

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di zaman globalisasi saat ini teknologi semakin canggih dan semakin bagus. Teknologi adalah salah satu yang berkembang pesat dalam masyarakat ini, bahkan setiap hari teknologi mengalami perkembangan. Teknologi di zaman globalisasi ini telah memengaruhi masyarakat dan sekitarnya dengan banyak cara. Dalam beberapa kelompok masyarakat, teknologi telah banyak memiliki berbagai manfaat. Salah satu kemajuan teknologi yang sedang berkembang pesat saat ini adalah *smartphone*.(Hipwee.com)

Lembaga riset pemasaran digital memprediksi e-marketer pada tahun 2018 bahwa jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna *smartphone* terbesar keempat yang aktif di dunia setelah China, India, dan Amerika. Indonesia tidak jauh berbeda dengan India. Penetrasi internet di Indonesia pada 2014 menurut statistik *live* internet, berada pada kisaran 17% dan persentase penduduk Indonesia yang melakukan pembelian *online* baru sekitar 16%. (indonesiana.tempo.co)

Smartphone berbeda dengan ponsel biasa, pengguna *smartphone* secara aktif terlibat dengan perangkat itu sendiri dan aplikasi-aplikasi yang ada di dalamnya secara bersamaan. (Kim, dkk 2014). *Smartphone* memiliki peranan yang cukup penting diantaranya berguna untuk mengerjakan tugas karena dapat mencari informasi dengan *smartphone*, *chatting*, mencari referensi buku, dan lain sebagainya. *Smartphone* menjadi barang yang sangat penting bagi individu karena *smartphone* bukan hanya digunakan

sebagai alat komunikasi melainkan untuk mencari informasi dan sebagai sarana hiburan yang sangat menunjang aktifitasnya sehari-hari.

Dengan *smartphone* masyarakat dapat mengakses berbagai macam fitur yang tersedia saat ini salah satunya yaitu media sosial. Saat ini banyak media sosial yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat setiap harinya, di antaranya facebook, *whatsapp*, instagram, line, aplikasi kencan *online*, *game online*. Media sosial tersebut digunakan oleh banyak kalangan mulai dari remaja hingga orang dewasa, banyak yang menggunakan media sosial untuk mencurahkan hati atau sesuatu yang menurutnya harus dibagikan ke media sosial. (www.kompasiana.com)

Mahasiswa berusia 18-25 tahun masuk pada tahap dewasa awal, Pada usia tersebut berada dalam situasi kemajuan teknologi. *Smartphone* termasuk pada tren teknologi masa kini, hampir tidak ada mahasiswa yang tidak menggunakan *smartphone*. Banyak kegunaan *smartphone* bagi mahasiswa yaitu untuk mengerjakan tugas, mencari informasi, mencari referensi buku, di antaranya. Dalam penggunaan *smartphone* terdapat beberapa dampak negatif secara fisik, psikis, dan sosial. Dampak negatif bagi kesehatan yaitu, penglihatan menjadi terganggu, sakit kepala, penglihatan kabur, dan mata kering akibat terlalu lama memperhatikan *smartphone*. Selain dampak pada fisik, terdapat juga dampak negatif pada psikis di antaranya yaitu, menimbulkan kecanduan, mengalami kesulitan tidur, mengurangi produktivitas, dan dampak sosial yaitu merusak hubungan atau relasi dengan keluarga, teman, dan lingkungan sekitar akibat sibuk dengan *smartphone*. (dosenpsikologi.com)

Sedangkan pada masa dewasa awal mahasiswa memiliki tugas yaitu menunjukkan keterikatan membangun relasi (de Wall, 1989, Wright, 1984 dalam Santrock, 2002), dikenal dengan *need for affiliation* (kebutuhan untuk bergaul dan berhubungan dengan orang lain). Masa dewasa awal merupakan waktu untuk melakukan eksplorasi sosial untuk

mengembangkan serta memperluas rentang kehidupan dengan orang lain. Pada masa ini mahasiswa banyak terlibat secara aktif dalam mencari dan memilih teman. Masa dewasa awal menurut Erikson, dimulai dari pencarian identitas sampai menemukan identitasnya. Mahasiswa merasa sudah siap untuk berkomitmen terhadap hubungan yang kuat, bahkan mampu berkorban dan berkompromi dengan orang lain (Santrock 2002). Sebelum memasuki dunia pekerjaan mahasiswa dapat mengembangkan kompetensi interpersonal, karena di pekerjaan dibutuhkan perhatian yang lebih besar terhadap kompetensi interpersonal karena merupakan konsep penting dalam studi organisasi, dan pengembangan sumber daya manusia Ferris, dkk 2002 (dalam jurnal Cha ngdai kim dkk, 2008).

