

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Gadget atau gawai merupakan perangkat media elektronik yang memiliki beragam fungsi dan kegunaan. Saat ini gawai memang sudah menjadi bagian dari kehidupan, bahkan gaya hidup manusia. Jenis gawai yang tersedia saat ini cukup banyak, beberapa diantaranya yaitu telepon seluler, *smartphone*, desktop PC (Komputer), tablet dan laptop/netbook PC. Manfaat dan kegunaan dari gawai sendiri juga sudah banyak diketahui manusia, seperti menelpon, merekam gambar, merekam video, merekam suara, memutar video, memutar musik, mengakses internet, mengolah data, dan lain sebagainya (A'yun, 2018). Penggunaan gawai dengan internet saat ini semakin aktif. Menurut survei IPSOS selama periode Februari 2012, Indonesia merupakan negara dengan pengguna internet paling aktif di media sosial. Mereka menggunakan media sosial untuk bersosialisasi dengan teman dan keluarga, mencari teman baru, promo atau jualan, dan mencari kerja (Wayan, 2012). Penggunaan gawai saat ini digemari dari semua kalangan karena dengan bantuan internet ini memudahkan masyarakat Indonesia untuk mengakses beragam fitur untuk berkomunikasi maupun mencari informasi yang membuat masyarakat Indonesia menjadi pengguna gawai yang aktif.

Berdasarkan hasil survei oleh BBC Indonesia (2014), Indonesia memiliki rata-rata penggunaan gawai 181 menit perhari. Jauh lebih tinggi jika dibandingkan dengan negara lain seperti Filipina yang menduduki peringkat kedua dengan rata-rata 171 menit sehari, diikuti dengan China, Brazil dan Vietnam. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Mahayana (dalam Sadam, 2016), mengungkapkan bahwa sekitar 5-10% pecandu gawai terbiasa menyentuh perangkat tersebut sebanyak 100-200 kali dalam sehari. Jika waktu efektif yang dimiliki oleh

manusia untuk beraktivitas adalah 16 jam atau 960 menit sehari, dengan demikian orang yang kecanduan gawai akan menyentuh perangkatnya itu 4,8 menit sekali.

Penggunaan gawai baik dengan internet atau tidak, secara umum dapat berguna dalam berbagai aspek yaitu kebutuhan komunikasi, kebutuhan afiliasi, hiburan dan sebagainya. Kebutuhan komunikasi dapat dijangkau melalui gawai dengan cepat dan efisien. Namun, penggunaan gawai terkadang juga berdampak buruk. (Fadilah, 2011) Penggunaan gawai berjam-jam dapat melupakan aktifitas lainnya, mengganggu kesehatan tubuh (mata) dan lupa waktu. Penelitian yang dilakukan oleh Sulaeman (dalam Sarchan, 2013) dan Nurmada (2013), menyatakan bahwa menggunakan gawai dapat menyebabkan individu menjadi ketergantungan dan penggunaan yang berlebih pada media sosial dapat menyebabkan berkurangnya komunikasi tatap muka dengan orang lain. Pengguna gawai juga sering lupa waktu saat menggunakannya dan melalaikan kegiatan yang harusnya diutamakan, seperti: mengerjakan tugas sehari-hari, atau kegiatan lainnya. (Pusvita, dkk, 2015) Berdasarkan pada fenomena penggunaan gawai yang terjadi secara umum, dapat disimpulkan bahwa perilaku penggunaan gawai dapat memberikan dampak positif dan negatif bagi penggunanya. Sekalipun penggunaan gawai tersebut dapat memberikan dampak negatif, perilaku penggunaan gawai ini dilakukan secara terus-menerus dan berulang-ulang.

