

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Adiksi *Smartphone*

##### 1. Definisi *Smartphone*

Menurut kamus Oxford, *Smartphone* adalah telepon genggam yang memiliki kemampuan seperti halnya komputer, *smartphone* biasanya memiliki layar yang besar dan dilengkapi dengan sistem operasinya yang mampu menjalankan tujuan aplikasi – aplikasi pada umumnya . Backer, (2010) menyebutkan bahwa, *smartphone* merupakan telepon yang menyatukan kemampuan - kemampuan terdepan, yang merupakan bentuk kemampuan dari *Wireless Mobile Device (WMD)* yang dapat berfungsi seperti sebuah komputer dengan menawarkan fitur-fitur seperti *personal digital assistant (PDA)*, akses internet, *email*, dan *Global Positioning System (GPS)*. *Smartphone* juga memiliki fungsi-fungsi lainnya seperti kamera, video, *MP3 players*, sama seperti telepon biasa. Dengan kata lain, *smartphone* dapat dikategorikan sebagai mini-komputer yang memiliki banyak fungsi dan penggunaanya dapat menggunakannya kapanpun dan dimanapun.

Dijelaskan dalam laman web [wikitekno.net](http://wikitekno.net) bahwa,, Sebuah *smartphone* merupakan ponsel yang meliputi fungsi canggih di luar kemampuan panggilan telepon dan mengirim pesan teks. Umumnya *smartphone* memiliki ciri khas berupa layar sentuh dengan resolusi tinggi dan

memiliki kemampuan untuk menampilkan foto, memutar video, mengecek dan mengirim *e-mail*, dan berselancar di *Web*. *Smartphone* modern, seperti ponsel *iPhone* dan sistem operasinya yang berbasis android dapat menjalankan aplikasi pihak ketiga, yang menyediakan fungsionalitas terbatas.

Secara umum, *smartphone* dapat didefinisikan sebagai sebuah perangkat teknologi komunikasi berbentuk telepon genggam dengan ciri khas layar sentuh yang dapat menjalankan system operasi terbuka, memiliki banyak aplikasi seperti halnya obrolan digital (BBM , *line*, *whatsapp*) yang terhubung dengan jaringan internet dan memungkinkan seseorang dengan mudah berinteraksi dengan orang lain melalui akses sosial media seperti *facebook*, *twitter*, *path*, dan *instagram*.

## 2. Definisi Adiksi *Smartphone*

Menurut kamus besar bahasa indonesia, adiksi diartikan sebagai sebuah kecanduan atau ketergantungan secara fisik dan mental terhadap suatu zat. Pada DSM V diterangkan, bahwa kecanduan dikatakan sebagai suatu ketergantungan terhadap sesuatu atau zat yang dapat merugikan tubuh. Sarafino (2006) menyebutkan, bahwa adiksi didefinisikan sebagai suatu kondisi yang diakibatkan karena adanya konsumsi obat - obatan yang berulang – ulang, yang membuat individu tergantung secara fisik dan psikologis. Kebiasaan yang selalu diulang secara terus menerus dan berkelanjutan hingga menjadi sebuah aktivitas independen yang memiliki konsekuensi merugikan atau negative diartikan sebagai sebuah perilaku adiksi (Angres 2008 ). apabila diperhatikan lebih dalam, perilaku adiksi merupakan

sebuah perilaku yang sangat kompleks. Seperti kita ketahui bersama, pengertian adiksi erat kaitannya dengan obat – obatan dan alkohol dalam beberapa waktu terakhir ini. Namun, baru – baru ini perilaku seksual, perjudian, *video games*, internet, dan penggunaan *smartphone* terlihat memiliki potensi kearah adiktif. Sehingga ketika seseorang melakukan aktifitas tersebut secara terus menerus dan menjadi perilaku yang dominan, maka orang tersebut akan memiliki kecenderungan perilaku kearah adiksi.

Menurut Sears, dkk (2009), seseorang dikatakan telah kecanduan terhadap suatu stimulus apabila orang tersebut melakukan beberapa tindakan berikut, diantaranya: sampai melalaikan hal - hal yang penting akibat adanya stimulus tersebut. Dengan adanya stimulus tersebut, akibatnya hubungan dengan orang – orang terdekatnya menjadi terganggu. Orang – orang yang berada disekitarnya dan berada dekat dengannya mengeluh, terganggu, kecewa dan merasa diabaikan karena adanya stimulus tersebut. Orang tersebut akan merasa marah, tersinggung , dan merasa tidak suka apabila perilakunya tersebut dikritik oleh orang lain. Perilaku tersebut akan dirahasiakan dan ditutup – tutupi, dan ketika orang tersebut berusaha untuk berhenti, akan tetapi dia tidak akan mampu.

Griffiths (2004) mengartikan adiksi sebagai sebuah perilaku yang dianggap sebagai kebiasaan yang akan tetap dilanjutkan, bahkan ketika suatu perilaku tersebut sudah mengarah pada efek negatif dan memiliki konsekuensi tertentu seperti kehilangan kontrol atas perilaku yang dilakukannya.

Menurut Kim ( 2013) mayoritas orang yang mengalami adiksi pada internet dan *smartphone* kebanyakan dari mereka tidak melakukan banyak aktifitas fisik, pada umumnya, mereka cenderung mengabaikan kesehatan diri mereka, dan juga akan menimbulkan tanda fisik yang negatif seperti sikap tubuh yang buruk, sakit pada bagian punggung, sakit kepala atau *migraine*, kondisi kebersihan diri yang buruk, aktivitas makan yang kurang teratur, dan adanya gangguan tidur yang mempengaruhi fungsi kekebalan tubuh, pola sekresi hormon, jantung dan gangguan pada pola pencernaan.

Kwon, dkk. (2013) menyebutkan bahwa, istilah *smartphone addictions* sebagai segala bentuk perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap *smartphone* yang pada akhirnya akan sangat mungkin mengakibatkan masalah sosial seperti halnya menarik diri, adanya kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang.

Berdasarkan beberapa penjelasan mengenai adiksi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa, adiksi *smartphone* merupakan kecenderungan seseorang secara patologis dan komplusif yang muncul pada orang yang merasa, bahwa menggunakan *smartphone* merupakan aktivitas yang lebih menarik dari pada menjalankan kehidupan nyata.