Menurut Buhrmester, Furman, Wittenberg dan Reis (1988) kemampuan membangun dan memelihara hubungan interpersonal yang dekat guna memenuhi kebutuhan sosial dan memfasilitasi pemenuhan kebutuhan individual, diistilahkan sebagai kompetensi interpersonal. Kompetensi interpersonal mencakup kemampuan berinisiatif membina hubungan interpersonal seperti berani berkenalan dengan teman-teman baru ketika berada dalam lingkungan baru, kemampuan membuka diri, yaitu kemampuan untuk menceritakan keinginan, kesusahan, hambatan dari dalam diri kepada orang lain, kemampuan bersikap asertif seperti berani menolak ajakan yang negatif, mengungkapkan dan mengatakan hal yang benar walaupun tidak sesuai dengan orang lain, kemampuan memberikan dukungan emosional, yaitu kemampuan untuk merasakan dan memotivasi orang lain atau teman yang membutuhkan maupun mendampingi saat diperlukan, serta kemampuan untuk mengelola dan mengatasi konflik atau permasalahan yang timbul dalam hubungan interpersonal.

Menurut Adrian Ward, seorang psikolog yang meneliti keputusan konsumen dalam jurnalnya yang diterbitkan oleh Jurnal of the Association for Consumer Research.

Dalam jurnal itu, ward menuliskan bagaimana *smartphone* memiliki efek yang unik. Efek ini seperti nama bagi kita, dimana nama menjadi identitas yang melekat dalam hidup seseorang. Saat sedang fokus melakukan pekerjaan, tiba-tiba orang memanggil, secara langsung kita akan teralihkan dan merespon panggilan tersebut. Hal ini juga berlaku pada penggunaan *smartphone*. Saat awal menggunakan, individu mungkin bisa mengatur waktu. Namun, lama-kelamaan, *smartphone* akan melekat dalam kehidupan individu. Tidak heran bila individu selalu tertuju pada *smartphone*. Hal ini menimbulkan dampak negatif terhadap kehidupan sosial, mulai dari kurangnya berinteraksi bahkan hingga menjadi tertutup.

Phubbing adalah kebosanan seseorang saat berbincang tatap mata dan beralih berbincang dengan orang lain via *smartphone*, yang merupakan kependekan dari *Phone Snubbing*. Tidak bisa dipungkiri bahwa adanya perkembangan teknologi kini, memiliki pengaruh untuk urusan bicara dengan orang lain tanpa memainkan *smartphone* sepertinya menjadi hal yang sulit bagi kebanyakan orang, khususnya para generasi milenial. Bisa diperhatikan saat berada di restoran, di mana pasangan atau sekumpulan teman yang seharusnya saling berbincang akrab, di kampus, di *food court* ada saja yang sibuk memainkan *smrtphone* meskipun bukan soal pekerjaan yang mendadak.

Pada saat ini *phubbing* yang terjadi ternyata cukup memprihatinkan karena dilakukan saat momen kebersamaan terjadi. Biasanya dilakukan oleh pasangan dalam hubungan percintaan, para sahabat yang sedang berkumpul, dan para mahasiswa yang sedang mengerjakan tugas. Dari 143 individu yang diujicobakan, ternyata 70% tidak bisa lepas dari telepon genggam dan melakukan *phubbing*. Sedangkan 450 responden yang menjadi korban *phubbing*, 46% nyata-nyata menjadi korban dari pasangannya sendiri dan sisanya langsung mengomel.

Phubbing yang disengaja terlepas dari banyaknya aplikasi media sosial untuk mengobrol yang menyenangkan dan adiktif, ternyata *phubbing* juga menjadi alasan bagi seseorang untuk menjauhkan lawan bicaranya dengan sengaja. Hal ini biasa dilakukan jika ada orang baru yang tidak disukai atau tidak membuat rasa nyaman ikut serta dalam obrolan. Menurut ahli situasi ini tidak bisa dianggap enteng karena dapat membahayakan kehidupan sosial mendasar seseorang. Seperti kurang menghargai diri sendiri dan hilangnya rasa memiliki. Dampak *phubbing* tersebut terungkap dalam sebuah penelitian terbaru di jurnal *Applied Social Psychology*. Penelitian tersebut menyatakan, 9 dari 10 perempuan di Amerika sebagian besar menggunakan gawai dalam aktivitas harian mereka. Artinya, *phubbing* telah menjadi hal yang sangat umum di Amerika. Varoth Chotpitayasunondh dan Karen Douglas, ilmuwan dari Universitas Kent di Amerika yang mengamati efek dari *phubbing*.