Fenomena penggunaan gawai tersebut tidak hanya berlaku di masyarakat umum, namun juga di dunia pendidikan. Gawai juga menjadi salah satu kebutuhan utama mahasiswa untuk menunjang aktifitas sehari-harinya (Putri, 2016). Berdasarkan hasil survei pada 35 orang mahasiswa di Universitas "X", penggunaan gawai sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari dimana penggunaan gawai ini juga memberikan kemudahan pada mahasiswa untuk mencari dan mengakses berbagai informasi ketika mengerjakan tugas kuliah, mahasiswa juga dipermudah untuk berkomunikasi dengan teman atau dosen. Mahasiswa dapat dengan bebas menggunakan gawai dimanapun dan kapanpun. Berdasarkan

survei tersebut juga didapatkan informasi bahwa mahasiswa tidak mendapatkan larangan untuk menggunakan gawai di dalam kelas ketika perkuliahan berlangsung. Berbeda dengan salah satu fakultas di Universitas “X” yaitu Fakultas Psikologi. Hal ini karena mahasiswa diberikan batasan atau larangan dalam penggunaan gawai di dalam kelas selama proses pembelajaran. Berdasarkan pada peraturan yang terdapat dalam sistem KBK, gawai yang dibawa hanya boleh digunakan untuk mengerjakan tugas yang berkaitan dengan mata kuliah yang bersangkutan. Jika terdapat mahasiswa yang melanggar maka akan memengaruhi nilai *soft skill* pada mahasiswa yang bersangkutan. Nilai *soft skill* ini juga akan memengaruhi nilai akhir pada mata kuliah yang bersangkutan. Peraturan lainnya yang menyangkut *soft skill* adalah tidak diizinkan makan selama perkuliahan, meminta izin pada dosen jika hendak meninggalkan ruangan, tidak diperkenankan untuk melakukan aktivitas yang tidak berhubungan dengan perkuliahan seperti bermain *games*, membaca komik, dan tidur.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 5 orang asisten dosen mengenai penggunaan gawai di kelas, didapatkan informasi bahwa setelah dosen selesai menyampaikan materi, mahasiswa akan diberikan tugas untuk dikerjakan bersama-sama dengan kelompoknya. Mahasiswa boleh menggunakan gawai untuk membantu mencari jawaban atau mencari sumber informasi tambahan. Namun, penggunaan gawai ini seringkali tidak sesuai aturan karena gawai yang digunakan oleh mahasiswa di kelas tidak benar-benar untuk mencari informasi mengenai tugas, ada beberapa mahasiswa yang menggunakan gawai untuk *chatting* atau bermain *games*. Beberapa mahasiswa juga menggunakan gawai ketika dosen sedang menyampaikan materi. Asisten dosen akan menegur dan mereka akan membuat catatan bahwa mahasiswa yang bersangkutan telah melanggar peraturan dan akan memengaruhi nilai *soft skill* pada mahasiswa tersebut. Meskipun, mahasiswa yang bersangkutan sudah ditegur karena ketidaksesuaian penggunaan gawai di kelas tetapi mahasiswa tersebut akan kembali menggunakan gawai.

Berdasarkan survei pada 33 orang mahasiswa, mereka tidak hanya menggunakan gawai di dalam kelas. Mahasiswa menggunakan gawai juga ketika mereka berada di rumah dan di tempat umum. Mahasiswa dapat menggunakan gawai rata-rata 6-8 jam per hari. Sebanyak 22 orang mahasiswa terus-menerus menggunakan gawai di rumah meskipun ada tugas yang harus segera dikerjakan baik tugas individu maupun tugas kelompok pada akhirnya mereka mengerjakan tugas secara terburu-buru bahkan tidak mengerjakan tugas sama sekali. Mahasiswa juga tetap terus-menerus menggunakan gawai yang mengakibatkan mereka lupa waktu untuk belajar kuis atau ujian. Alhasil, mereka mendapatkan nilai yang kurang memuaskan sehingga harus remedial bahkan ada diantara mereka yang tidak lulus mata kuliah yang bersangkutan. Mahasiswa tidak hanya lupa untuk belajar atau untuk mengerjakan tugas, berdasarkan hasil survei terdapat 5 orang mahasiswa yang seringkali terlambat datang ke kelas karena tidur terlalu larut. Hal itu diakibatkan mereka menggunakan gawai sampai larut malam. Berdasarkan peraturan sistem KBK, mahasiswa hanya diberi waktu keterlambatan 15 menit. Mahasiswa juga dibatasi dalam ketidakhadiran karena pada satu kelas atau pada satu mata kuliah ditentukan bahwa kehadiran wajib 75% bahkan ada yang mewajibkan untuk hadir 100%. Jika mahasiswa sudah melebihi batas maksimum maka mahasiswa tersebut akan dinyatakan *failed* pada mata kuliah tersebut. Berdasarkan survei terdapat 3 orang mahasiswa pernah tidak masuk kuliah karena terlambat bangun dan pada akhirnya harus mengulang mata kuliah tersebut karena kehadiran sudah melebihi batas maksimal. Sekalipun mahasiswa mendapatkan hasil yang kurang memuaskan, ditegur oleh asisten dosen, datang terlambat, dan harus mengulang mata kuliah karena penggunaan gawai ini, namun mereka tetap menggunakan gawai.

