, namun mereka sibuk dengan *gadgetnya*, mereka lebih banyak mengurangi interaksi sosial dan menghindari interaksi langsung dengan

orang lain serta mereka asik dengan sendirinya jadi mereka kurang peduli dengan lingkungan sekitar.

Menurunnya empati pada masyarakat dapat juga dilihat dari fenomena menyedihkan yang ditemui akhir-akhir ini, maraknya video-video kecelakaan, pelecehan, bunuh diri, *bullying*, serta *hoax* yang tersebar di sosial media, dari pada menolong korban, masyarakat justru berlomba-lomba merekam dan mengunggah kejadian tersebut di sosial media miliknya. Pada tanggal 24 Juli 2017.

Berdasarkan penelitian Metz (2014) generasi milenial menunjukkan penurunan tingkat empati sebesar 48% dari generasi sebelumnya, karena peningkatan penggunaan teknologi, dan penurunan menghabiskan waktu diluar rumah. Sejalan dengan penelitian Fitriyanti (2014) didapat hasil yang menunjukkan bahwa perilaku empati mahasiswi di Asrama Putri Nusantara Universitas Negeri Gorontalo masih sangat minim sebab berada pada kategori sangat rendah sebesar 56,86%.

Peneliti sebelumnya telah melakukan pengamatan pada mahasiswa Universitas Muhamadiyah Surakarta. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan, peneliti melihat 8 mahasiswa yang sedang berkumpul bersama diruang terbuka untuk mahasiswa namun peneliti melihat mereka hanya sesekali saja melakukan interaksi dan bercanda gurau mereka lebih fokus dan asik bermain dengan *gadgetnya* masing masing. Peneliti melihat terdapat mahasiswa sedang asik *chattingan*, mahasiswa sedang bermain *games*, mahasiswa menonton

*YouTube*, dan membuka media sosial lainnya. Mereka terlihat apatis dan sibuk sendiri dengan *gadgetnya*.

*Gadget* yang biasa disebut dengan *smartphone* atau telpon pintar adalah perangkat yang digunakan untuk berkomunikasi. Akan tetapi fungsi tersebut telah bertambah dengan fungsi lainnya, seperti menjadi perangkat untuk bermain *game*, jejaring sosial, mengedit foto, mengedit video dan lain sebagainya. Hal tersebut menyebabkan individu semakin terikat untuk terus memainkan sehingga menjadi kecanduan. Menurut Hovart (1989) menjelaskan bahwa kecanduan tidak hanya terdapat zat saja, akan tetapi juga pada aktifitas tertentu yang dilakukan berulang kali dan menimbulkan dampak negatif.

Menurut Young (1999) aspek-aspek kecanduan *gadget*, diantaranya adalah Meras sibuk dengan *gadget*, Merasa membutuhkan menggunakan internet dengan meningkatkan jumlah waktu untuk mencapai kepuasan, Berulang kali melakukan upaya untuk mengontrol, Mengurangi, atau menghentikan penggunaan *gadget* namun selalu gagal, Merasa gelisah, murung, depresi, atau marah ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan *gadget*, Bermain *gadget* lebih lama daripada yang direncanakan. Hal ini ditegaskan oleh survei IDC Hidayati & Mustika (2014), yang menemukan 4 dari 5 orang selalu memeriksa *gadget* sebelum beraktivitas dan hampir 80% memeriksa *gadget* pada 10 menit pertama ketika bertemu dengan orang lain, serta 70 % responden berusia 18-24 tahun yang banyak menghabiskan waktu dengan menggunakan *gadget* baik sekedar untuk bermain *game* atau mengecek jejaring sosial. Data statistik di Indonesia

menunjukkan mayoritas mahasiswa saat ini menggunakan *gadget* untuk sarana hiburan, seperti media sosial, *game*, dan belanja *online* (Yusra, 2016).

Berdasarkan survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017 tentang penetrasi penggunaan internet mendapati data yaitu sebanyak 63,7 juta orang atau 44,16% masyarakat Indonesia memanfaatkan atau menggunakan *gadget* dimana 16,68% merupakan pengguna dengan rentang usia 13-21 tahun yang dikategorikan dalam usia remaja SMA dan mahasiswa. Studi sebelumnya yang dilakukan oleh Brown (2007) mempertegas bahwa Indonesia menjadi Negara dengan penggunaan *smartphone* rata-rata tiga jam atau 180 menit dalam sehari. Hal tersebut lebih tinggi dari Negara lain seperti China dan Filipina dengan rata-rata penggunaan 174 menit dan 170 menit perhari. Departemen Komunikasi dan Informatika mengemukakan, sekitar 50% penduduk Indonesia pada tahun 2015 yang diperkirakan berjumlah 240 juta jiwa, atau sebanyak 120 juta jiwa, diharapkan sudah terhubung dan mampu menggunakan internet dimana *gadget* adalah alat yang digunakan untuk mengakses internet. 9 Data ini menunjukkan bahwa 60% data tersebut adalah individu yang berada di bawah 25 tahun. Artinya, para pengguna itu adalah pelajar dan mahasiswa (Basri, 2014). Penelitian Reza (2015) yang berjudul “semakin banyak remaja di Asia mengalami kecanduan *Smartphone*” juga menemukan sebanyak 25% remaja di Asia mengalami *nomophobia* atau “*no mobilephone phobia*” yaitu individu merasa cemas apabila berada jauh dari *smartphone*.

Berdasarkan latarbelakang yang diuraikan diatas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “apakah ada hubungan antara kecanduan *gadget* dengan empati pada mahasiswa remaja akhir di Universitas Muhammadiyah Surakarta”?

### **B. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk meneliti apakah ada hubungan antara kecanduan menggunakan *gadget* dengan empati pada remaja akhir di pada mahasiswa remaja akhir di Universitas Muhammdiyah Surakata.

### **C. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memperoleh manfaat, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pengembangan ilmu psikologi, psikologi klinis dan bidang psikologi sosial khususnya, terutama mengenai kecanduan menggunakan *gadget* dan empati.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi para generasi muda

Diharapkan para remaja mengurangi penggunaan *gadget*, dan diharapkan mengerti pentingnya empati untuk berinteraksi sosial dan juga sebagai salah satu seni dalam menjalin hubungan dengan masyarakat



b. Bagi para orang tua

Diharapkan orang tua lebih peka terhadap kecenderungan kecanduan *gadget* pada anak, sehingga dapat melakukan upaya pencegahan. Orang tua sebaiknya memberikan waktu yang berkualitas untuk anak agar si anak merasa nyaman berinteraksi dengan keluarga dari pada bermain dengan *gadgetnya*, memberi waktu yang proporsional dan efektif dalam mengenalkan *gadget* sejak dini.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian serupa di masa yang akan datang.