Berdasarkan hasil survei awal yang sudah dilakukan pada 10 mahasiswa yang menggunakan *smartphone*, mereka memiliki jawaban yang bervariasi. Hasil dari survei awal terdapat 100 % mahasiswa mengaku menggunakan *smartphone*. Terdapat 90 % mahasiswa mengaku menghabiskan waktu luangnya untuk menggunakan *smartphone* mahasiswa menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *smartphone*. seperti bermain *game online*, membuka *youtube*, *instagram*, dan aplikasi lainnya. Ketika di wawancara apakah dilingkungannya banyak yang menggunakan *smartphone*, terdapat 100% mahasiswa mengatakan bahwa orang yang berada di lingkungannya semua menggunakan *smartphone*. Dari 10 mahasiswa 30 % ditegur oleh orang tua atau temannya ketika menggunakan *smartphone* berlebihan. Berbeda dengan 70% mahasiswa lainnya tidak ditegur oleh teman atau orang tuanya ketika menggunakan *smartphone* berlebihan. Dari hasil wawancara yang dilakukan pada 10 mahasiswa, pada saat di wawancara mengenai seberapa penting *smartphone* bagi kehidupannya, terdapat 100% mahasiswa mengatakan

bahwa menurut mereka *smartphone* sangat penting bagi mereka, terdapat beberapa mahasiswa yang memberi alasan mengapa *smartphone* penting baginya bahwa *smartphone* adalah kebutuhan primer, untuk berkomunikasi, dan mendapatkan berbagai informasi. Terdapat 80 % mahasiswa mengatakan bahwa mereka menggunakan *smartphone* untuk *chatting*, *game*, dan memainkan sosial media seperti *instagram*, *youtube*, dll. Begitupun sebaliknya 20 % dari mahasiswa juga menggunakan untuk mengerjakan tugas seperti *word*, *email*, *note* untuk menulis kegiatan sehari-hari . Terdapat 50% mahasiswa merasa canggung saat bertemu dengan teman yang berasal dari dunia maya.

Mahasiswa 80% memilih untuk menunggu orang lain memulai perbincangan, bingung untuk memulai perbincangan, selain itu juga merasa tidak ingin mengenal seseorang lebih jauh di lingkungan yang baru.

Mahasiswa 50 % dapat terbuka kepada orang tua mengenai hal-hal yang dialaminya, dikarenakan merasa nyaman jika cerita dengan orang tua dan mendapatkan solusi yang lebih tepat. Begitupun sebaliknya 50 % mahasiswa terkadang bercerita pada orang tuanya dikarenakan, kurang nyaman dan hanya bercerita mengenai pendidikan saja.

Terdapat 60 % mahasiswa mengatakan dampak dari keluarga menggunakan *smartphone* yaitu kurangnya interaksi, sehingga merasa kurang adanya komunikasi secara langsung, tidak adanya waktu untuk kumpul dengan keluarga, ada mahasiswa yang merasa tidak nyaman dengan hal tersebut, mahasiswa merasa sepi walau sedang berkumpul dengan keluarga dikarenakan hal tersebut.

Terdapat 80 % mahasiswa memilih untuk diam dan tidak mengutarakan apa yang dirasakan, jika ada teman yang memperlakukannya dengan tidak baik. Terdapat 20 % mahasiswa memilih untuk mengutarakan apa yang ia rasakan ketika diperlakukan tidak

menyenangkan, dikarenakan temannya dapat memahami apa yang ia perlakukan itu tidak benar.

Terdapat 40 % mahasiswa memilih untuk mendengarkan dari pada memberi solusi jika ada temannya yang sedang sedih atau mengalami suatu masalah. Hal tersebut dikarenakan mahasiswa takut memberi solusi yang salah sehingga hanya mendengarkan saja. Mahasiswa 60 % memilih untuk memberikan solusi terbaik agar temannya dapat menyelesaikan masalahnya, selain itu mahasiswa berusaha untuk menenangkan terlebih dahulu sebelum memberikan solusi.