Berdasarkan fenomena yang terjadi pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” Bandung, penggunaan gawai ini tidak dapat dilepaskan dari kehidupan sehari-hari bahkan dirasa sudah menjadi kebiasaan untuk menggunakan gawai itu sendiri. Sebelum

perilaku menggunakan gawai terjadi tentu saja seseorang didasari niat untuk melakukan atau tidak melakukannya, dalam teori *Planned Behavior* menyatakan bahwa perilaku ditentukan oleh *intention*. Menurut Ajzen (2005), *intention* atau niat merupakan keinginan dari individu dan adanya dorongan yang dimiliki individu juga untuk menampilkan suatu perilaku. Semakin kuat *intention* untuk menampilkan suatu perilaku tertentu, maka semakin mungkin perilaku tersebut dilakukan. Terdapat 3 determinan yang menentukan *intention* seperti *attitudes toward the behavior*, *subjective norms*, dan *perceived behavioral control*. Ketiga determinan ini yang memberikan pengaruh pada terbentuknya *intention*. Determinan yang pertama yaitu *attitudes toward the behavior* merupakan evaluasi individu baik positif maupun negatif dalam menampilkan suatu perilaku tertentu. Determinan kedua yaitu *subjective norms* merupakan persepsi dari individu terhadap tuntutan yang diberikan oleh orang-orang yang penting bagi dirinya dalam menampilkan suatu perilaku tertentu. Determinan ketiga yaitu *perceived behavioral control* merupakan persepsi individu mengenai kemampuan dalam menampilkan suatu perilaku tertentu. Ketiga determinan tersebut saling berhubungan satu sama lain dan terdapat di dalam diri individu ketika individu tersebut menampilkan suatu perilaku, hanya saja derajatnya yang berbeda dari setiap determinan tersebut pada masing-masing individu.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan terhadap 33 orang mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” Bandung terdapat 21 orang mahasiswa yang menggunakan gawai di kehidupan sehari-hari bukan merupakan masalah tetapi harus mengetahui batasan waktu penggunaan, harus tetap mengutamakan kuliah seperti IPK dan lulus tepat waktu. Sedangkan 12 orang mahasiswa menyatakan bahwa menggunakan gawai tidak baik karena membuat mereka lupa waktu, menjadi malas, merusak kesehatan mata, bahkan terlalu asyik menggunakan gawai sehingga lupa untuk belajar dan mengerjakan tugas.

Hasil survei lainnya terhadap 33 orang mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” Bandung mengenai alasan mereka menggunakan gawai. Terdapat 15 orang mahasiswa yang menggunakan gawai karena melihat orang lain seperti anggota keluarga dan teman-temannya yang menggunakan gawai sehingga tertarik untuk menggunakan gawai. Terdapat 12 orang mahasiswa yang menggunakan gawai karena kebutuhan komunikasi dan perkuliahan. Terdapat 3 orang mahasiswa yang menggunakan gawai karena perangkatnya memiliki fitur-fitur canggih. Sedangkan, 3 orang mahasiswa lainnya menggunakan gawai dengan alasan untuk bermain *game*.