### 3. Aspek – aspek adiksi *Smartphone*

Berdasarkan Griffiths (2004), aspek - aspek adiksi yang dikembangkan oleh teorinya yang diterapkan pada perilaku seks, olahraga, perjudian, *video games*, dan Internet, antara lain:

#### a. *Salience* (Menonjol)

*Salience* merupakan sebuah keadaan yang terjadi ketika suatu kegiatan tertentu menjadi hal yang paling penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pemikiran mereka, bisa dikatakan terlalu fokus dan terdapat distorsi kognitif, perasaan dan perilaku (kerusakan disosialisasikan sebagai tingkah laku). Dalam hal ini, aktivitas penggunaan *smartphone* merupakan aktivitas yang menonjol dibandingkan dengan aktivitas yang lainnya, sehingga *smartphone* mendominasi pemikiran mereka dan dianggap menjadi hal yang paling penting.

#### b. *Mood modification* (Modifikasi perasaan)

*Mood modification* mengacu pada pengalaman subjektif seseorang sebagai konsekuensi dari terlibatnya dalam kegiatan tertentu dan dapat dilihat sebagai strategi coping yaitu, mereka mengalami bangkitnya gairah untuk melarikan diri dari perasaan yang tidak diinginkan. Ketika seseorang yang mengalami adiksi *smartphone* berada pada situasi – situasi yang tidak menyenangkan, mereka cenderung menggunakan *smartphone* sebagai media/sarana untuk mengatasi situasi tersebut.

c. *Tolerance* (Toleransi)

*Tolerance* merupakan sebuah proses dimana adanya peningkatan aktivitas tertentu yang diperlukan untuk mencapai sebuah efek tertentu. Penggunaan *smartphone* akan selalu di toleransi meskipun dalam keadaan apapun, sehingga timbul kecenderungan peningkatan aktivitas penggunaan *smartphone*.

d. *Withdrawal* (Penarikan diri)

*Withdrawal* merupakan sebuah perasaan yang tidak menyenangkan atau efek fisik yang terjadi ketika suatu aktivitas dihentikan atau tiba – tiba berkurang, diantaranya, gemetar, kemurungan dan lekas marah. Orang yang mengalami adiksi *smartphone*, mereka cenderung akan merasakan efek negatif ketika tidak bersama dengan *smartphone* miknya seperti cemas, gelisah, dan masalah gangguan pola tidur.

e. *Conflict* (Konflik)

*Conflict* merupakan kondisi yang mengacu pada konflik antara pecandu dan orang yang berada di sekitarnya. Selain itu, konflik yang lain berupa konflik dengan kegiatan lainnya seperti dalam bidang pekerjaan, kehidupan sosialnya, hobi/minat, atau dari dalam diri individu itu sendiri terkait dengan kegiatan tertentu. Ketika seseorang mengalami adiksi *smartphone* kemungkinan interaksi sosial dengan orang lain akan dirasa kurang, sehingga cenderung akan timbul gangguan dengan lingkungan dan orang – orang di sekitarnya.



f. *Relapse* (Kambuh)

*Relapse* merupakan sebuah kecenderungan berulang dengan pola perilaku yang sama pada sebelumnya. Sepertihalnya sebuah perilaku adiktif yang telah diobati, setelah beberapa tahun akan kambuh kembali. Orang dengan adiksi *smartphone* akan sangat sulit untuk disembuhkan, ketika mereka mencoba berhenti untuk tidak menggunakan, banyak kemungkinan akan mengalami kegagalan sebab adanya pola perkembangan informasi yang sangat dibutuhkan oleh seseorang yang apabila tidak dipenuhi oleh orang tersebut maka membuat dirinya menjadi merasa kurang nyaman.

**4. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Adiksi *Smartphone***

Yuwanto (2010) dalam penelitiannya mengenai *mobile phone addict* mengemukakan beberapa faktor penyebab kecanduan *smartphone*, yaitu :

a. Faktor internal

Dalam hal ini, faktor internal yang dijelaskan terdiri dari faktor – faktor yang menggambarkan karakteristik pada individu. Yang pertama adalah, tingkat *sensation seeking* yang cukup tinggi, individu yang dalam dirinya memiliki tingkat *sensation seeking* yang tinggi akan cenderung lebih mudah mengalami kebosanan dalam melakukan aktivitas yang sifatnya rutin. Yang kedua, tingkat *self-esteem* yang rendah, individu dengan tingkat *self esteem* rendah akan memiliki penilaian yang negatif pada dirinya dan akan memiliki kecenderungan merasa tidak aman ketika berinteraksi secara langsung (tatap muka) dengan orang lain.

Kebalikannya, mereka akan merasa nyaman saat berinteraksi dengan orang lain apabila menggunakan *smartphone*. Ketiga, adanya bentuk kepribadian ekstrasversi yang cukup tinggi. Keempat, kemampuan kontrol diri yang dirasa rendah, kebiasaan menggunakan *smartphone* dengan intensitas tinggi, dan pemenuhan kebutuhan terhadap kesenangan pribadi yang tinggi dapat menjadi prediksi kerentanan individu mengalami kecanduan *smartphone*.

b. Faktor situasional

Faktor ini dipengaruhi oleh adanya situasi tertentu yang terdiri atas faktor-faktor yang menjadi penyebab dan mengarahkan pada penggunaan *smartphone* sebagai upaya dan sarana guna membuat individu tersebut memiliki perasaan nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang dirasanya tidak nyaman, seperti situasi yang dialami pada saat stres, ketika dilanda kesedihan, merasa *loneliness*, mengalami kecemasan, mengalami kejenuhan dalam aktivitas belajar, dan *leisure boredom* (tidak adanya kegiatan saat waktu luang) dapat menjadi penyebab kecanduan *smartphone*.

c. Faktor Sosial

Faktor sosial terdiri atas faktor penyebab kecanduan *smartphone* sebagai upaya dan sarana dalam melakukan interaksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Faktor sosial terdiri atas *mandatory behavior* dan *connect presence* yang tinggi. *Mandatory behavior* merupakan situasi yang mengarah pada perilaku yang harus dilakukan dengan tujuan untuk



memuaskan kebutuhan dalam berinteraksi yang distimulus atau didorong dari orang lain. *Connect presence* lebih didasarkan pada situasi yang mendorong perilaku untuk berinteraksi dengan orang lain yang berasal dari dalam diri.

d. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu, yang mana faktor ini berkaitan dengan tingginya taraf paparan media tentang *smartphone* dan berbagai fasilitas yang ditawarkannya.

**5. Dampak Adiksi *Smartphone***

Beberapa dampak dari adiksi *smartphone* menurut Yuwanto (2010) antara lain:

- a. Konsumtif, untuk menggunakan dan memanfaatkan fasilitas yang disediakan oleh jasa layanan *smartphone* (operator), pengguna *smartphone* mau tidak mau harus mengeluarkan biaya lebih. Dengan adanya perkembangan informasi secara terus menerus, penggunapun didorong untuk terus mengikutinya pula, sehingga akan menimbulkan kecenderungan perilaku yang konsumtif.
- b. Psikologis, seseorang cenderung akan merasa gelisah atau tidak nyaman ketika tidak menggunakan atau tidak membawa *smartphone*.
- c. Fisik, akan terjadi gangguan seperti gangguan pada pola tidur yang cenderung akan mengalami perubahan saat pengguna *smartphone* telah mengalami adiksi.