Terdapat 60% mahasiswa jika sedang mengalami masalah memilih untuk diam atau menenangkan diri terlebih dahulu kemudian baru menyelesaikan masalah yang sedang dialaminya. Mahasiswa 40 % memilih langsung mengatasi masalah yang sedang dialaminya, dan ingin segera menyelesaikan masalah yang dialaminya.

Berdasarkan fenomena di atas dapat diketahui mahasiswa yang menggunakan *smartphone*, memiliki kompetensi interpersonal yang bervariasi, dan adanya dampak negatif dari *smartphone* yang mengganggu kompetensi interpersonal seseorang dengan lingkungan sosialnya. Dengan adanya ketergantungan *smartphone* akan mengganggu kompetensi interpersonalnya, karena terlalu sibuk dengan *smartphonena* sehingga kurang memedulikan lingkungannya. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti mengenai hubungan *smartphone addiction* dengan kompetensi interpersonal pada mahasiswa di Universitas “X” Bandung.

1.2. Identifikasi Masalah

Peneliti ingin mengetahui seberapa besar hubungan *smartphone addiction* dengan kompetensi interpersonal pada mahasiswa Universitas “X” di Bandung.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Untuk memperoleh informasi mengenai hubungan *smartphone addiction* dengan kompetensi interpersonal pada mahasiswa Universitas “X” di Bandung.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui seberapa besar hubungan *smartphone addiction* dengan kompetensi interpersonal pada mahasiswa Universitas “X” di Bandung yang menggunakan *smartphone* dilihat dari aspek-aspek yang ada pada kompetensi interpersonal dan aspek yang ada pada *smartphone addiction*.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Teoretis

1. Memberikan informasi khususnya di bidang kajian psikologi sosial, psikologi perkembangan, mengenai hubungan *smartphone addiction* dengan kompetensi interpersonal pada dewasa awal.
2. Sebagai rujukan untuk para peneliti lain yang berminat untuk melakukan penelitian lanjutan mengenai hubungan *smartphone addiction* dengan kompetensi interpersonal.
3. Memperkaya penelitian mengenai *smartphone addiction* dengan kompetensi interpersonal.

1.4.2. Kegunaan Praktis

1. Memberikan informasi pada mahasiswa mengenai gambaran umum *smartphone addiction* dan kompetensi interpersonal yang dimiliki oleh mahasiswa.

1.5.Kerangka Pemikiran

Smartphone merupakan sebuah media modern yang dapat diartikan sebagai sebuah benda atau alat yang sangat penting, yang dapat dipergunakan untuk semua bidang kehidupan, sebagaimana peralatan elektronik yang lain, *smartphone* pun dapat dipergunakan secara positif maupun negatif, Mahasiswa tidak dapat dipisahkan dengan *smartphone* karena sangat dibutuhkan untuk mengerjakan tugas seperti mencari informasi, atau *ebook*, berkomunikasi dan sebagainya. *Smartphone* menjadikan pedang bermata dua, apabila dimanfaatkan dengan baik, dia akan memberikan manfaat bagi mahasiswa. Dampak positifnya untuk mencari informasi, *chatting*, *e-mail*, *line*. namun apabila penggunaan *smartphone* dipakai secara negatif, maka bahayanya akan lebih besar daripada manfaat yang diberikan (Achmad Sunarto, 2014: 141).

Kecanduan terhadap *smartphone* merupakan salah satu bentuk ketergantungan terhadap teknologi, karena menurut kamus *oxford* (2013). Menurut Park & Lee (2011 dalam Bian & Leung, 2014) definisi *smartphone addiction* adalah perilaku penggunaan ponsel secara berlebihan yang dapat dianggap sebagai gangguan kontrol impuls. Kim, Lee, Nam, dan Chung (2014) mengatakan bahwa *smartphone addiction* memiliki persamaan dengan *cellular addiction*, dianggap sebagai jenis kecanduan perilaku, yang ditandai oleh masalah kontrol impuls. Perilaku tersebut dapat dikatakan sebagai perilaku kecanduan apabila mahasiswa tidak dapat mengontrol keinginannya dan dapat menimbulkan dampak negatif pada diri mahasiswa (Yuwanto, 2013).Kwon, dkk (2013) menjelaskan bahwa terdapat enam aspek pada *smartphone addiction*

