

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Penemuan teknologi seperti *smartphone* menjadikan segala sesuatu lebih praktis. Penggunaanya dapat melakukan banyak hal seperti berinteraksi melalui sosial media, menelepon, mendengarkan musik, membaca buku digital, sampai dengan reservasi hotel atau berbelanja secara *online* dalam satu waktu (Hanika, 2015). Berdasarkan pendapat ini, diketahui bahwa *smartphone* dapat memberikan banyak fasilitas bagi penggunaanya. Oleh karena itu diharapkan penggunaanya dapat bijak dalam mengakses *smartphon*enya agar tidak mengarah pada permasalahan kecanduan.

Sebagaimana dikemukakan Hanika di atas, diketahui bahwa *smartphone* memiliki berbagai fungsi untuk menunjang kegiatan sehari-hari individu. Hal tersebut menunjukkan bahwa *smartphone* di era sekarang ini dapat menjadi kebutuhan bagi penggunaanya dalam melakukan berbagai aktivitasnya. Selain menjadi kebutuhan, *smartphone* juga bisa mengakibatkan penggunaanya menjadi ketergantungan atau kecanduan dalam penggunaannya. Sebagaimana dikemukakan oleh Durak (2018), yang mengutip dari berbagai pendapat tokoh, menyimpulkan bahwa *smartphone* saat ini merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari dan bahkan telah menjadi kebutuhan. Penggunaan intensif *smartphone* telah mengakibatkan masalah psikologis, sosial (kesepian, kecemasan sosial, hubungan interpersonal), dan akademik serta perilaku adiktif.

Oleh karena itu akan diberi definisi perbedaan dari kebutuhan dengan kecanduan atau ketergantungan. Kebutuhan, dalam istilah psikologi disebut

sebagai *need*. Reber dan Reber (2010) memberi arti *need* (kebutuhan) sebagai beberapa hal atau situasi yang jika terpenuhi akan memperbaiki kesejahteraan individu. Sebuah kebutuhan, dalam pengertian ini, bisa jadi bersifat mendasar dan biologis (contohnya makanan), atau melibatkan faktor-faktor sosial dan personal, dan berasal dari bentuk-bentuk kompleks pembelajaran (seperti pencapaian, prestise). Arti lain dari kebutuhan adalah kondisi internal organisme yang menuntut sesuatu hal atau situasi tertentu.

Berbeda dengan istilah kebutuhan, kecanduan atau ketergantungan dikemukakan oleh Reber dan Reber (2010) sebagai ketergantungan berlebihan secara psikologis atau fisiologis sebuah organisme terhadap obat atau zat kimia tertentu. Istilah kecanduan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Tim Redaksi Departemen Pendidikan Nasional, 2011) diartikan sebagai kejangkitan suatu kegemaran (hingga lupa hal-hal yang lain), atau ketagihan akan sesuatu hingga menjadi ketergantungan. Contoh dari kecanduan atau ketergantungan adalah terhadap obat-obatan, minuman, dsb.

Simangunsong dan Sawitri (2017) mengatakan bahwa kecanduan *smartphone* memiliki berbagai kriteria sebagai diagnosisnya, antara lain: 1) Kriteria A, yaitu periode penggunaan *smartphone* yang secara signifikan menyebabkan gangguan telah dialami selama tiga bulan (dengan disertai berbagai kriteria seperti gagal menolak impuls, *withdrawal*, penggunaan dalam jangka waktu lebih lama, keinginan terus-menerus dan atau usaha yang gagal untuk berhenti mengurangi penggunaan. 2) Kriteria B, yaitu kerusakan fungsional: seperti mengakibatkan masalah fisik atau psikologis, penggunaan dalam situasi yang berbahaya secara fisik, mengakibatkan gangguan hubungan sosial, prestasi sekolah, atau prestasi kerja, menyebabkan gangguan subjektif secara signifikan atau memakan waktu

lama. 3) Kriteria C, yaitu kriteria pengecualian: perilaku kecanduan *smartphone* tidak diperhitungkan dengan obsesif dan gangguan kompulsif atau dengan gangguan bipolar I.

