BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang berada di urutan ke empat dengan pengguna *smartphone* terbanyak di dunia setelah China, India dan Amerika (Rahmayani, 2015). Hal ini disebabkan karena pengguna *smartphone* di Indonesia dari tahun ke tahun semakin meningkat. Hasil statistik menunjukkan bahwa jumlah pengguna *smarthphone* di Indonesia pada tahun 2017 mencapai 86,5 juta dan akan terus meningkat hingga 2018 yang mencapai 92 juta (Wahyudi, 2017).

Berdasarkan data yang diperoleh dari google yang merupakan hasil rekapitulasi data dari fitur *tool Google* (*consumer barometer*) mengungkapkan penggunaan *smartphone* di Indonesia telah meningkat hingga 43% pada tahun 2015 dibandingkan pada tahun 2014 yang hanya mencapai 28%. Selain mempublikasikan mengenai jumlah penetrasi pengguna *smartphone* di Indonesia, Google bekerja sama dengan TNS *Global Market Research* melakukan survey yang difokuskan pada perilaku konsumen dalam *smartphone*-nya. Dari hasil survey menyatakan bahwa sekitar 67% pemilik *smartphone* lebih memilih *smartphone*-nya untuk berbelanja online. Selain itu *smartphone*-nya pun dimanfaatkan untuk layanan streaming, mengakses video online yang bertujuan untuk pendidikan dan hiburan. Hampir 30 persen pengguna *smartphone* di Indonesia melakukan pencarian di perangkatnya

dalam waktu sepekan, dari total tersebut Indonesia bersaing dengan hasil survey dari Inggris yaitu 22 persen (Setyanti, 2015).

Sejalan dengan hasil survey *Erricsson mobility report* yang juga mengungkapkan bahwa pengguna *smartphone* di Indonesia mencapai 38% yang berarti jumlah tersebut menunjukkan bahwa Indonesia memiliki jumlah pengguna *smartphone* tertinggi di Asia Tenggara, diprediksi bahwa pada tahun 2021 langganan *smartphone* menjadi 250 juta dari 100 juta yang tercatat pada tahun 2016 dan diperkirakan pula pada tahun 2018 pengguna *smartphone* akan mengalahkan telepon seluler. Adapun aplikasi yang sering diakses oleh masyarakat Indonesia melalui *smartphonenya* adalah *youtube* yang menduduki posisi pertama dan kemudian disusul *blackberry massenger, Whatsapp, line* serta google. Pengguna *smartphone* yang paling banyak mengakses media sosial dan *video streaming* setiap harinya adalah kalangan milenial (Yusra, 2016).

Banyaknya media sosial yang diakses tiap harinya menunjukkan bahwa 36% pengguna *smartphone* di Indonesia menghabiskan waktu empat hingga delapan jam perhari pemakaiannya yang berdasarkan hasil survey kata data dan *research* pada tahun 2015 (33% pengguna akses, 2016). *Smartphone* menjadi pilihan bagi individu sebagai perangkat yang digunakan untuk mengakses internet dibandingkan perangkat lainnya seperti komputer, laptop dan tablet (APJII, 2016).

Studi yang dilakukan oleh para ahli dari Crowd DNA pada tahun 2014 dengan melibatkan 11.000 remaja dari 13 negara dan salah satunya adalah

Indonesia mengemukakan salah satu fakta mengenai sikap dan kebiasaan remaja Indonesia terhadap teknologi dan internet. Remaja usia 13 hingga 15 tahun merupakan kelompok usia *hyper-connected* yang memiliki sikap yang antusias dengan kehadiran teknologi, kelompok ini juga mudah merasa khawatir dan hilang apabila tanpa media sosial yang persentasenya mencapai 71 persen dari banyaknya responden. Sementara dua kelompok lainnya pada rentang usia 16 sampai 19 tahun hanya 65 persen dan rentang usia 70 persen juga merasakan hal yang sama (Noviadhista, 2015). Adapun peningkatan penggunaan *smartphone* menjadi dua kali lipat. Selain itu, untuk mengakses berbagai kebutuhan *smartphone* dipilih sebagai perangkat utama yaitu mencapai 43% dibandingkan gadget lainnya seperti komputer 15% dan tablet yang hanya 4% saja. (Setyanti,2015).