Aspek pertama *daily life disturbance* (gangguan kehidupan sehari-hari) Gangguan kehidupan sehari-hari mencakup tidak mengerjakan pekerjaan yang telah direncanakan, sulit berkonsentrasi dalam kelas, menderita sakit kepala ringan, penglihatan kabur, menderita sakit di pergelangan tangan atau di belakang leher dan gangguan tidur. Selain itu, mahasiswa

pengguna *smartphone* juga mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi pada kegiatan atau pekerjaan yang sedang dilakukan karena terus memikirkan *smartphone* yang dimilikinya. Pengguna *smartphone* tersebut juga banyak menghabiskan waktu untuk menggunakan *smartphone* yang dimiliki, sehingga hal tersebut mengakibatkan timbulnya rasa sakit di kepala, pergelangan tangan atau di belakang leher dan beberapa tempat lainnya. Hal ini berarti, mahasiswa yang mengalami kecanduan *smartphone* akan ditandai dengan adanya gangguan dalam kehidupan sehari-hari.

Aspek kedua adalah *positive anticipation* merupakan perasaan bersemangat dari pengguna dan menjadikan *smartphone* sebagai sarana untuk mengurangi atau menghilangkan stress dan perasaan hampa tanpa *smartphone*. Bagi sebagian besar pengguna *smartphone*, *smartphone* bukan hanya perangkat berkomunikasi, konsol *game* 35 dan PDA, akan tetapi juga merupakan teman yang memberikan kesenangan, mengurangi kelelahan, mengurangi rasa cemas dan memberikan rasa aman. Selain itu, uraian di atas menunjukkan bahwa individu yang mengalami kecanduan *smartphone* akan memiliki perasaan bersemangat dalam menggunakan *smartphone* dan menjadikan *smartphone* sebagai sarana untuk menghilangkan stress.

Aspek ketiga adalah *withdrawal* yaitu kondisi dimana mahasiswa yang menggunakan *smartphone* merasa tidak sabar, resah dan *intolerable* tanpa *smartphone*. Selain itu, *withdrawal* merupakan kondisi dimana pengguna *smartphone* secara terus-menerus memikirkan *smartphone* yang dimiliki meskipun sedang tidak menggunakannya. *Withdrawal* juga ditunjukkan melalui penggunaan *smartphone* secara terus menerus dan marah ketika merasa terganggu saat menggunakan *smartphone* yang dimilikinya. Melalui uraian di atas, dapat dilihat bahwa mahasiswa yang mengalami kecanduan *smartphone* akan menunjukkan perasaan tidak sabar, resah dan *intolerable* ketika tidak dapat menggunakan *smartphone* yang dimiliki, serta marah saat merasa terganggu dalam menggunakan *smartphone*.

Aspek keempat *cyberspace-oriented relationship* kondisi dimana mahasiswa memiliki hubungan pertemanan yang lebih erat dalam jaringan media sosial pada *smartphone* dibandingkan dengan teman dikehidupan yang sebenarnya. Hal ini menyebabkan pengguna tersebut mengalami perasaan kehilangan yang tidak terkendali ketika tidak dapat menggunakan *smartphone* yang dimiliki. Selain itu, mahasiswa tersebut juga secara terus-menerus memeriksa *smartphone* yang dimilikinya. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa dengan kecanduan *smartphone* akan merasa bahwa dirinya memiliki hubungan yang lebih erat dengan jejaring pertemanan yang terdapat di media sosial dibandingkan di kehidupan nyata.

Aspek kelima *overuse* (penggunaan berlebihan), mengacu pada penggunaan *smartphone* secara berlebihan dan tidak terkendali. Selain itu, penggunaan berlebihan menyebabkan pengguna lebih memilih untuk mencari pertolongan melalui *smartphone*. *Overuse* juga mengacu pada perilaku dimana pengguna selalu mempersiapkan pengisian daya *smartphone* dan merasakan dorongan untuk terus menggunakan *smartphone* tepat setelah seseorang tersebut memutuskan untuk berhenti menggunakannya. Berdasarkan penjelasan di atas, mahasiswa dengan kecanduan *smartphone* akan menunjukkan penggunaan berlebihan terhadap *smartphone* yang dimilikinya. Aspek terakhir yaitu *tolerance* merupakan kondisi dimana pengguna selalu gagal untuk mengendalikan penggunaan *smartphone*. Hal ini berarti, mahasiswa dengan kecanduan *smartphone* akan menunjukkan kegagalan dalam mengendalikan dirinya terhadap penggunaan *smartphone*.