Penggunaan gawai yang dilakukan oleh mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” Bandung sekalipun memberikan dampak yang negatif, namun penggunaan gawai ini tetap dilakukan berulang-ulang. Menurut *Theory of Planned Behavior*, perilaku akan ditentukan oleh *intention* dan *intention* akan dipengaruhi oleh beberapa determinan. Berdasarkan hal tersebut, membuat peneliti tertarik untuk meneliti kontribusi dari ketiga determinan *intention* terhadap *intention* untuk menggunakan gawai pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” Bandung.

1.2. Identifikasi Masalah

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kontribusi determinan-determinan *intention* terhadap *intention* untuk menggunakan gawai pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” Bandung.

1.3. Maksud dan Tujuan

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari melakukan penelitian ini adalah untuk memperoleh data dan gambaran mengenai kontribusi determinan-determinan *intention* terhadap *intention* untuk menggunakan gawai pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” Bandung.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui besaran kontribusi determinan-determina *intention* terhadap *intention* untuk menggunakan gawai pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” Bandung.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Teoretis

- Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tambahan mengenai Ilmu Psikologi Umum dan Psikologi Pendidikan mengenai kontribusi determinan-determinan *intention* terhadap *intention* untuk menggunakan gawai pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” Bandung.
- Memberikan masukan kepada peneliti lain yang berminat melakukan penelitian lanjutan mengenai *intention*, juga kepada peneliti lain yang tertarik untuk melakukan studi korelasi dengan *variable* yang lain.

1.4.2. Kegunaan Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” Bandung mengenai besarnya kontribusi determinan-determinan *intention* untuk menggunakan gawai.

1.5. Kerangka Pemikiran

Perilaku menggunakan gawai pada mahasiswa dapat membantu dalam proses mengerjakan tugas perkuliahan. Dalam kehidupan sehari-hari mahasiswa dapat menggunakan gawai sebagai sarana komunikasi dengan teman-teman atau keluarga. Cara berkomunikasi menggunakan gawai sudah lebih mudah dengan dukungan aplikasi dari media sosial yang tersedia. Gawai juga dapat digunakan sebagai sarana pengisi waktu luang dengan bermain *game* yang secara mudah dengan bantuan internet dapat langsung diunduh dan dimainkan. Penggunaan gawai ini sudah menjadi bagian dari kehidupan mahasiswa yang memberikan dampak positif maupun negatif. Sekalipun menggunakan gawai memberikan dampak yang negatif bagi para mahasiswa, namun hal tersebut tidak membuat para mahasiswa menjauhi penggunaan gawai. Mahasiswa bahkan terus-menerus menggunakan gawai.

Menurut *Theory of Planned Behavior*, perilaku yang dilakukan terus-menerus dapat ditentukan oleh *intention*. *Intention* merupakan seberapa kuat keinginan individu dan gambaran seberapa kuat dorongan yang akan dikeluarkan individu untuk melakukan sesuatu dalam tujuan menampilkan perilaku, maka akan semakin mungkin perilaku tersebut dilakukan. *Intention* dari suatu perilaku hanya dapat muncul jika individu dapat memutuskan keinginannya untuk melakukan atau tidak melakukan suatu perilaku (Ajzen, 2005). Berdasarkan *Theory of Planned Behavior*, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku menggunakan gawai pada mahasiswa dapat ditentukan oleh *intention*.

Ketika mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” Bandung memiliki *intention* yang kuat berarti mahasiswa tersebut memiliki keinginan dan dorongan yang kuat untuk menggunakan gawai dengan mengerahkan segala usaha, memiliki evaluasi yang positif dalam pengarahannya, dan memiliki kemampuan untuk dapat menggunakan gawai. *Intention* yang lemah berarti mahasiswa kurang mengerahkan segala usaha, memiliki evaluasi yang negatif dalam pengarahannya, dan kurang memiliki kemampuan untuk menggunakan gawai sehingga memiliki keinginan dan dorongan yang lemah untuk menggunakan gawai.