Penggunaan *smartphone* memberikan kenyamanan sebagai *reinforcement* dan meningkatkan kemungkinan pengguna *smartphone* menjadi aktivitas sehari-hari sehingga perasaan nyaman ini mengakibatkan individu kehilangan kontrol dalam penggunaan *smartphone* (Simangunsong & Sawitri, 2017). Kehilangan kontrol dalam penggunaan *smartphone* dapat tercermin dalam permasalahan kecanduan *smartphone*.

Masalah kecanduan *smartphone* ditunjukkan melalui data yang diperoleh dari *Pew Research Center* (dalam Simangunsong & Sawitri, 2017), bahwa 46% dari pengguna *smartphone* di Amerika Serikat mengaku "tidak bisa hidup tanpa *smartphone*". Selain itu, dalam tiga tahun (dari tahun 2011-2014), persentase kepemilikan *smartphone* di kalangan orang dewasa di Amerika Serikat meningkat pesat dari 35% menjadi 64%. Selanjutnya, 15% dari populasi warga Amerika Serikat berumur 18 dan 29 tahun terindikasi ketergantungan pada *smartphone* guna mengakses internet.

Permasalahan kecanduan *smartphone* juga terjadi di Indonesia. Hasil survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (dalam Mulyana & Afriani, 2017) di 42 kota di seluruh pulau Indonesia pada tahun 2012, menemukan bahwa pengguna *smartphone* pada kalangan siswa sekolah menengah atas (SMA) berada pada posisi pertama dengan persentase sebesar 47,9%, kemudian untuk tingkat sekolah menengah pertama (SMP) sebanyak 11,3%, dan tingkat sekolah dasar (SD) sebanyak 7,5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa remaja SMA berada pada rentang usia pengguna *smartphone* tertinggi.

Saat ini, internet dan remaja seolah seperti dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Keseharian remaja yang selalu berhubungan dengan teknologi seperti *gadget (smartphone)* dan komputer merupakan pemandangan yang sering dijumpai. Jika dilihat di lingkungan sehari-hari, jarang sekali ada remaja yang tidak memegang atau memainkan *smartphonenya* ketika sedang berkumpul dengan teman sebayanya (Dewangga & Rahayu, 2014).

Remaja merupakan konsumen paling tinggi dalam hal pembelian serta penggunaan *smartphone*. Kondisi tersebut dimungkinkan karena remaja masih cenderung labil dan mudah terpengaruh lingkungannya. Secara fisik, remaja telah berfungsi sebagai orang dewasa, namun secara emosi dan sosial masih belum matang. Ketidakmatangan tersebut yang menyebabkan masa remaja sering disebut sebagai masa krisis dalam masa kehidupan seseorang, seperti mengalami konflik batin, ketidaksesuaian terhadap masyarakat, terhadap orang lain, bahkan terhadap dirinya sendiri (Paramita & Hidayati, 2016).

Masa remaja terbagi menjadi tiga tahap, tahap pertama adalah remaja awal (usia 13-14 tahun), tahap kedua adalah remaja tengah (usia 15-17 tahun), dan tahap ketiga adalah remaja akhir (usia 18-21 tahun). Individu yang berada pada masa remaja awal, umumnya telah memasuki pendidikan di bangku sekolah menengah pertama (SMP), sedangkan masa remaja tengah berada di sekolah menengah atas (SMA), dan yang tergolong remaja akhir umumnya sudah memasuki dunia perguruan tinggi atau lulus SMA dan mungkin sudah bekerja (Dariyo, 2004, h.14). Konsep remaja dalam penelitian ini adalah fase remaja akhir yaitu individu yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi (mahasiswa).

Permasalahan kecanduan *smartphone* juga dialami oleh mahasiswa, hal ini ditunjukkan melalui hasil penelitian Misyaroh (2016) tentang kecanduan *smartphone* pada mahasiswa universitas negeri di Kota Malang. Hasil penelitian ini menemukan bahwa dari total 150 subjek, yang berada pada kategori rendah sebanyak 10 mahasiswa (6,66%), kategori sedang sebanyak 115 mahasiswa (76,66%), dan yang berada pada kategori tinggi sebanyak 25 mahasiswa (16,66%). Berdasarkan hasil penelitian ini, diketahui bahwa kecanduan *smartphone* mahasiswa yang berada pada kategori rendah hanya 6,66%, selebihnya 93,33% mahasiswa mengalami kecanduan *smartphone* (76,66% berada dalam kategori sedang, dan 16,66% berada dalam kategori tinggi).