Mahasiswa sedang berada pada tahap masa dewasa awal dimana terdapat fakta-fakta yang menunjukkan keterikatan membangun relasi (de Wall, 1989, Wright, 1984 dalam Santrock, 2002), dikenal dengan *need for affiliation* (kebutuhan untuk bergaul dan berhubungan dengan orang lain). Masa dewasa awal waktu untuk melakukan eksplorasi sosial untuk mengembangkan serta memperluas rentang kehidupan dengan orang lain. Pada tahap ini mahasiswa banyak terlibat secara aktif dalam mencari dan memilih teman. Menurut

Erikson, pada tahap masa dewasa awal, dimulai dari pencarian identitas sampai menemukan identitasnya. (Santrock 2002).

Kompetensi interpersonal adalah suatu kemampuan atau kecakapan seseorang untuk berhubungan dengan orang lain dan terlibat dalam situasi-situasi sosial. Kompetensi interpersonal merupakan bagian dari kompetensi sosial. Dalam kompetensi sosial terjadi pola hubungan yang luas, meliputi orang banyak atau masyarakat. Sementara kompetensi interpersonal adalah bagian kecil dari kompetensi sosial, karena dalam lingkup lebih kecil. Menurut Buhrmester dkk (1988), kompetensi interpersonal adalah kemampuan untuk membangun dan memelihara hubungan interpersonal yang dekat sehingga dapat memenuhi kebutuhan sosial dan memfasilitasi pemenuhan kebutuhan individual.

Kompetensi interpersonal memiliki lima aspek yaitu kemampuan berinisiatif membina suatu hubungan, kemampuan dalam membuka diri (*self-disclosure*), kemampuan bersifat asertif, kemampuan memberikan dukungan emosional dan kemampuan untuk mengelola konflik atau permasalahan yang timbul dalam suatu hubungan.

Aspek pertama kompetensi interpersonal adalah kemampuan untuk berinisiatif . Kemampuan ini dapat terlihat melalui kesediaan untuk memperkenalkandiri pada orang lain yang baru dikenalnya, misal dilingkungan yang baru. Sementara untuk dewasa awal yang kecanduan menggunakan *smartphone*, akan berkurangnya inisiatif untuk membina hubungan dengan orang lain, dikarenakan sibuk dengan *smartphonenya*, sehingga menggunakan alasan tidak ada waktu dan perasaan malas untuk membina hubungan secara langsung karena habisnya waktu yang digunakan untuk menggunakan *smartphone*.

Aspek kedua adalah keterbukaan diri atau *self disclosure*. Keterbukaan diri berguna dalam sebuah hubungan agar kedua belah pihak saling memahami Perilaku yang menunjukkan adanya keterbukaan yaitu mengungkapkan informasi yang bersifat pribadi mengenai diri, memberikan perhatian kepada teman atau orang disekitarnya, sebagai bentuk

penghargaan yang akan memperluas terjadinya *sharing*. Pada mahasiswa yang kecanduan *smartphone*, maka akan berkurang kesempatan untuk simpati dan empati langsung yang dapat dirasakan melalui bahasa tubuh seseorang.

Aspek ketiga adalah kemampuan bersikap asertif. Kemampuan ini diperlukan dalam suatu hubungan agar orang lain mampu memahami apa yang diinginkan. Dalam berhubungan dengan teman atau orang sekitarnya seringkali mahasiswa dihadapkan pada situasi yang mengharuskan mereka mampu mengungkapkan apa yang dipikirkan, apa yang diinginkan atau menolak apa yang tidak diinginkan. Asertifitas merupakan kemampuan mahasiswa untuk mempertahankan hak-hak pribadi, mengemukakan gagasan dan keyakinan secara jujur dengan cara yang sesuai dan dapat diterima oleh orang lain. Bersikap asertif sendiri perlu dipelajari dan dilakukan secara kondusif agar tepat. Sementara untuk mahasiswa yang mengalami *smartphone addiction* maka mahasiswa kurang mengasah sikap asertif dikarenakan menghabiskan waktunya untuk menggunakan *smartphone*.