- d. Relasi sosial, kontak fisik yang sifatnya langsung dengan orang lain di sekitar akan berkurang.
- e. Akademis/pekerjaan, waktu untuk mengerjakan sesuatu pekerjaan/tugas yang penting akan berkurang, dengan kata lain berkurang pula produktivitas individu tersebut, sehingga akan mengganggu kegiatan akademis maupun pekerjaan.
- f. Hukum, keinginan dalam penggunaan *smartphone* secara berlebihan dan tidak terkontrol dapat mengakibatkan pengguna *smartphone* terus menerus menggunakan *smartphonanya*, bahkan saat mengemudi, yang mana dapat membahayakan diri sendiri dan pengendara lain.

## **B. *Loneliness***

### **1. Definisi *Loneliness***

Bruno (2000) mendefinisikan *loneliness* sebagai suatu perasaan tidak menyenangkan yang berhubungan dengan ketidaksesuaian antara kebutuhan untuk akrab dengan orang lain atau keakraban personal. Menurut Santrock (2004), individu yang mengalami *loneliness* mereka cenderung merasa bahwa, tidak ada seorangpun yang dapat memahami diri mereka dengan baik, sehingga akan mengakibatkan munculnya perasaan terisolasi serta merasa, bahwa dirinya tidak memiliki seorangpun untuk pelarian saat dirinya membutuhkan. *Loneliness* menjadi salah satu alasan sebagai akibat dari adanya penurunan dalam hubungan yang dekat dengan orang lain. *Loneliness* merupakan keadaan perasaan yang kurang dimiliki oleh seseorang dalam hubungan dengan orang lain, yang dapat disebabkan oleh perasaan tidak puas yang dialami individu dengan hubungan yang ada (Daryaksini, 2009).

Menurut Russell (1996), *loneliness* terjadi akibat adanya kepribadian dinamis dalam diri individu dari sistem – sistem psikofisik yang menentukan pola karakteristik perilaku dan proses berpikir, kemudian adanya sebuah keinginan seseorang pada kehidupan sosial dan kehidupan pada lingkungannya, dan juga adanya kondisi depresi yang merupakan salah satu gangguan pada alam perasaan yang ditandai oleh perasaan sedih, murung, kondisi diri yang tidak bersemangat, merasa dirinya tidak berharga, dan selalu berpusat pada kegagalan.

Weiss (dalam Sears,dkk., 2009 ) menyebutkan bahwa, perasaan *loneliness* tidak diakibatkan oleh kesendirian, akan tetapi terjadi disebabkan oleh tidak adanya suatu hubungan yang nyata yang diinginkan oleh individu. *Loneliness* akan selalu muncul sebagai suatu respon dari ketidak hadiran hubungan yang istimewa dalam diri individu. Sedangkan menurut Sullivan (1953), *loneliness* merupakan sebuah pengalaman yang tidak menyenangkan yang erat kaitannya dengan kebutuhan *intimacy* (terutama personal intimacy) yang tidak dapat terpenuhi. Fromm-Riechmann (1959) menambahkan *need for intimacy* merupakan pengalaman universal yang dialami individu dan akan selalu menetap pada dirinya sepanjang hidupnya.

Menurut Victor (2008), *loneliness* diartikan sebagai pengalaman yang dirasa tidak menyenangkan antara kenyataan yang dialaminya dengan keinginan akan hubungan interpersonal yang tidak dapat diterima, khususnya ketika seseorang merasakan ketidak mampuan diri pribadi dalam mewujudkan hubungan interpersonal yang diinginkannya, serta kondisi dimana adanya keinginan hubungan intim/sangat dekat yang belum terealisasi.

Dari beberapa urian diatas dapat disimpulkan bahwa, *loneliness* merupakan sebuah perasaan yang muncul ketika seseorang merasa kurang mendapatkan hubungan sosial dengan orang lain sehingga mengakibatkan dirinya merasa sendirian dan terisolasi.

## 2. Aspek – aspek *Loneliness*

Peplau (dalam Sears, dkk., 2009) membagi aspek-aspek *loneliness* menjadi 3 pendekatan sebagai berikut :

a. *Need for intimacy* (Kebutuhan akan keintiman)

Kebutuhan akan keintiman atau *intimacy* merupakan sesuatu kebutuhan yang universal dan telah menetap pada diri manusia sepanjang hidupnya sehingga apabila kebutuhan tersebut tidak dapat terpenuhi, maka timbul perasaan *loneliness* pada diri individu.

b. *Cognitive process* (Proses kognitif)

Persepsi dan evaluasi individu tentang kondisi hubungan sosial yang dimilikinya, dapat dikatakan, bahwa *loneliness* merupakan salah satu akibat dari adanya perasaan tidak puas yang dirasakan individu terhadap hubungan sosial.

c. *Social reinforcement* (Penguatan sosial)

Hubungan sosial merupakan suatu *reinforcement*, dimana apabila interaksi sosial yang diperoleh individu tersebut dirasa kurang menyenangkan, maka akan menjadikan individu tersebut berada pada situasi/keadaan *loneliness*.

Menurut Russell (1996), aspek *loneliness* terdiri atas:

a. *Personality* (Kepribadian)

Kepribadian pada diri seseorang terbentuk akibat dari sistem – sistem psikofisik yang menentukan perilaku dan cara berpikir pada lingkungan

sekitarnya. Artinya, seseorang yang merasa dirinya *loneliness* dapat dilihat dari karakteristik perilaku dan perasaan dalam kehidupannya sehari – hari.

b. *Social desirability* (Keinginan sosial)

Adanya keinginan dalam kehidupan sosial yang diharapkan seseorang pada kehidupan sosial di lingkungan sekitarnya. Dalam hal ini, seseorang ingin mendapatkan penerimaan oleh orang lain yang kemudian berakhir pada keinginan untuk mendapatkan pengakuan dari lingkungan masyarakat di sekitarnya.

c. *Depression* (Depresi)

*Depression* merupakan sebuah perasaan tidak berdaya dan kehilangan harapan, yang disertai oleh perasaan sedih, kehilangan minat dan kegembiraan, berkurangnya energy yang menuju kepada meningkatnya keadaan mudah lelah yang sangat nyata dan berkurangnya aktivitas. Depresi dapat terjadi akibat dari adanya tekanan dalam diri seseorang.