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa remaja adalah yang paling banyak menggunakan *smartphone*. Remaja yang berada pada usia 13 tahun hingga 22 tahun masih cenderung labil dan mudah terpengaruh dengan lingkungannya (Santrock, 2007). Pada masa itu remaja memiliki kebutuhan untuk menjalin hubungan relasi sosial dengan *peer group*-nya dalam rangka menemukan jati dirinya dan sebagai bentuk penerimaan diri dari seorang remaja (Santrock, 1998). Hal itu sejalan dengan penelitian Teja dan Schonert-Reichl (2012) yang menemukan bahwa tingkat penyesuaian psikologis remaja ditentukan oleh kualitas hubungan remaja dengan *peer group*-nya. Apabila remaja telah bersosialiasi dengan baik di lingkungannya, remaja tidak lagi terpaku dengan *smartphone* nya sehingga remaja memaksimalkan waktu

untuk berinteraksi dengan lingkungannya dan menyelesaikan tugas perkembangannya dengan baik (Paramita dan Hidayati, 2016).

Dengan hadirnya *smartphone* membawa manfaat bagi pelajar diantaranya dapat membangun komunikasi antara peserta didik dan guru, meningkatkan prestasi akademik dan akses materi pelajaran dari internet jauh lebih mudah (Saarwar dan Soomro, 2013). Selain itu, para pengguna memfungsikan *smartphone* sebagai alat untuk mencari berbagai informasi baik itu *daily life* maupun pengalihan stress untuk bermain game dan berkomunikasi (Salehan dan Negahban, 2013). Ketersediaan fasilitas yang dimiliki dalam aplikasi jejaring sosial pada *smartphone* dapat mempermudah seseorang untuk mendapatkan pamor dan popularitas secara instan karena langsung terpublikasi dalam dunia entertain maupun dunia maya (Bian dan Leung, 2014). Tidak hanya itu saja, perkembangan *smartphone* juga membawa dampak positif bagi sektor ekonomi dengan bermunculannya aplikasi-aplikasi belanja *online* yang dapat memudahkan proses jual beli di kehidupan sehari-hari (Saarwar dan Soomro, 2013). Adapun Penelitian yang dilakukan oleh Lee, Ahn, Choi & Choi (2014) menunjukkan bahwa batas maksimal seseorang dalam menggunakan *smartphone* lebih dari enam jam perharinya, seseorang yang menggunakan *smartphone* lebih dari itu tiap harinya cenderung mengalami kecanduan *smartphone.*

Dari penelitian Darcin *et al.*, 2016 menyatakan bahwa di satu sisi *smartphone* dapat memudahkan kehidupan tetapi di sisi lain dapat menimbulkan kecanduan pada orang-orang yang seringkali merasakan

kecemasan sosial atau fobia untuk menjalin hubungan sosial di lingkungannya. Selain itu, *smartphone* yang digunakan secara berlebihan akan membuat pelajar mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi dan mengerjakan tugas saat berada di kelas karena sulit untuk memisahkan dirinya dari fungsi *smartphone* (Chen dalam Subagio dan Hidayati, 2017) dan individu yang terbiasa menggunakan *smartphone* seringkali mengalami kesulitan tidur (White, Buboltz & Igou, 2010). Kemudian, seseorang yang telah kecanduan *smartphone* akan mengalami kesulitan dalam penyesuaian interpersonal dan meraih prestasi akademik (Chiu, 2014). Perilaku kecanduan dapat dijelaskan sebagai dominasi dari sarana (dapat berupa objek atau perila-ku) untuk mempertahankan *"hedonic tone"* (Safitri, et. all, 2017). Dalam hal ini seperti kecanduan *smartphone.*

Kwon *et al.,* 2013 mendefinisikan kecanduan *smartphone* sebagai suatu perilaku keterpakuan yang memungkinkan terjadinya masalah sosial seperti perilaku menarik diri, menjadi tidak produktif dan gangguan kontrol impuls diri terhadap diri seseorang. Kwon *et al.,* 2013 juga menyatakan beberapa perilaku-perilaku kecanduan yaitu ditandai oleh adanya gangguan kehidupan sehari-hari seperti kesulitan untuk berkonsentrasi saat di kelas maupun di tempat kerja, mengalami gangguan pada fisik berupa gangguan mata, nyeri dipergalangan tangan, nyeri di leher dan gangguan tidur. Selama itu, mereka yang kecanduan *smartphone* berusaha menghilangkan stress dengan menggunakan *smartphone*, merasa hampa tanpa *smartphone* dan

jika tidak menggunakan *smartphone* untuk menghubungi seseorang, seringkali gagal untuk mengendalikan penggunaan *smartphone*.