Menurut Ajzen (2005), keinginan dan dorongan (*intention*) ini akan dipengaruhi oleh 3 determinan yaitu *attitude toward the behavior*, *subjective norms*, dan *perceived behavioral control*. *Attitude toward the behavior* merupakan evaluasi positif atau negatif individu dalam menampilkan suatu perilaku. Determinan ini dibentuk dari keyakinan akan akibat atau konsekuensi pada tingkah laku yang akan dilakukan. *Subjective norms* merupakan pengaruh dari tuntutan orang-orang yang signifikan. Hal ini dipengaruhi oleh keyakinan individu dari tuntutan yang diharapkan orang-orang yang penting baginya (*important others*). *Perceived behavioral control* merupakan fungsi dari sejumlah *beliefs* mengenai ada atau tidaknya faktor-faktor yang dapat mendukung atau menghambat dalam menampilkan suatu perilaku tertentu. Secara keseluruhan, *control belief* mengarah pada persepsi bahwa seseorang memiliki atau tidak memiliki kemampuan untuk menampilkan suatu perilaku.

Determinan *attitude toward the behavior* adalah sikap individu terhadap perilaku tertentu yang dibentuk dari keyakinan dan evaluasi positif atau negatif terhadap perilaku tersebut. Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” Bandung yang memiliki keyakinan bahwa menggunakan gawai memberikan evaluasi positif maka akan membuat mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” Bandung memiliki sikap yang positif untuk menggunakan gawai. Mahasiswa yang merasa ketika menggunakan gawai dapat membantu dalam proses

pengerjaan tugas (mendapatkan informasi tambahan dengan lebih cepat) dan berkomunikasi dengan lebih mudah, keyakinan dan penilaian bahwa menggunakan gawai dapat memberikan evaluasi yang positif dan hal ini yang akan memengaruhi *intention* mahasiswa dalam menggunakan gawai menjadi kuat. Sedangkan, mahasiswa yang merasa menggunakan gawai menjadi lupa waktu sehingga tidak belajar untuk kuis/ujian dan mendapatkan pengurangan nilai jika menggunakan gawai di dalam kelas, serta mendapat teguran dari orang tua. Jika mahasiswa memiliki keyakinan dan penilaian bahwa menggunakan gawai dapat memberikan evaluasi yang negatif tersebut akan memengaruhi *intention* untuk menggunakan gawai menjadi lemah.

Determinan *subjective norms* merupakan penghayatan individu mengenai tuntutan dari orang-orang yang signifikan (*important others*) untuk melakukan suatu perilaku tertentu. Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” Bandung yang memiliki penghayatan bahwa lingkungan (*important others*) menuntut Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” Bandung untuk menggunakan gawai, maka Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” Bandung akan memiliki *subjective norms* yang tinggi untuk menggunakan gawai. Hal ini dipengaruhi oleh keyakinan mahasiswa mengenai tuntutan yang diharapkan orang-orang yang penting baginya (*important others*). Tuntutan yang dirasakan oleh mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” ketika *important others* seperti orang tua, teman, dosen, dan asisten dosen yang dihayati sebagai orang yang penting dalam keterlibatan penggunaan gawai, juga tidak melarang ketika mereka menggunakan gawai tersebut, dan dampak-dampak yang akan dihadapi ini dapat memperkuat *intention* untuk menggunakan gawai. *Intention* yang kuat akan dimiliki oleh mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” yang merasakan *important others* menuntut perilaku menggunakan gawai, sedangkan *intention* yang lemah akan dimiliki oleh mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” yang merasakan *important others* tidak menuntut perilaku menggunakan gawai.