### 3. Faktor – faktor Timbulnya *Loneliness* pada Remaja

Mengenai faktor timbulnya *loneliness*, Middlebrook (dalam Newman & Newman, 2009) membedakan menjadi dua hal, yaitu faktor psikologis dan faktor sosiologis.

a. Faktor psikologis

- 1) Keterbatasan hubungan, hal ini disebabkan oleh kondisi individu yang terpisah dengan individu yang lain.
- 2) Pengalaman traumatis, merupakan sebuah kondisi dimana sebuah kejadian yang dialami individu mengakibatkan adanya tekanan



emosional yang besar pada dirinya. Sebagai salah satu contohnya ialah, hilangnya orang dekat secara tiba-tiba

- 3) Kurang dukungan dari lingkungan, situasi ini akan muncul ketika individu merasa dirinya tidak sesuai dengan norma-norma yang ada di lingkungan sekitarnya, sehingga ia mendapat penolakan.
- 4) Adanya permasalahan krisis pada diri individu dan kegagalan sosial serta tidak terpenuhinya harapan, dapat menghilangkan semangat individu dan pada akhirnya dia akan merasa “kosong”.
- 5) Kurangnya rasa percaya diri, individu merasa, bahwa dirinya kurang memiliki peran dalam lingkungannya. Dengan kata lain, lingkungan di sekitarnya saat ini kurang melibatkan dirinya.
- 6) Kepribadian yang dimiliki oleh individu tidak sesuai dengan lingkungan. Mayoritas orang disekitar individu memiliki kepribadian yang berbeda dengan dirinya.
- 7) Ketakutan dalam menanggung resiko sosial, salah satunya seperti perasaan takut ditolak oleh orang lain.

b. Faktor sosiologis

- 1) Individu mengalami kesulitan dalam memahami nilai-nilai yang berlaku di lingkungan masyarakat.
- 2) Individu merasa kesulitan ketika berinteraksi dengan orang lain dalam hal rutinitas keseharian di luar rumah, seperti sekolah, kuliah, bekerja, dan rutinitas lain menyebabkan individu merasa *loneliness*.

- 3) Mengalami kesulitan saat berinteraksi dengan keluarga, yang disebabkan oleh permasalahan waktu.
- 4) Sulit dalam memahami perubahan pola-pola dalam lingkungan keluarga.
- 5) Sulit beradaptasi. Hal ini diakibatkan oleh seringnya berpindah rumah dari satu tempat ke tempat yang lain, yang akan menyebabkan individu merasa berbeda dengan lingkungan dan memiliki hubungan yang dirasa dangkal dengan lingkungan di sekitarnya.
- 6) Keterasingan. Merupakan sebuah perasaan terasing atau tersisihkan dari lingkungan pergaulan individu.

Adapun menurut Brehm (2002), beberapa faktor yang mempengaruhi loneliness, antara lain:

- a. Usia

Individu pada usia lanjut seringkali dianggap sebagai seseorang yang paling merasa *loneliness*, namun hasil penelitian Peplau dan Perlman (dalam Sears, dkk., 2009) menunjukkan, bahwa *loneliness* lebih tinggi terjadi diantara remaja dan dewasa muda, dan lebih rendah terjadi pada individu yang lebih tua. Brehm (2002) menyatakan, bahwa seiring bertambahnya usia, seseorang menjadi semakin stabil, meningkatnya ketrampilan social, dan lebih realistis dalam menjalani hubungan social yang mereka inginkan.

b. Status perkawinan

Individu yang tidak menikah cenderung lebih merasakan *loneliness* dibandingkan dengan individu yang menikah (Brehm, 2002).

c. Gender

Laki – laki lebih sulit mengungkapkan kesepian secara tegas dibandingkan dengan perempuan, sebab stereotipe gender yang lebih berlaku di masyarakat (Borys dan Perlman dalam Brehm, 2002).

d. Karakteristik dan latar belakang lain

Rubeinstein dan Shaver (dalam Brehm, 2002) menemukan satu karakteristik latar belakang seseorang yang kuat sebagai prediktor *loneliness*. Individu yang orang tuanya bercerai lebih merasa *loneliness* dibandingkan dengan individu dengan orang tua tidak bercerai. Selain itu, individu yang orang tuanya meninggal ketika usia muda lebih merasa *loneliness* dibanding dengan individu yang orang tuanya meninggal ketika berusia anak – anak.

e. Status social ekonomi

Individu yang memiliki penghasilan rendah lebih mengalami *loneliness* dibandingkan dengan individu yang memiliki penghasilan tinggi (Weiss dalam Brehm, 2002).

f. Tingkat Pendidikan

Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang, maka semakin tinggi pula tingkat sosialnya dan partisipasinya dalam berbagai kegiatan sehingga terhindar dari kesepian.

Peplau (dalam Sears, dkk., 2009) membagi dua kelompok penyebab *loneliness*. Kelompok pertama yaitu kelompok yang menyangkut kejadian atau perubahan yang memicu timbulnya *loneliness* (*precipitate event*), kelompok yang kedua merupakan kelompok yang menyangkut faktor – faktor yang memungkinkan individu merasa *loneliness* atau tetap merasa *loneliness* sepanjang waktu (*predisposing and maintaining factors*).

1. *Precipitate events* (Endapan peristiwa )

Perubahan dalam hubungan sosial seseorang yang memiliki arah pada titik terendah dari level optimal merupakan suatu perubahan yang paling umum terjadi. Misalnya, hubungan seseorang yang sifatnya dekat dan berakhir pada peristiwa kematian, perceraian, atau perpisahan. Peristiwa yang berupa pemisahan fisik dari orang yang dicintai, seperti ketika anak – anak meninggalkan kedua orang tuanya di rumah untuk pergi kuliah atau ketika keluarga berpindah dari lingkungan lama ke lingkungan baru, merupakan penyebab umum yang pat membuat seseorang merasa *loneliness*. *Loneliness* tidak cukup hanya dengan dipengaruhi oleh ada atau tidaknya suatu hubungan, akan tetapi juga dipengaruhi oleh aspek kualitas dalam hubungan sosial.

2. *Predisposing and maintaining factors* (Faktor - faktor yang mendahului dan mempertahankan)

Perasaan *loneliness* yang terjadi pada seseorang dapat mengalami peningkatan akibat adanya berbagai faktor personal maupun faktor situasional. Faktor – faktor tersebut memberikan andil dalam peningkatan kemungkinan, bahwa seseorang cenderung akan menjadi *loneliness*, dan juga membuat orang yang merasa, bahwa dirinya *loneliness* untuk membangun kembali hubungan sosial yang dirasa lebih memuaskan.

Mijuskovic (2012) menyebutkan terdapat tiga karakteristik kepribadian yang memicu adanya perasaan *loneliness*, yaitu *self esteem* yang berada dalam tingkatan kondisi rendah, perasaan kasihan yang muncul terhadap diri sendiri (*feeling of selfpity*), perilaku yang apatis dan *self-enclosedness*.