Bahkan berita dari Amerika Serikat menyatakan bahwa seorang anak usia 13 tahun direhabilitasi ke panti *Restart Life Centre* oleh orang tuanya karena mengalami kecanduan dengan *smartphone*-nya (Jeko, 2017). Hal serupa juga terjadi di Indonesia, hampir 70% pelajar di Yogyakarta telah mengalami ketergantungan karena tingginya angka penggunaan *smartphone* dan penggunaan yang berlebihan yang tidak kenal waktu mengakibatkan pelajar mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi pada saat proses belajar mengajar berlangsung (Prastowo, 2014).

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Samaha dan Hawi (2016) yang menyatakan bahwa pengguna *smartphone* yang telah mengalami kecanduan terlihat dari perilakunya yang ditandai dengan adanya gangguan pada fisik, psikologis dan sosial, seperti menggunakan *smartphone* secara konstan 24 jam, mengalami gangguan tidur dan terganggunya hubungan di dalam keluarga, memicu terjadinya stress, menimbulkan kecemasan, menurunkan prestasi akademik dan menganggu rutinitas sehingga cenderung tidak produktif. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lee, Cho, Kim dan Noh (2015) yang mengemukakan bahwa penggunaan *smartphone* secara berlebihan akan membuat kecanduan dan memicu masalah sosial, seperti merasa gugup dan cemas tanpa *smartphone* nya dan ketidakmampuan untuk mengontrol penggunannya.

Dari penjelasan penelitian di atas dapat dikatakan bahwa remaja yang menggunakan *smartphone* secara berlebihan dan keterpakuan pada *smartphone* akan mengalami kecanduan. Namun, sebaliknya jika memanfaatkan *smartphone* untuk kegiatan-kegiatan yang produktif dan masih mampu berelasi dengan baik, remaja masih dalam kategori kecanduan yang rendah. Berikut hasil wawancara pribadi dengan dua remaja mengenai penggunaan *smartphone*, dampak penggunaannya dan relasi dengan keluarga.

A, 16 Tahun, Perempuan

> "Punya *smartphone* sejak SD, aku lupa kak dari kelas berapa. Biasanya kalo main *smartphone* itu bisa lebih dari enam jam mungkin 10 jam perharinya kak. Yah manfaatnya untuk mencari informasi pelajaran misal kak, menghilangkan stress dengan main game *mobile legend*. Sosial media yang sering aku buka itu *whatsapp, instagram*. Selain itu, aku juga sering puter musik di *smartphone* suka k-pop juga aku kak. Kadang kalau main *smartphone* suka lupa waktu kak, akhirnya sering begadang deh. Aku juga susah lepas dari *smartphone* kak, sebentar-sebentar ngecek lagi siapa tau ada pemberitahuan dari media sosial. Aku juga kadang merasa cemas kalau ngak ada *smartphone* kak, apalagi kalo kuotanya udah habis. Efek yang aku rasakan kalo udah main *smartphone* terlalu lama itu kak biasanya lehernya tegang. Kadang kalo udah ngerasa sepi, ngak ada temen buat ngobrol di rumah yaudah ngalihinnya ke *smartphone*. Kalo ada masalah aku ceritanya cuman sama teman dekat aja karena lebih nyaman sama temen dan ceritanya biasa lewat ke sosial media dengan *chating* tapi kadang juga secara langsung. Topik curhat sama teman aku itu masalah perasaan, mata pelajaran di sekolah kak dan kalo udah curhat dapat solusi kok. Aku ngak pernah cerita sama orang tua kak karena malu, orang tua juga ngak pernah nanyain. (A, Komunikasi Pribadi, 09 November 2017).

Dari hasil wawancara dengan subjek A terlihat bahwa subjek mengalami kecanduan *smartphone* terlihat dari perilaku penggunaan *smartphone* yang terlalu lama yaitu hingga sepuluh jam perharinya, merasa nyeri di leher, merasa cemas saat tidak menggunakan *smartphone*-nya. Subjek pun merasakan kesulitan untuk mengontrol penggunaanya sehingga subjek sering

begadang. Selain itu, ia pun merasa bahwa tidak ada tempat untuk berkeluh kesah di rumah dan hanya teman yang menjadi tempat ternyaman untuk bercerita baik melalui *smartphone* maupun secara langsung. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Chiu (2014) menyebutkan bahwa stress keluarga dan stress emosional secara positif memprediksi kecanduan *smartphone*.