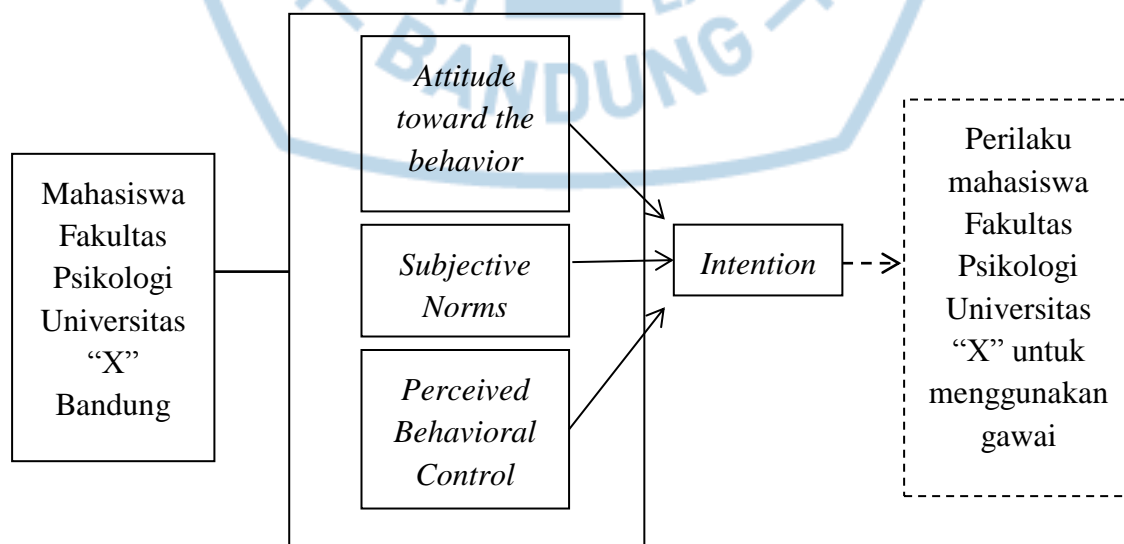
Determinan *perceived behavioral control* merupakan persepsi individu mengenai keyakinan mengenai kemampuannya untuk menampilkan suatu perilaku tertentu. *Perceived behavioral control* terbentuk dari keyakinan mengenai ada atau tidaknya faktor yang mendukung atau menghambat untuk melakukan suatu perilaku tertentu (*control belief*). Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” Bandung memiliki persepsi bahwa mereka memiliki kontrol diri terhadap perilaku untuk menggunakan gawai serta terdapat faktor yang mendukung mahasiswa untuk menggunakan gawai, maka Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” Bandung akan memiliki *perceived behavioral control* yang kuat untuk menggunakan gawai yang akan memengaruhi *intention* untuk menggunakan gawai menjadi kuat. Sedangkan, ketika Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” Bandung memiliki persepsi bahwa mereka tidak memiliki kontrol diri terhadap perilaku untuk menggunakan gawai serta terdapat faktor yang menghambat mahasiswa untuk menggunakan gawai, maka Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” Bandung akan memiliki *perceived behavioral control* yang lemah untuk menggunakan gawai yang akan memengaruhi *intention* untuk menggunakan gawai menjadi lemah. Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” yang memiliki persepsi bahwa mereka yakin dapat menggunakan gawai dan didukung dengan dimilikinya gawai, tidak ada hambatan dalam menggunakan gawai, dan mereka memiliki kesempatan untuk menggunakan gawai maka akan memengaruhi *intention* untuk menggunakan gawai menjadi kuat. Sebaliknya, apabila Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” yang memiliki persepsi bahwa mereka tidak yakin dapat menggunakan gawai dan dihambat dengan tidak dimilikinya gawai, banyaknya rintangan dalam menggunakan gawai, dan mereka tidak memiliki kesempatan untuk menggunakan gawai maka akan memengaruhi *intention* untuk menggunakan gawai menjadi lemah.