Menurut Peplau (dalam Sears, dkk., 2009), kualitas pribadi seseorang dapat mempengaruhi perilakunya dalam situasi kesendirian sosial dan memiliki kontribusi terhadap pola interaksi yang tidak memuaskan. Kualitas pribadi seseorang dapat berpengaruh terhadap bagaimana seseorang bereaksi pada suatu perubahan dalam hubungan sosial yang sesungguhnya, sehingga memberikan pengaruh terhadap seberapa besar efektivitas orang tersebut dalam upaya menghindari *loneliness*, meminimalkan *loneliness*, dan mengurangi *loneliness* tersebut.

## 1. Tipe *Loneliness*

Weiss (dalam Taylor, 2006) telah melakukan identifikasi terhadap dua jenis *loneliness*, yaitu *emotional loneliness* dan *social loneliness*.

### 1. *Emotional loneliness*

Merupakan kondisi *loneliness* yang dialami seseorang ketika orang tersebut tidak mempunyai sosok/figur yang memiliki hubungan kedekatan yang bersifat intim (*intimate attachment figure*) dengan satu orang yang dianggapnya khusus seperti halnya kedekatan yang terjadi antara anak dan orang tuanya, atau kedekatan antara orang dewasa dengan pasangannya. Adapun gejala *emotional loneliness* antara lain; perasaan cemas, sebuah tindakan yang berupa mengutarakan kesendirian, kecenderungan untuk salah menafsirkan bermusuhan, keinginan atas kebutuhan kasih sayang dari orang lain.

### 2. *Social loneliness*

Merupakan kondisi *loneliness* yang dialami oleh seseorang manakala orang tersebut cenderung kurang merasakan integrasi sosial dan tidak adanya keterlibatan seseorang dalam masyarakat atau dalam komunitas yang biasanya diperoleh dari jaringan pertemanan. Adapun gejala *social loneliness* antara lain; timbulnya perasaan bosan, timbul perasaan gelisah, dan pola pemikiran marjinalitas.

Young (dalam Kupshik, 2006) telah membedakan *loneliness* ke dalam tiga jenis yaitu; *loneliness* yang sifatnya sementara, *loneliness* yang sifatnya transisional/situasional dan *loneliness* yang memiliki sifat kronis.



*Loneliness* yang sifatnya sementara termasuk kondisi suasana hati yang singkat dan mengalami perasaan *loneliness* hanya sesekali saja. *Loneliness* yang berada pada kategori ini hanya berlangsung antara beberapa menit atau beberapa jam saja dan gejala yang dimunculkannya tidak begitu berat.

*Loneliness* dalam taraf transisional/situasional ini merupakan *loneliness* yang melibatkan seseorang yang memiliki sebuah hubungan yang dirasa cukup memuaskan dengan orang lain hingga sampai pada perubahan yang terjadi dalam hubungan tersebut (misalnya; peristiwa perceraian, kehilangan anggota keluarga (orang yang dikasihi), pindah ke tempat tinggal/lingkungan yang baru) yang mana dapat dimanifestasikan berupa penyakit fisik atau penyakit mental yang tarafnya ringan, seperti mengalami sakit kepala, gangguan dalam pola tidur, dan kecemasan. Dalam beberapa kasus, *loneliness* situasional dapat menjadi sebuah pengalaman yang menyedihkan bagi seseorang.

*Loneliness* dalam tingkatan kronis dapat terjadi apabila seseorang kurang memiliki hubungan sosial yang memuaskan dan kondisi situasi tersebut berlangsung selama kurun waktu dua tahun bahkan lebih dan bukan muncul karena akibat dari suatu peristiwa traumatis. ketika *loneliness* situasional berlanjut pada kurun waktu yang cukup lama, perasaan *loneliness* tersebut dapat menjadi *loneliness* dalam tingkat yang kronis.

## **C. Komunikasi Interpersonal**

### **1. Definisi Komunikasi Interpersonal**

Menurut Daryanto (2011), komunikasi didefinisikan sebagai suatu proses pemberitahuan tentang sesuatu, baik secara berdialog musyawarah kepada umum atau suatu komunitas tertentu, yang mana orang yang bertugas membawa pesan menginginkan umpan balik dari apa yang telah diberitahukannya, didialogkannya atau dimusyawarahkannya terhadap usaha penyampaian pesan antarmanusia.

Miler (dalam Daryanto, 2011) mengemukakan bahwa, komunikasi sebagai situasi - situasi yang memungkinkan suatu sumber informasi mentransmisikan suatu pesan kepada seorang penerima informasi dengan disadari untuk mempengaruhi perilaku penerima. Sebuah proses komunikasi minimal terdiri dari tiga unsur utama yaitu unsur pengirim pesan, pesan itu sendiri dan target yang akan menerima pesan tersebut. Komunikasi dapat dikatakan efektif apabila pesan yang diterima dan dimengerti sebagaimana yang dimaksudkan oleh pengirim pesan tersebut, kemudian pesan yang telah disampaikan ditindaklanjuti dengan suatu perbuatan oleh penerima pesan dan penerima pesan tersebut tidak mengalami hambatan yang berarti.

Menurut Rakhmat ( 2001), efektivitas dari komunikasi dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu: 1) ketika sumber komunikasi terhadap penerima semakin besar, maka semakin besar pula kemungkinan penerima akan menerima pesan yang disampaikan, 2) ketika pesan yang disampaikan sesuai dengan pendapat penerima, kepercayaan penerima dan watak penerima, maka

komunikasi tersebut akan memiliki pengaruh yang besar, 3) komunikasi akan menyebabkan suatu perubahan yang sangat efektif atas masalah yang tidak dikenalnya, dianggap cukup ringan dan bukan merupakan masalah inti, 4) komunikasi akan cenderung berjalan lebih efektif apabila sumbernya diyakini memiliki keahlian, status sosial yang cukup tinggi, bersifat objektif atau cenderung disukai, dan paling utamanya ialah adanya sumber kekuasaan, dan 5) konteks sosial, situasi kelompok akan menjadi tempat berlangsungnya komunikasi dan mempengaruhi penentuan apakah komunikasi akan diterima ataukah akan ditolak.

Menurut Hardjana (dalam Daryanto, 2011), salah satu jenis komunikasi yang frekuensi terjadinya cukup tinggi dalam kehidupan sehari – hari adalah komunikasi interpersonal atau komunikasi antarpribadi. Mulyana (dalam Suranto, 2011) mengemukakan bahwa, komunikasi interpersonal merupakan bentuk komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang akan sangat memungkinkan setiap pesertanya memperoleh reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal.