Selain ada yang mengalami kecanduan *smartphone* yang tinggi, ada juga remaja pengguna *smartphone* yang mengalami kecanduan *smartphone* masih dalam kategori yang rendah. Berikut petikan wawancara dengan subjek B di bawah ini.

B, 21 tahun, Perempuan

> "Menggunakan smartphone sejak kelas 5 SD. Gunain smartphone itu kira-kira kalo libur gunainnya selama kurang lebih tiga jam-an, kalo ada acara kurang lebih enam jam-an dan kalo kuliah kurang lebih lima jam-an. Manfaatnya banyak ya pastinya buat komunikasi terus cari informasi bisa juga lewat smartphone terus main games atau mencari hiburan juga bisa lewat smartphone. Konten yang sering dibuka itu untuk chatting, instagram, line dan whatsapp. Kalo lagi sendirian terus ngak ada smartphone pastinya ga tenang sih soalnya takut ada kejadian yang ngak diinginkan terus ngak bisa hubungin siapa-siapa gitu. Aku juga jarang pegang hape jadinya udah biasa kalo ngak megang apalagi di rumah. Kalo udah ngumpul di rumah tuh no gadget pokoknya. Tapi terkadang ada satu waktu juga tuh aku main *smartphone* lama dan sulit kontrolnya. Jadi kadang ada keluhan fisik yang aku alami kalo banyak bermain smartphone. Ke mama pastinya setelah itu baru deh kalo emang mau sharing ke temen tapi pastinya yang pertama itu ke mama. Udah pasti dapat solusi kalo emang mama bingung jalan keluarnya gimana mama cerita lagi ke bapak atau ke abang baru deh kita cari jalan keluarnya bareng-bareng, jadi satu rumah terbuka gitu". (B, Komunikasi Pribadi, 09 November 2017).

Dari hasil wawancara dengan subjek B terlihat bahwa subjek mengalami kecanduan *smartphone* yang rendah karena terkadang subjek menggunakan *smartphone* dalam waktu yang lama dan sulit mengontrol penggunaannya

sehingga menyebabkan subjek mengalami gejala fisik. Tetapi meskipun seperti. Ia memilih bercerita tentang masalahnya secara terbuka kepada keluarganya daripada harus bercerita melalui media sosial yang ada pada *smartphone.*

Berdasarkan hasil wawancara dengan dua remaja pengguna *smartphone* dapat diketahui bahwa ada remaja yang mengalami kecanduan *smartphone* tinggi dan ada juga remaja yang mengalami kecanduan *smartphone* yang rendah. Remaja yang mengalami kecanduan tinggi terlihat dari ciri-cirinya yaitu menggunakan *smartphone* secara berlebihan sehingga menimbulkan keluhan-keluhan seperti keluhan fisik berupa nyeri di leher, kemudian keluhan psikologis berupa cemas apabila tidak menggunakan *smartphone* dan sulit untuk mengontrol penggunaannya Sebaliknya pada remaja yang mengalami kecanduan *smartphone* rendah ditandai dengan ditandai juga dengan adanya keluhan fisik dan keluhan psikologis serta terkadang sulit untuk mengontrol penggunaan *smartphone,* namun dikarenakan keluarga subjek penuh dengan keterbukaan dan komunikasi serta pengawasan orang tua yang cukup baik sehingga *smartphone* dapat digunakan sebagai alat bantu untuk memudahkan aktivitas sehari-hari terutama untuk mengakses informasi dan fitur-fitur lainnya. Adanya kecanduan *smartphone* diduga karena kurang Efektifnya keberfungsian keluarga. Sejalan dengan hasil penelitian Toda dan Ezoe (2008) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan antara ketergantungan telepon genggam dengan sikap dalam pola asuh orang tua. Selain itu, kesepian

menjadi salah satu faktor pemicu kecanduan *smartphone*. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Bian dan Leung pada remaja di China (2014) yang menunjukkan bahwa seseorang yang mengalami kesepian atau merasa sendirian lebih sering menggunakan *smartphone*, sehingga kecenderungannya untuk mengalami kecanduan *smartphone* jauh lebih tinggi. Hal serupa juga terjadi di Indonesia yang berdasarkan hasil penelitian Subagio dan Hidayati (2017) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kesepian dengan adiksi *smartphone* pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Bekasi. Diduga adanya kesepian dalam keluarga erat kaitannya dengan keberfungsian keluarga. Hal itu sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Cendra (2012) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara keberfungsian keluarga dengan kesepian pada remaja di Indonesia.