Aspek keempat adalah kemampuan memberikan dukungan emosional. Dukungan emosional mencakup kemampuan mengekspresikan perhatian, kesabaran, simpati dan untuk memenangkan serta memberi rasa nyaman kepada orang lain ketika orang tersebut sedang berada dalam keadaan tertekan dan bermasalah. Dalam hubungan interpersonal terkadang mahasiswa menjumpai temannya atau orang lain berada dalam masalah. Dalam hal ini mahasiswa harus mampu memberikan dukungan emosionalnya kepada teman yang membutuhkannya. Pada mahasiswa yang mengalami *smartphone addiction* akan berkurang dalam memberikan dukungan sosial, dikarenakan lebih memilih untuk menggunakan *smartphone*, sehingga teman yang sedang butuh didengarkan merasa diabaikan dikarenakan mahasiswa sibuk dengan *smartphone* tersebut.

Aspek kelima adalah kemampuan dalam mengatasi konflik atau permasalahan yang meliputi sikap-sikap untuk menyusun suatu penyelesaian masalah, mempertimbangkan

kembali penilaian atas suatu masalah sehingga dapat meredakan ketegangan. Konflik atau permasalahan seringkali muncul dalam sebuah hubungan. Konflik selalu ada pada setiap hubungan antar manusia dan dapat disebabkan oleh berbagai hal. Mahasiswa yang *smartphone addiction* akan sulit berkonsentrasi dikarenakan sering menggunakan *smartphone*, sehingga kurang terasah untuk fokus dan menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi.

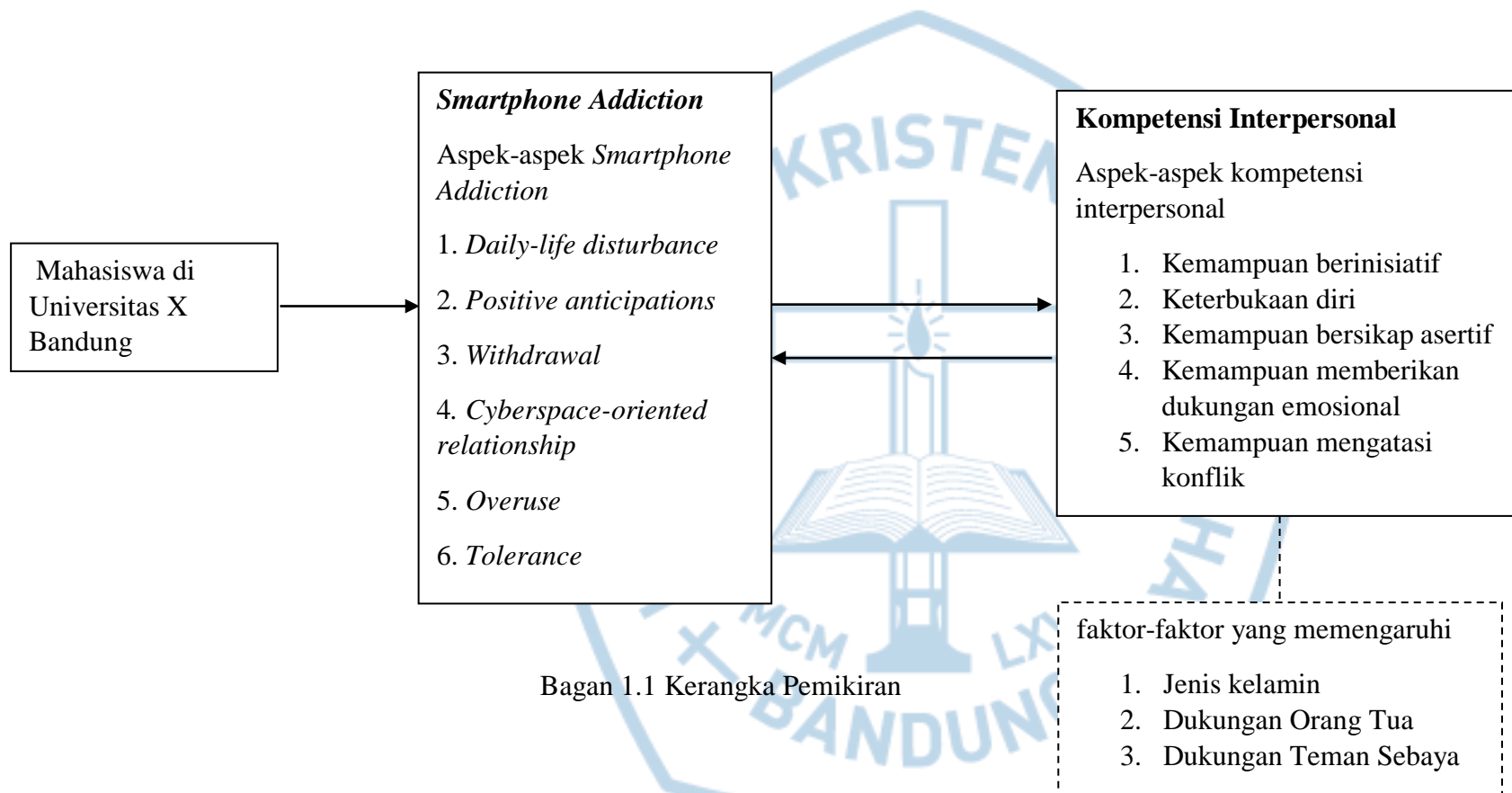
Mahasiswa yang memiliki kompetensi interpersonal yang tinggi berusaha untuk mengatasi konflik dengan segera mungkin. Kemampuan ini diperlukan agar tidak merugikan hubungan yang telah terjalin, karena konflik yang tidak dapat dikelola akan merusak suatu hubungan.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kompetensi interpersonal diantaranya perbedaan jenis kelamin, dukungan orang tua dan dukungan teman sebaya. Perbedaan jenis kelamin berpengaruh pada kompetensi interpersonal, karena jenis kelamin akan berpengaruh pada area kemampuan. Hal ini berdasarkan hasil penelitian **Buhrmester** (1996) bahwa pria lebih kompeten dibandingkan wanita dalam kompetensi yang berbentuk *instrumental behavior* yaitu dalam hal kemampuan berinisiatif dan kemampuan bersikap asertif sedangkan wanita lebih kompeten dibandingkan pria dalam kompetensi berbentuk perilaku yang berkaitan dengan perasaan yaitu dalam memberikan dukungan emosional, kemampuan membuka diri dan kemampuan dalam menyelesaikan persoalan/konflik yang muncul dalam suatu hubungan.