Menurut Devito (1997), komunikasi interpersonal adalah penyampaian pesan oleh satu orang dan diterima oleh orang lain atau sekelompok kecil orang, dengan berbagai dampaknya dan dengan peluang untuk memberikan umpan balik yang sifatnya segera. Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi dari orang lain secara langsung, baik secara verbal atau nonverbal. Komunikasi interpersonal

merupakan komunikasi yang hanya dilakukan oleh dua orang, seperti suami istri, antara dua sejawat, dua sahabat dekat, dan guru dengan muridnya (Mulyana, 2001).

Para ahli komunikasi mendefinisikan komunikasi interpersonal secara berbeda – beda. Berikut ini terdapat tiga sudut pandang definisi utama komunikasi interpersonal yang diungkapkan oleh Devito, (1997):

a. Berdasarkan komponen

Komunikasi interpersonal dapat didefinisikan dengan cara mengamati komponen-komponen utama pembentuknya, yaitu mulai dari penyampaian pesan yang dilakukan oleh satu orang dan penerimaan pesan yang diterima oleh orang lain atau sekelompok kecil orang, dengan berbagai dampaknya hingga tercapainya peluang untuk memberikan umpan balik.

b. Berdasarkan hubungan diadik

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang berlangsung diantara dua orang yang mempunyai hubungan yang mantap dan jelas. Sebagai contoh dapat dilihat pada hubungan komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anaknya, dan komunikasi antara guru dengan muridnya.

c. Berdasarkan pengembangan

Komunikasi interpersonal dipandang sebagai akhir dari perkembangan dari komunikasi yang bersifat tidak pribadi (*impersonal*) menjadi komunikasi pribadi yang lebih intim (dekat).

Ketiga definisi di atas dapat memberikan bantuan dalam menjelaskan maksud dari pengertian komunikasi interpersonal dan bagaimana komunikasi tersebut berkembang, serta pemahaman yang lebih, bahwa komunikasi interpersonal dapat berubah apabila mengalami suatu perkembangan yang jelas.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, komunikasi interpersonal antara orang tua dan remaja merupakan sebuah komunikasi berupa penyampaian pesan antara orang tua dan remaja secara tatap muka yang bertujuan agar komunikasi tersebut dapat mengubah sikap lawan bicaranya serta menimbulkan efek timbal balik pada masing - masing pelakunya, dalam hal ini ialah orang tua dan remaja.

## **2. Aspek – aspek komunikasi Interpersonal**

Dalam komunikasi interpersonal terdapat beberapa aspek. Menurut Bienvenu (dalam Rakhmat 2001) aspek komunikasi interpersonal adalah sebagai berikut:

### **a. *Self concept* (Konsep diri)**

merupakan sebuah evaluasi individu mengenai dirinya sendiri yang berupa penilaian atau penaksiran mengenai diri sendiri oleh individu yang bersangkutan. Dalam hal ini, konsep diri merupakan faktor yang paling penting dalam mempengaruhi komunikasi dengan orang lain.

b. *Ability* (Kemampuan)

Merupakan sebuah upaya atau kemampuan individu untuk menjadi seorang pendengar yang baik dalam aktivitas komunikasi interpersonal.

c. *Skill experience*

Merupakan sebuah keterampilan komunikasi yang diperoleh individu berdasarkan pengalaman yang didapatnya dan memberikan pengaruh serta kontribusi meningkatnya kemampuan individu dalam mengekspresikan pikiran dan gagasan/ide – ide.

d. *Emotion* (Emosi)

Merupakan sebuah perasaan yang mendorong individu dalam memberikan respon atau bertindak laku terhadap stimulus yang diterimanya dengan cara yang konstruktif (berusaha memperbaiki kondisi emosi tersebut)

e. *Self disclosure* (Pengungkapan diri)

Merupakan keinginan untuk berkomunikasi dengan orang lain secara bebas, terbuka dan terus terang dengan cara menceritakan fakta – fakta mengenai diri sendiri kepada orang lain. Yang tujuan untuk utamanya tidak lain dan tidak bukan ialah untuk menjaga hubungan Interpersonal

### 3. Faktor – faktor Komunikasi Interpersonal

Dalam komunikasi interpersonal ada beberapa faktor yang mempengaruhi. Menurut Devito (1997) komunikasi interpersonal yang efektif dipengaruhi oleh beberapa faktor berikut:



a. *Openness* (Keterbukaan)

Sikap terbuka (*open mindedness*) memiliki dampak yang besar dalam menumbuhkan komunikasi interpersonal yang efektif. Terdapat dua aspek untuk mengetahui seberapa besar kualitas keterbukaan dari komunikasi interpersonal, yakni aspek keinginan untuk terbuka pada setiap individu yang berinteraksi dengan orang lain, dan keinginan untuk menanggapi segala bentuk stimuli yang datang kepadanya secara jujur. Keterbukaan juga memiliki arti, bahwa keterbukaan merupakan kemauan untuk membuka diri pada hal-hal tertentu, dengan tujuan, individu tersebut mampu dalam mengetahui dan memahami pendapat, gagasan, atau pikiran orang tua sehingga komunikasi mudah dilakukan, serta kemauan untuk anak menanggapi secara jujur dan terus terang terhadap apa yang disampaikan oleh orang tuanya.

b. *Positiveness* (Sikap positif)

Sikap positif atau faktor percaya ini merupakan salah satu bagian yang penting. apabila seseorang mempunyai perasaan, bahwa dirinya tidak akan dirugikan, dan tidak akan pernah dikhianati dengan apa yang disampaikannya, maka orang tersebut pasti akan lebih mudah dalam membuka dirinya. Bagaimana orang tua dapat berperilaku positif seperti berpikir positif terhadap dirinya sebagai orang tua maupun terhadap anaknya sendiri. Sikap positif maksudnya adalah bagaimana orang tua dapat mempercayai anaknya untuk melakukan kegiatannya sendiri tanpa

harus selalu diawasi serta selalu berupaya untuk mencontohkan perilaku-perilaku positif pada anak.

c. *Emphaty* (Empati)

Empati adalah kemampuan seseorang dalam memahami perasaan dan pikiran orang lain, kemampuan dalam memahami dan melihat dunia dari sudut pandang orang lain atau kemampuan memproyeksikan diri pada diri orang lain. Dengan kata lain, kemampuan dalam menghayati perasaan orang lain atau merasakan apa yang dirasakan orang lain, baik secara emosional maupun intelektual. Dalam hal ini, sikap empati merupakan bentuk bagaimana seseorang dalam berkomunikasi dapat merasakan dan mengerti kondisi setiap anggota dalam keluarga, serta memahami kondisi psikis dalam setiap situasinya. Empati merupakan salah satu faktor yang dapat menumbuhkan sikap percaya pada diri orang lain.

d. *Supportiveness* (Sikap mendukung)

Sikap mendukung merupakan bentuk dari sikap yang tujuannya adalah untuk saling mendukung antar orang tua dan anak dengan tujuan agar pesan keduanya dapat tersampaikan dengan baik. Dalam hal ini, maksudnya adalah dalam berkomunikasi seseorang dapat menunjukkan sikap menyanggupi untuk mendengar perkataan setiap anggota keluarga yang sedang berbicara. Mampu memberikan masukan dan saran yang membangun, serta fokus dalam memperhatikan pembicaraan yang sedang terjadi. Komunikasi yang terbuka dan empatik tidak dapat berlangsung dalam suasana yang tidak mendukung. Seseorang memperlihatkan sikap

mendukung dengan bersikap (1) deskriptif, bukan evaluatif, (2) spontan, bukan strategik, dan (3) profesional, bukan sangat yakin.