Hasil penelitian Sutanto (2016) terhadap 200 mahasiswa aktif (100 laki-laki dan 100 perempuan) Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, menemukan bahwa penggunaan aplikasi di *smartphone* lebih banyak pada aplikasi media sosial, yaitu laki-laki sebesar 80% dan perempuan sebesar 93%, aplikasi *browser* laki-laki sebesar 12% dan perempuan sebesar 18%, serta aplikasi *game* laki-laki sebesar 10% dan perempuan sebesar 1%.

Permasalahan kecanduan *smartphone* juga dialami oleh mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Melalui pengamatan dan percakapan sehari-hari dengan lima mahasiswa pada bulan Juni sampai dengan bulan Juli 2019 di lingkungan kampus, ditemukan bahwa mahasiswa mengalami kecanduan *smartphone*. Hal ini diakui oleh mahasiswa yang bersangkutan, bahwa mahasiswa memiliki ketergantungan terhadap *smartphone*, seperti sebagian besar aktivitas dan waktunya dihabiskan untuk menggunakan *smartphone*. Mahasiswa mengaku bahwa penggunaan *smartphone* merupakan hal yang sangat penting karena segala akses dalam aktivitas

kehidupannya dilakukan menggunakan *smartphone* tersebut, seperti berkomunikasi di media sosial, memesan ojek atau taksi *online*, bahkan sekadar mencari hiburan seperti menonton film atau berselancar di dunia maya.

Melalui hasil pengamatan dan percakapan terhadap mahasiswa, diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa aktif di media sosial seperti *Whatsapp (WA)*, *Facebook (FB)*, *Instagram (IG)*, dan media sosial lainnya. Mahasiswa mengaktifkan notifikasi agar selalu mendapat pemberitahuan percakapan dari media sosialnya. Setiap saat mahasiswa mengecek *smartphonenya* untuk mengetahui apakah ada notifikasi yang masuk. Mahasiswa secara aktif terlibat dalam percakapan di media sosial tersebut agar tidak ketinggalan obrolan dengan teman-teman di dunia maya. Keterlibatan di media sosial dilakukan mahasiswa mulai dari bangun tidur, di sela-sela kegiatan sehari-hari sampai dengan menjelang tidur. Dalam sehari, mahasiswa dapat menghabiskan waktu berjam-jam untuk mengakses *smartphonenya*, seperti melakukan *chatting* di media sosial, bermain *game*, mengakses *Youtube*, menonton film, dan aktivitas lainnya.

Mahasiswa mengaku penggunaan *smartphone* secara terus-menerus dapat mengganggu dirinya pada saat mengikuti kegiatan perkuliahan. Mahasiswa secara berkala mengecek *smartphonenya* dan aktif di media sosial meskipun sedang mengikuti perkuliahan, hal ini kemudian menyebabkan mahasiswa tidak dapat berkonsentrasi terhadap materi yang disampaikan dosen. Akibatnya mahasiswa tidak dapat menyerap secara maksimal materi perkuliahannya.

Mahasiswa mengaku dirinya sangat bergantung kepada *smartphone* yang dimiliki. Hal ini ditunjukkan pada saat mahasiswa tidak dapat mengakses *smartphonenya* (seperti daya baterai drop, gangguan jaringan internet) mahasiswa menjadi kesal atau murung (*bad mood*). Mahasiswa tersebut akan buru-buru

mencari pengisi daya baterai, atau segera mencari lokasi yang jaringan internetnya lancar agar dapat mengakses kembali *smartphonenya*.

Selain itu, penggunaan *smartphone* dalam keseharian mahasiswa tergolong tinggi, baik dari sisi frekuensi maupun intensitas penggunaannya. Pada sisi frekuensi, mahasiswa menggunakan *smartphone* tergolong sangat sering, bahkan dapat dikatakan setiap saat mahasiswa mengakses *smartphonenya*. Diawali dari bangun tidur sampai dengan menjelang tidur kembali, mahasiswa selalu mengakses *smartphonenya*. Pada sisi intensitas, mahasiswa menggunakan *smartphone* tergolong sangat intens karena sekali mengakses *smartphone*, dapat dilakukan selama berjam-jam (pernah mencapai 5-7 jam dalam sekali akses).