Menurut Ajzen (2005), *attitudes toward the behavior*, *subjective norms*, *perceived behavioral control* saling berhubungan satu sama lain. *Attitudes toward the behavior*,

subjective norms, *perceived behavioral control* dapat memiliki korelasi yang positif atau negatif. Kontribusi dari determinan-determinan *intention* akan memengaruhi kuat atau lemah *intention* untuk menggunakan gawai pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” Bandung. Jika mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” memiliki *attitude toward the behavior* yang positif, *subjective norms* yang menuntut mereka untuk menggunakan gawai, dan *perceived behavior control* yang tinggi untuk menggunakan gawai, hal ini akan memberikan pengaruh yang kuat terhadap *intention* untuk menggunakan gawai. Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” menghayati bahwa perilaku untuk menggunakan gawai memberikan kemudahan dalam mendapatkan evaluasi yang positif, kemudian dipengaruhi oleh *important others*, dan mereka menghayati bahwa mereka memiliki kemampuan untuk menggunakan gawai (mahasiswa merasa menggunakan gawai adalah sesuatu yang mudah untuk dilakukan), maka akan memiliki *intention* yang kuat untuk menggunakan gawai. Seperti ketika mahasiswa merasakan kemudahan dalam memperoleh informasi dan memudahkan komunikasi, mahasiswa juga merasa dituntut oleh orang terdekatnya untuk menggunakan gawai, serta mahasiswa merasa mudah untuk menggunakan gawai. Hal ini yang akan memengaruhi *intention* untuk menggunakan gawai pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” Bandung menjadi kuat. Sebaliknya, ketika mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” memiliki *attitude toward the behavior* yang negatif, *subjective norms* yang tidak menuntut mereka untuk menggunakan gawai, dan *perceived behavior control* rendah untuk menggunakan gawai akan memberikan pengaruh yang lemah terhadap *intention* untuk menggunakan gawai. Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” menghayati bahwa perilaku untuk menggunakan gawai membuat mahasiswa menjadi malas belajar, ditegur dosen, merusak kesehatan mata, serta lupa waktu untuk belajar dan mengerjakan tugas. Mahasiswa juga tidak merasa dituntut untuk menggunakan gawai oleh orang terdekatnya, dan mahasiswa merasa menggunakan gawai merupakan hal yang sulit

untuk dilakukan. Hal ini yang akan memengaruhi *intention* untuk menggunakan gawai pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” Bandung menjadi lemah.

Attitudes toward the behavior, *subjective norms* dan *perceived behavioral control* juga memberikan pengaruh pada terbentuknya *intention* untuk melakukan suatu perilaku. Menurut Ajzen (2005), pengaruh ketiga determinan ini dapat berbeda-beda kekuatannya, tergantung determinan apa yang dianggap paling penting. Artinya, apabila Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” Bandung memiliki determinan *attitude toward the behavior* yang kuat dan determinan ini memiliki pengaruh yang paling kuat terhadap *intention* untuk menggunakan gawai, maka *intention* untuk menggunakan gawai pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” Bandung akan menjadi kuat. Hal ini dapat terjadi walaupun kedua determinan *intention* yang lainnya lemah. Begitu pula sebaliknya, apabila Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” Bandung memiliki determinan *attitude toward the behavior* yang lemah dan kedua determinan *intention* lainnya adalah kuat. Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” Bandung akan memiliki *intention* untuk menggunakan gawai akan lemah karena determinan *attitude toward the behavior* ini memberikan pengaruh yang paling kuat terhadap *intention*.



Bagan 1.1. Kerangka Pemikiran

1.6. Asumsi

1. Perilaku penggunaan gawai pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” Bandung ditentukan oleh *intention*.
2. *Intention* untuk menggunakan gawai pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” Bandung ditentukan oleh 3 determinan yaitu, *attitude toward the behavior*, *subjective norms*, dan *perceived behavioral control*.
3. Ketiga determinan berkontribusi pada terbentuknya *intention* untuk menggunakan gawai.

1.7. Hipotesis Penelitian

Ketiga determinan *intention* memiliki kontribusi terhadap perilaku untuk menggunakan gawai pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” Bandung.