*e. Equality* (Kesetaraan / Kesamaan)

Komunikasi interpersonal akan lebih efektif jika orang-orang yang berkomunikasi di dalam suasana/kondisi yang setara. Kesamaan tersebut diantaranya adalah kesamaan-kesamaan kepribadian ataupun kedudukan antara pembicara dan pendengar. Komunikasi interpersonal akan lebih efektif apabila suasananya setara. Artinya, harus ada sesuatu untuk saling disumbangkan antara kedua belah pihak. Dalam suatu hubungan interpersonal yang ditandai oleh kesetaraan, ketidak-sependapatan dan konflik lebih dilihat sebagai upaya untuk memahami perbedaan yang pasti ada daripada sebagai kesempatan untuk menjatuhkan pihak lain. Kesetaraan tidak mengharuskan kita menerima dan menyetujui begitu saja semua perilaku verbal dan nonverbal pihak lain. Kesetaraan berarti kita menerima pihak lain, atau menurut istilah Carl Rogers, kesetaraan meminta seseorang untuk memberikan "penghargaan positif tak bersyarat" kepada orang lain.

## D. Hubungan Antarvariabel

### 1. Hubungan antara Komunikasi Interpersonal dengan Adiksi *Smartphone*

Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal atau nonverbal (Mulyana, 2001). Komunikasi Interpersonal merupakan komunikasi yang intensitasnya paling sering terjadi dalam interaksi antar manusia (Hardjana dalam Daryanto, 2011). Komunikasi interpersonal antara orang tua dan remaja dalam hal ini mahasiswa merupakan sebuah komunikasi yang berlangsung antara orang tua dan remaja secara tatap muka. Efektivitas komunikasi interpersonal dimulai dengan adanya lima kualitas umum yang dipertimbangkan yaitu, keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap saling mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*) (Devito, 1997).

Ketika komunikasi interpersonal dapat berjalan dengan baik (efektif), maka akan terjadi sebuah hubungan timbal balik dan kedekatan antar pelakunya. Orang tua merupakan sosok penting dalam keberlangsungan komunikasi interpersonal dengan remaja dalam hal ini mahasiswa. Ketika komunikasi interpersonal orang tua dan remaja tidak berjalan dengan baik maka akan timbul kecenderungan untuk adiksi *smartphone* sebagai bentuk pemenuhan kebutuhan perhatian berupa komunikasi interpersonal pada remaja. Adiksi *smartphone* merupakan perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap *smartphone* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti

halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang (Kwon dkk, 2013).

Seperti yang dijelaskan oleh Yuwanto (2010) bahwa, terdapat beberapa faktor penyebab adiksi pada *smartphone* salah satunya ialah: faktor sosial, kaitannya dengan remaja dalam hal ini adalah ketika komunikasi interpersonal dengan orang tuanya cenderung kurang efektif, mereka akan memuaskan kebutuhan interaksi dengan orang lain berupa interaksi dan komunikasi melalui *smartphone*. Selain itu, *smartphone* juga dianggap sebagai sarana remaja dalam hal ini mahasiswa untuk mencapai rasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang dianggapnya tidak nyaman seperti, stress, perasaan sedih, cemas, jenuh dalam belajar, dan tidak adanya kegiatan saat waktu luang. Sehingga, menggunakan *smartphone* akan dirasa oleh remaja dalam hal ini mahasiswa sebagai kegiatan yang paling penting dalam hidupnya dan akan mendominasi pemikiran mereka (salience).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa, adiksi *smartphone* dapat terjadi pada kalangan remaja dalam hal ini mahasiswa sebagai bentuk pemenuhan kebutuhan berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain ketika mereka tidak memperoleh kualitas komunikasi interpersonal yang baik dengan orang tua mereka. Hal ini menggambarkan bahwa, apabila orang tua dapat menjalin komunikasi interpersonal yang baik dengan remaja dalam hal ini mahasiswa, maka mahasiswa tidak akan mengalami adiksi pada *smartphone*.

## 2. Hubungan antara *Loneliness* dengan Adiksi *Smartphone*

*Loneliness* merupakan perasaan yang tidak menyenangkan akibat adanya kesenjangan antara hubungan sosial yang dimiliki saat ini dan hubungan sosial yang diinginkan. Seseorang yang mengalami *loneliness* merasa terisolasi, artinya individu merasa terasingkan dari lingkungan sekitarnya. Menurut Bell (dalam Baron dan Byrne, 2005), seseorang yang merasa kesepian cenderung menghabiskan waktu luang yang mereka miliki untuk melakukan aktivitas secara sendirian. Sullivan (1953) mengungkapkan bahwa, *loneliness* merupakan pengalaman tidak menyenangkan yang berkaitan dengan kebutuhan *intimacy* (terutama *personal intimacy*) yang tidak dapat terpenuhi. *Loneliness* selalu muncul sebagai respon dari ketidak hadirannya hubungan yang istimewa.

Mahasiswa rata – rata menggunakan *smartphonenya* selama sekitar sekitar Sembilan jam perhari. Itu lebih lama daripada para mahasiswa menghabiskan waktu untuk tidurnya (Kowalski, 2014). Menurut Park (2014) *smartphone addiction* menjadi masalah yang serius baru – baru ini.