Mahasiswa mengaku bahwa dirinya merasa lebih nyaman ketika berinteraksi dengan temannya melalui *smartphonenya*. Mahasiswa merasa lebih dapat mengutarakan isi hati atau isi pemikirannya, merasa tidak canggung dalam berkomunikasi dibandingkan dengan interaksi secara bertatap muka.

Sebetulnya mahasiswa sudah pernah berusaha untuk tidak terlalu tergantung terhadap *smartphonenya*, yaitu dengan melakukan kegiatan seperti olah raga, atau mengobrol dengan orang-orang di sekitarnya. Namun upaya tersebut berhasil hanya dalam beberapa saat, kemudian pada akhirnya mahasiswa akan kembali menggunakan *smartphonenya* dalam waktu yang lebih lama.

Mahasiswa di atas dikatakan mengalami kecanduan *smartphone* karena apa yang dilakukan dan dialami mahasiswa tersebut mencerminkan kriteria kecanduan *smartphone*. Kriteria kecanduan *smartphone* dikemukakan oleh Mulyana dan Afriani (2017) melalui berbagai aspek, antara lain aspek *daily-life*

disturbance, withdrawal, cyberspace-oriented relationship, overuse dan aspek *tolerance*.

Menurut Mulyana dan Afriani (2017), aspek *daily-life disturbance* merupakan gangguan terhadap aktivitas sehari-hari akibat dari penggunaan *smartphone* yang berlebih. Dapat menyebabkan kesulitan dalam berkonsentrasi saat mengerjakan sesuatu di dalam kelas. Aspek *daily-life disturbance* ini dialami oleh mahasiswa seperti kasus di atas, yaitu secara berkala mengecek *smartphonenya* dan aktif di media sosial meskipun sedang mengikuti perkuliahan, hal ini kemudian menyebabkan mahasiswa tidak dapat berkonsentrasi terhadap materi yang disampaikan oleh dosen.

Pada aspek *withdrawal*, dijelaskan oleh Mulyana dan Afriani (2017) sebagai perasaan yang tidak enak seperti merasa tidak sabar dan gelisah pada saat lepas dari *smartphone*. Aspek ini juga dialami oleh mahasiswa yang mengalami perasaan tidak menyenangkan pada saat penggunaan *smartphone* terhenti. Hal ini terlihat ketika baterai *smartphone* drop atau kehilangan *signal* internet, mahasiswa menjadi murung dan kesal.

Pada aspek *overuse*, dijelaskan oleh Mulyana dan Afriani (2017) sebagai gangguan di mana seseorang tidak dapat mengendalikan kontrol di dalam dirinya, jadi ia akan menggunakan *smartphone* secara terus menerus. Aspek ini juga dialami oleh mahasiswa yang ditunjukkan dengan adanya mahasiswa yang secara berlebih (*overuse*) menggunakan *smartphonenya*, baik dari sisi frekuensi maupun intensitasnya.

Pada aspek *cyberspace-oriented relationship*, dijelaskan oleh Mulyana dan Afriani (2017) sebagai gangguan yang dapat menyebabkan seseorang lebih menyukai dan lebih nyaman berteman atau bersosialisasi melalui *smartphonenya*

dari pada harus berteman atau bersosialisasi secara bertatap muka. Aspek ini juga dialami oleh mahasiswa yang ditunjukkan dengan adanya mahasiswa yang mengaku bahwa dirinya merasa lebih nyaman ketika berinteraksi dengan temannya melalui *smartphonenya*. Mahasiswa merasa lebih dapat mengutarakan isi hati atau isi pemikirannya, merasa tidak canggung dalam berkomunikasi dibandingkan dengan berinteraksi secara tatap muka.

Pada aspek *tolerance*, dijelaskan oleh Mulyana dan Afriani (2017) sebagai suatu tindakan yang sudah dilakukan seseorang untuk tidak terlalu berlebihan menggunakan *smartphone* tetapi usahanya itu selalu gagal. Aspek ini juga dialami oleh mahasiswa yang ditunjukkan dengan adanya mahasiswa yang sudah pernah berusaha menghentikan penggunaan *smartphone* secara berlebihan, namun gagal.