Keberfungsian keluarga adalah suatu proses interaksi dalam keluarga dan bagaimana setiap keluarga menjalankan fungsi dasarnya yaitu memberikan lingkungan yang memberikan kenyamanan dan kesejahteraan baik secara fisik, psikologis dan sosial bagi anggota keluarga. (Eipsten, Baldwin dan Bishop, 1978). Keluarga yang berfungsi efektif ditandai dengan kemampuan untuk menyelesaikan masalah secara bersama-sama, komunikasi jelas dan langsung antar anggota keluarga, pembagian peran dan tugas yang jelas dan dilakukan dengan tanggung jawab masing-masing anggota keluarga, mampu mengekpresikan respon emosi, memiliki keterlibatan secara empati antar keluarga, menerapkan aturan yang logis dan ada toleransi di dalam keluarga. Dengan adanya

keberfungsian keluarga membuat remaja merasakan kenyamanan, merasa terlindungi, ada teman untuk berkomunikasi, dapat mengekpresikan emosinya, merasa saling terlibat di dalam keluarga sehingga ia tidak hanya terpaku pada *smartphone*, seperti pada subjek B yang tidak terlalu terpaku pada *smartphone*-nya dengan *smartphone*-nya karena komunikasi efektif terjalin di keluarganya, segala permasalahan dibicarakan bersama-sama dan melibatkan seluruh anggota keluarga serta adanya keterbukaan antara satu dengan yang lainnya.

Sebaliknya, keluarga yang tidak berfungsi efektif membuat anggota keluarga termasuk remaja merasakan ketidaknyamanan, tidak ada tempat untuk berkeluh kesah tentang masalahnya dan mencurahkan isi hati, tidak mampu mengekpresikan emosi secara tepat dan tidak ada keterlibatan di dalam keluarga sehingga memicu keterpakuan terhadap *smartphone* dan memilih untuk lebih banyak terbuka melalui di media sosial, seperti pada subjek A yang mengalami kecanduan *smartphone* yang tinggi dikarenakan tidak adanya komunikasi yang terjalin antara subjek dan orang tuanya dan akhirnya subjek memilih temannya untuk dijadikan tempat berkeluh kesah. Orang tua subjek pun juga tidak berusaha untuk membuka pembicaraan kepada subjek. Subjek merasa malu apabila ingin memulai bercerita kepada orang tuanya yang artinya tidak ada keterbukaan antara subjek dan orang tuanya.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk mengetahui hubungan antara keberfungsian keluarga dengan kecanduan *smartphone* pada

remaja dan hal inilah yang menjadi landasan peneliti untuk mengambil judul hubungan antara keberfungsian keluarga dengan kecanduan *smartphone* pada remaja.

B. Identifikasi Masalah

Hadirnya s*martphone* membawa banyak manfaat bagi kehidupan yaitu sebagai hiburan, memudahkan proses belajar-mengajarnya pada bidang pendidikan, mempermudah komunikasi dan kini berbelanja pun semakin mudah hanya dengan mengakses melalui internet atau berbelanja online melalui fitur-fitur yang ada dalam *smartphone.* Idealnya *smartphone* dipergunakan sesuai dengan kebutuhan masing-masing individu, namun semakin banyaknya fitur-fitur menarik yang ada di dalam *smartphone* membuat individu terutama remaja menggunakan *smartphone* secara berlebihan.

Remaja merupakan salah satu pengguna *smartphone*. Pada masa itu remaja memiliki kebutuhan untuk menjalin hubungan relasi sosial dengan *peer group*-nya dalam rangka menemukan jati dirinya dan sebagai bentuk penerimaan diri dari seorang remaja sehingga dengan banyaknya fitur yang terdapat pada *smartphone* membuat remaja berusaha memenuhi kebutuhannya untuk berelasi. Beberapa remaja lebih memilih berinteraksi melalui via jejaring sosial media daripada bertatap muka langsung. Selain itu, seringkali penggunaan *smartphone* pun melebihi batas waktu yaitu lebih dari enam jam dan mengalami kecemasan apabila tidak memegang *smartphone*-nya meskipun tidak ada keperluan. Hal tersebut merupakan indikasi adanya

kecanduan *smartphone*. Kecanduan *smartphone* adalah perilaku keterpakuan yang memungkinkan terjadinya masalah sosial seperti perilaku menarik diri, menjadi tidak produktif dan gangguan kontrol impuls diri terhadap diri seseorang. Remaja yang mengalami kecanduan *smartphone* akan mengalami keterpakuan pada *smartphone*-nya dan sulit untuk mengontrol penggunaannya sehingga dapat memicu terhambatnya relasi di lingkungan sosialnya termasuk di dalam keluarga.