Kecanduan merupakan jenis kebiasaan yang tidak terkendali dan tidak sehat (Kowalski, 2014). Kebanyakan orang yang mengalami adiksi *smartphone* merupakan orang yang memiliki rasa percaya diri yang kurang dan sulit menjalin hubungan sosial dengan orang lain dan merasa bahwa, mereka perlu terus menerus melakukan kontak dengan yang lainnya (Sigh, 2014). Berdasar penelitian yang dilakukan oleh Ashok, (2015) terhadap mahasiswa di India, terdapat hubungan yang signifikan antara *loneliness* dan



adiksi pada *smartphone*. adapun menurut penelitian Zahrani (2014), terdapat pengaruh yang signifikan antara *self-esteem*, *loneliness* dan faktor demografi terhadap kecenderungan adiksi pada *smartphone*.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa, kecenderungan remaja dalam hal ini mahasiswa menggunakan *smartphone* secara terus menerus hingga memiliki kecenderungan adiksi pada *smartphone* merupakan bentuk akibat adanya perasaan *loneliness*. Ketika muncul perasaan *loneliness*, aktivitas penggunaan *smartphone* merupakan aktivitas dalam menghadapi situasi tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa, apabila remaja dalam hal ini mahasiswa memiliki tingkat *loneliness* yang tinggi, maka mahasiswa akan memiliki tingkat adiksi *smartphone* yang tinggi.

### 3. Hubungan antara Komunikasi Interpersonal Orang Tua – Anak dan *Loneliness* dengan Adiksi *Smartphone*

Adiksi *smartphone* merupakan sebuah fenomena yang umum dan telah diteliti di beberapa Negara. Saat ini hampir setiap orang memiliki kecenderungan mengalami adiksi *smartphone*, tak terkecuali mahasiswa. Adiksi *smartphone* terjadi manakala seseorang memiliki anggapan bahwa menggunakan *smartphone* merupakan sebagai kegiatan yang paling utama dibandingkan dengan kegiatan yang lain.

Mahasiswa senantiasa akan dihadapkan pada beberapa kesibukan atas tanggung jawab dan kewajiban sebagai mahasiswa, seperti mengerjakan tugas, melaksanakan ujian, dan kegiatan perkuliahan yang lain. Dalam

beberapa kejadian, penggunaan *smartphone* dalam pelaksanaan tanggung jawab sebagai mahasiswa tanpa disadari menimbulkan kecenderungan adiksi pada *smartphone*.

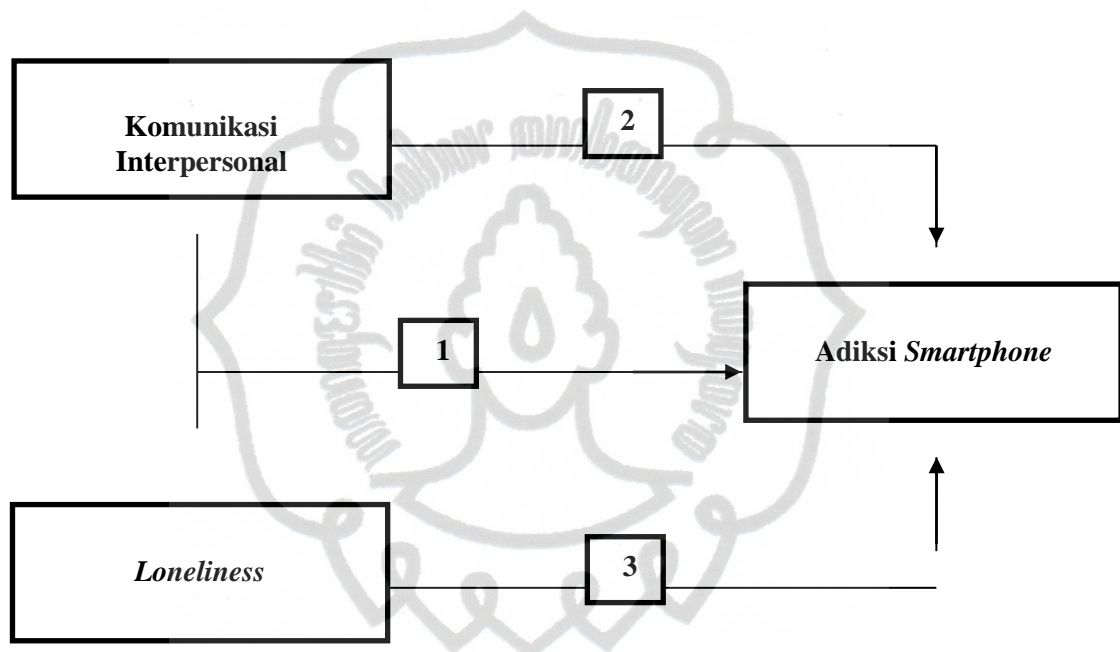
Menurut Yuwanto (2010), kecenderungan adiksi pada *smartphone* pada remaja dalam hal ini mahasiswa akan timbul ketika komunikasi interpersonal dengan orang tuanya berjalan kurang efektif, sehingga mereka mencari pemuasan kebutuhan akan komunikasi dengan cara berinteraksi dengan orang lain melalui penggunaan *smartphone*.

Kecenderungan adiksi juga merupakan sebuah reaksi yang timbul akibat adanya perasaan *loneliness* pada diri seseorang (Rubeinstein, dalam Brehm, 2002). Perasaan *loneliness* juga disebabkan oleh adanya keterbatasan hubungan (Sears, dkk., 2009). Taylor (2006) mengungkapkan bahwa, *loneliness* merupakan pengalaman tidak menyenangkan yang berkaitan dengan kebutuhan *intimacy* (terutama *personal intimacy*) yang tidak dapat terpenuhi. *Loneliness* selalu muncul sebagai respon dari ketidak hadirannya hubungan yang istimewa. Ketika komunikasi interpersonal dapat berjalan dengan baik (efektif), maka akan terjadi sebuah hubungan timbale-balik dan kedekatan antar orang tua dan anaknya dalam hal ini remaja. Dalam hal ini, komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak dirasa sebagai salah satu faktor pembentuk hubungan istimewa dalam sebuah keluarga.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, komunikasi interpersonal dan *loneliness* merupakan dua hal yang memiliki kaitan erat dan memiliki pengaruh terhadap kecenderungan adiksi pada mahasiswa. Ketika

mahasiswa memiliki kualitas komunikasi interpersonal yang baik dengan orang tuanya, mereka cenderung akan dapat terhindar dari perasaan *loneliness*, yang mana kondisi *loneliness* tersebut dapat mengakibatkan mahasiswa mengalami adiksi pada *smartphone*.

### E. Kerangka Pemikiran



Bagan 1

Kerangka Pemikiran Pengaruh Komunikasi Interpersonal Orang Tua – Anak dan *Loneliness* terhadap Adiksi pada *Smartphone*

Keterangan:

1 : Hipotesis 1

2 : Hipotesis 2

3 : Hipotesis 3

## F. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat pengaruh antara komunikasi interpersonal orang tua – anak dan *loneliness* terhadap adiksi pada *smartphone*
2. Terdapat pengaruh komunikasi interpersonal orang tua – anak terhadap adiksi *smartphone*.
3. Terdapat pengaruh *loneliness* terhadap adiksi *smartphone*.