Kecanduan *smartphone* menjadi permasalahan yang penting karena memiliki dampak negatif bagi individu yang bersangkutan. Kwon (dalam Mulyana & Afriani, 2017) mengatakan bahwa kecanduan *smartphone* menyebabkan depresi, kecemasan dan memengaruhi kualitas tidur seseorang. Selain itu, penggunaan *smartphone* yang berlebih juga dapat menyebabkan masalah dengan konsentrasi dan rasa sakit fisik terutama di bagian leher dan pergelangan tangan.

Dampak lainnya dari kecanduan *smartphone* dikemukakan oleh Sutanto (2016) yang mengutip dari berbagai hasil penelitian. Diketahui bahwa kecanduan *smartphone* akan menyebabkan seseorang melupakan tugas belajarnya, dan juga pemenuhan kebutuhan dasarnya seperti makan, minum, atau mandi. Selain itu, dapat memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang. Dampak negatif lainnya antara lain: 1) konsumtif,

penggunaan *smartphone* dengan berbagai fasilitas yang ditawarkan penyedia jasa layanan *smartphone* (operator) sehingga membuat individu harus mengeluarkan biaya untuk memanfaatkan fasilitas yang digunakan, 2) psikologis, individu merasa tidak nyaman atau gelisah ketika tidak menggunakan atau tidak membawa *smartphone*, 3) fisik, terjadi gangguan seperti gangguan atau pola tidur yang berubah, 4) relasi sosial, berkurangnya kontak fisik secara langsung dengan orang lain, 5) akademis/pekerjaan, berkurangnya waktu untuk mengerjakan sesuatu yang penting dengan kata lain berkurangnya produktivitas sehingga mengganggu akademis atau pekerjaan, dan 6) hukum, keinginan untuk menggunakan *smartphone* yang tidak terkontrol menyebabkan menggunakan *smartphone* saat mengemudi dan membahayakan bagi diri sendiri serta pengendara lain.

Ada berbagai faktor yang dapat berpengaruh terhadap kemunculan kecanduan *smartphone*. Hal ini ditunjukkan melalui hasil penelitian Agusta (2016), yang menemukan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi kecanduan *smartphone* pada siswa SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta antara lain: faktor internal (kontrol diri yang rendah, sifat *sensation seeking* yang tinggi dan *self-esteem* yang rendah), faktor situasional (rasa nyaman siswa saat menggunakan *smartphone*), faktor eksternal (besarnya pengaruh media dalam memasarkan *smartphone*), dan faktor sosial (pola interaksi sosial yang memengaruhi individu menjadi kecanduan terhadap *smartphone*).

Faktor lain yang berpengaruh terhadap kecanduan *smartphone* adalah orang tua yang juga mengalami kecanduan *smartphone*. Hal ini ditunjukkan melalui hasil penelitian yang ditemukan oleh Kim, Min, Min, Lee dan Yoo (2018, h.10), bahwa remaja yang memiliki orang tua yang kecanduan, memiliki kemungkinan lebih tinggi dalam hal kecanduan *smartphone*. Kecanduan

smartphone dapat dipengaruhi oleh disfungsi keluarga (orang tua kecanduan). Menghilangkan faktor disfungsi keluarga (orang tua kecanduan) akan menjadi solusi yang baik untuk mengurangi risiko kecanduan *smartphone* di antara remaja. Sebagaimana pendapat Yembise (dalam Tashandra, 2018), bahwa orang tua yang memberi contoh buruk dalam menggunakan *smartphone* secara berlebihan kepada anaknya, dapat menyebabkan anak akan cenderung mengikuti apa yang dilakukan oleh orang tuanya, yaitu juga akan mengalami kecanduan *smartphone*.

Pada penelitian ini yang akan diteliti sebagai variabel bebas adalah kecanduan *smartphone* pada orang tua. Hal ini didasarkan bahwa para orang tua juga telah mengalami kecanduan *smartphone* atau telah menggunakan *smartphone* secara berlebih. Seperti yang dikemukakan oleh Chodarhi (dalam Priherdityo, 2016), bahwa saat ini banyak terlihat orang tua yang sibuk menggunakan *smartphone* saat sedang bersosialisasi. Mulai dari berkiriman pesan, membaca berita, mengunggah foto anak-anak atau sekedar berselancar di dunia maya. Banyak yang menganggap bahwa orang tua yang seringkali menggunakan *smartphone* dianggap sebagai orang tua yang berwawasan luas. Hanya saja, sebuah studi baru menyebutkan, orang tua yang kecanduan *smartphone* ternyata dapat membuat anak dalam kondisi bahaya.