Salah satu penyebab remaja mengalami kecanduan adalah karena kurangnya komunikasi di dalam keluarga sehingga membuat remaja mengalami kesepian dan keluarga bukan tempat yang nyaman untuk remaja berbagi cerita. Remaja pun beralih ke *smartphone* untuk mencari hiburan serta media sosial sebagai salah satu tempat untuk mencurahkan permasalahannya. Berdasarkan uraian identifikasi masalah yang telah peneliti sampaikan, maka peneliti mengajukan pertanyaan yaitu apakah terdapat hubungan antara keberfungsian keluarga dengan kecanduan *smartphone* pada remaja?.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hubungan antara keberfungsian keluarga dengan kecanduan *smartphone* pada remaja.
2. Untuk mengetahui efektif-tidak efektif keberfungsian keluarga pada remaja.
3. Untuk mengetahui tinggi rendah kecanduan *smartphone* pada remaja.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sejumlah manfaat secara teoritis maupun manfaat praktis, adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

   Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi literatur bagi kajian ilmu psikologi keluarga, psikologi pendidikan, psikologi perkembangan dan psikologi sosial mengenai keberfungsian keluarga dengan kecanduan *smartphone*.

2. Manfaat Praktis

   Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pembaca khususnya bagi orang tua, guru dan pemerintah mengenai keberfungsian keluarga dan kecanduan *smartphone*.

E. Kerangka Berpikir

Smartphone merupakan salah satu teknologi yang memberikan manfaat bagi kehidupan manusia karena dengan *smartphone* dapat memudahkan aktivitas dalam hal pendidikan, *life style*, dan sebagai hiburan. Namun, karena banyaknya fitur-fitur yang menarik yang terdapat dalam *smartphone* sehingga penggunaan *smartphone* menjadi berlebihan dan menimbulkan berbagai dampak. Salah satu dampaknya adalah kecanduan *smartphone* yang ditandai dengan berbagai dampak seperti menimbulkan nyeri pada pergalangan tangan, leher dan penglihatan menjadi kabur, kemudian merasa hampa jika tanpa *smartphone*, sulit mengendalikan

penggunaannya dan memilih untuk menjalin hubungan pertemanan melalui *smartphone*.

Salah satu pengguna *smartphone* terbanyak adalah remaja. Masa remaja dimulai pada usia 13 tahun dan berakhir pada usia 22 tahun pada masa itu remaja masih cenderung labil dan mudah terpengaruh dengan lingkungannya. Remaja juga memiliki kebutuhan untuk menjalin hubungan relasi sosial dengan *peer group*-nya bertujuan untuk mencari jati diri, penerimaan diri, pengakuan, memperluas jaringan dan berbagai bentuk kemandirian. Selain itu, remaja juga memiliki kebutuhan berelasi dengan keluarganya yang bertujuan untuk menyatakan kebutuhan-kebutuhannya.