Orang tua merupakan faktor yang berpengaruh terhadap proses perkembangan anak dalam bersosialisasi dengan orang lain. Hal ini sesuai dengan teori belajar yang dikemukakan **Bandura (Buhrmester dkk, 1988)** bahwa anak akan belajar melalui modelling dan imitasi. Selain itu, bagaimana pola relasi antara orang tua dan anak juga akan mempengaruhi mahasiswa dalam kompetensi interpersonal. Orang tua yang memberikan dukungan kepada

mahasiswa dalam bergaul dengan teman-teman mereka, sehingga memperoleh kesempatan untuk bergaul dalam lingkungan sosial, akan membuat mahasiswa cenderung memiliki kompetensi interpersonal yang tinggi, sedangkan orang tua yang tidak mendukung mahasiswa untuk berelasi sosial membuat mahasiswa tidak memperoleh kesempatan untuk membina hubungan yang lebih dekat lagi dengan teman-teman mereka sehingga akan membuat mahasiswa cenderung memiliki kompetensi interpersonal yang rendah.

Pengaruh teman sebaya juga tidak dapat diabaikan dalam hal menumbuhkan kompetensi interpersonal. Individu yang memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya memiliki kesempatan yang lebih besar untuk meningkatkan perkembangan sosial, emosi dan lebih mudah membina hubungan interpersonal. Mahasiswa yang memiliki teman yang mudah diajak untuk bergaul memiliki kesempatan untuk dekat dengan teman sebayanya, dan lebih memiliki lingkup sosial yang luas. Sementara untuk mahasiswa yang menghabiskan waktunya untuk bermain *smartphone* akan mengalami kurangnya waktu dan kesempatan untuk membentuk dan memperluas relasinya.



Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran

1.6 Asumsi Penelitian

1. *Smartphone addiction* menyita waktu mahasiswa untuk memenuhi tugas tahap perkembangan
2. *Smartphone addiction* dapat dilihat melalui enam aspek, yaitu *daily life distrubance, positive anticipaion, withdrawal, cyberspace-oriented relationship, overuse, tolerance*.
3. Kompetensi interpersonal mahasiswa dapat dilihat melalui lima aspek, yaitu kemampuan berinisiatif, keterbukaan diri, kemampuan bersikap asertif, dan kemampuan memberikan dukungan emosional.
4. *Smartphone addiction* mengganggu interaksi mahasiswa dengan lingkungannya.

1.7. Hipotesis Penelitian

Terdapat hubungan antara *smartphone addiction* dengan kompetensi interpersonal pada mahasiswa yang berada di Universitas “X” Bandung.