Pendapat Chodarhi (dalam Priherdityo, 2016) di atas yang menyebutkan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebih pada orang tua, dapat menjadi permasalahan tersendiri karena dapat membahayakan keselamatan anaknya. Hal ini juga menjadi dasar pemilihan variabel bebas kecanduan *smartphone* pada orang tua dalam penelitian ini.

Penelitian yang dirilis oleh *The Child Accident Prevention Trust* (dalam Priherdityo, 2016) menemukan bahwa sebanyak 15% anak muda nyaris

mengalami kecelakaan terkait dengan penggunaan *smartphone*. Salah satunya adalah berjalan dengan pandangan teralihkan oleh *smartphone*. Kecelakaan sering terjadi ketika fokus teralihkan dan *smartphone* menjadi penyebabnya. Mulai dari remaja yang melangkah tanpa disadari menuju jalan raya saat dia berkirim pesan, atau bayi yang memegang minuman panas saat orang tuanya sedang berbalas pesan melalui *smartphonanya*. Dari hasil penelitian terhadap 1.000 orang tersebut, para orang tua disarankan untuk tidak mengaktifkan *smartphonanya* di siang hari. Siang hari dianggap sebagai waktu kritis ketika beraktivitas, sehingga anak-anak rentan mengalami kecelakaan.

Anak-anak zaman sekarang sepertinya menghadapi masalah berat yang belum pernah dirasakan generasi sebelumnya. Anak-anak tersebut terpaksa harus meminta orang tuanya meninggalkan sejenak *smartphonanya* untuk bisa meluangkan waktu bersama (Tim Redaksi Kumparan, 2019).

Survei terbaru yang dilakukan oleh organisasi *The Genius of Play* (dalam Tim Redaksi Kumparan, 2019) terhadap 2.000 responden. Para peserta riset ini merupakan orang tua yang memiliki anak usia sekolah, antara usia 5 sampai 18 tahun. Dari 2.000 responden tersebut, 62% di antaranya menyadari punya masalah mengatur waktu main *smartphone*. Para orang tua tersebut mengakui bahwa dirinya menghabiskan banyak waktu menggunakan *smartphone* saat bersama anak-anaknya. Survei tersebut menyimpulkan bahwa 69% orang tua merasa kecanduan dengan *smartphone*. Mungkin itu sebabnya para orang tua lebih banyak menghabiskan waktu menatap layar, dibanding bersama anak-anaknya. Ironisnya, 74% orang tua justru khawatir kalau anaknya menghabiskan terlalu banyak waktu dengan *smartphone*. Sementara ada 52% orang tua

(responden) yang menjadikan *smartphone* sebagai alat untuk membuat anak-anaknya tidak rewel.

Berdasarkan survei dari *The Genius of Play* (dalam Tim Redaksi Kumparan, 2019) yang telah dikemukakan di atas, diketahui bahwa 69% orang tua merasa kecanduan dengan *smartphone*, kemudian 52% orang tua (responden) memberi izin kepada anaknya untuk bermain *smartphone* sebagai alat untuk membuat anak-anaknya tidak rewel. Hal inilah yang diduga bahwa kecanduan *smartphone* pada orang tua dapat menyebabkan anaknya akan mengalami kecanduan yang sama. Lebih lanjut, yang menjadi pertanyaan bahwa apakah hubungan antara kecanduan *smartphone* pada orang tua dengan kecanduan *smartphone* pada anak juga dialami oleh mahasiswa?

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: apakah ada hubungan antara kecanduan *smartphone* pada orang tua dengan kecanduan *smartphone* pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang?

1.2. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara empirik hubungan antara kecanduan *smartphone* pada orang tua dengan kecanduan *smartphone* pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

1.3. Manfaat Penelitian

1.3.1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat teoretis sebagai sumbangan ilmu psikologi khususnya pada psikologi klinis dan psikologi keluarga, yang terkait dengan kecanduan *smartphone* pada mahasiswa dan orang tua.

1.3.2. Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis sebagai acuan dalam memahami permasalahan kecanduan *smartphone* pada mahasiswa dan orang tua, agar mahasiswa dapat memecahkan atau menyelesaikan permasalahan kecanduan *smartphone*.