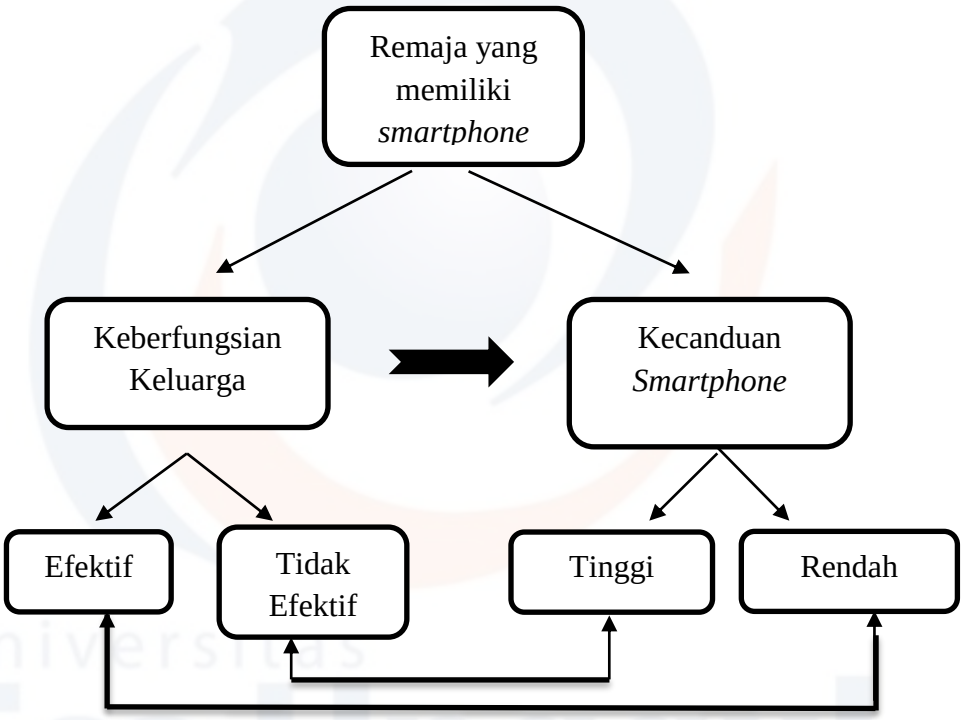
Namun demikian, ada beberapa remaja yang memenuhi kebutuhan relasinya melalui fitur-fitur yang ada pada *smartphone* seperti media sosial, aplikasi *chating* yang dapat mengubungkan banyak orang dan memberikan kenyamanan pada remaja untuk berelasi. Kondisi tersebut membuat remaja mudah terpaku dengan *smartphone* –nya, remaja tidak mampu melakukan kontak langsung dengan lingkungannya baik dalam keluarga maupun *peer-group*nya yang dapat mengakibatkan remaja menarik diri dari lingkungannya dan cenderung bersikap individual. Selain itu, karena kesibukan keluarganya, kurangnya komunikasi dan tidak harmonisnya di dalam keluarga membuat remaja merasa sendiri atau kesepian dan mencari kebutuhan afeksinya melalui hal lain sehingga remaja memilih terpaku pada *smartphone*-nya untuk mendapatkan kesenangan.

Keberfungsian keluarga adalah proses interaksi yang tercipta di dalam lingkungan keluarga dan memberikan kenyamanan secara fisik, psikologis dan sosial. Apabila keluarga berfungsi secara efektif, maka remaja yang berada dalam keluarga merasakan kenyamanan. Ketika remaja ingin berkeluh kesah ada keluarga yang siap sedia mendengarkan dan memberikan solusi, adanya keterbukaan di dalam keluarga dengan berdiskusi mengenai pemecahan masalah, emosi remaja akan berkembang positif karena komunikasi efektif antara keluarga, keluarga dirasakan dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan baik itu fisik, afektif dan sosial. Selain itu, keluarga yang berfungsi secara efektif dapat memberikan kasih sayang yang penuh pada remaja. Keluarga saling menunjukkan empati satu sama lain, remaja merasakan adanya keterikatan secara emosional seperti membutuhkan keluarganya terus-menerus sehingga remaja tidak lagi mencari afeksi di luar dari keluarga atau dalam hal ini terpaku pada *smartphone* dan keluarga sebagai lingkungan yang dapat melindungi remaja.

Sebaliknya, keluarga yang tidak berfungsi secara efektif membuat remaja tidak memperoleh kebutuhan afeksinya karena kurangnya komunikasi dalam keluarga, tidak peduli antara satu sama lain, keluarga yang tidak harmonis, kurangnya keterbukaan mengenai perasaan serta kebutuhan-kebutuhan dalam keluarga sehingga membuat remaja mencari kesenangan yang dapat memenuhi kebutuhan afeksinya dengan menggunakan *smartphone* secara berlebihan. Peneliti menduga bahwa

salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kecanduan *smartphone* tinggi pada remaja adalah karena keluarga yang tidak berfungsi secara efektif.

Berikut ini secara ringkas bagan kerangka berpikir mengenai bagaimana hubungan antara keberfungsian keluarga dengan kecanduan *smartphone* dapat digambarkan secara skematis dalam gambar 1.1 di bawah ini.



Gambar 1.1.
Kerangka berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pada uraian di atas maka hipotesa penelitian ini adalah terdapat hubungan antara keberfungsian keluarga dengan kecanduan *smartphone* pada remaja.