

**PENGARUH *SMARTPHONE ADDICTION* TERHADAP
EMPATI PADA GENERASI MILENIAL**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi
Universitas Islam Riau



Disusun Oleh:

SUCI MAHARANI PUTRI

NPM. 158110132

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU**

2019



HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya Suci Maharani Putri dengan disaksikan oleh Dewan Penguji, dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan diperguruan tinggi manapun. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini, maka saya bersedia gelar kesarjanaan saya dicabut.

Pekanbaru, 08 Maret 2019

Yang menyatakan,

SUCI MAHARANI PUTRI
NPM. 158110132

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan untuk kedua
orangtua

Ayahanda Muhammad Ildil

&

Ibunda Rosita

Semoga ini menjadi jalan awal untuk
membanggakan dan membahagiakan ayah dan
ibu.

Teruntuk mimpi dan harapan, skripsi ini untuk kamu.
Terimakasih untuk diri saya sendiri, karena sudah
mengerjakan skripsi ini sampai selesai.

“Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu
urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan
yang lain).”

(QS. Ash-Sharh:7)

MOTTO

“Membuat cita-cita lalu menjadi pemalas adalah cara yang paling indah untuk menyiksa diri.”

“Aku sudah pernah merasakan semua kepahitan dalam hidup dan yang paling pahit ialah berharap kepada manusia”

-Ali bin Abi Thalib-

I have a great family, I live an amazing life.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim.....

Alhamdulillah, segala puji syukur saya ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya. Shalawat beriring salam tercurah kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW, beserta keluarganya, sahabat dan para pengikutnya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengaruh *smartphone addiction* terhadap empati pada generasi milenial**”. Dan dibuat untuk memenuhi syarat Gelar Sarjana Psikologi Universitas Islam Riau.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti banyak menerima bantuan baik dalam bentuk dukungan pemikiran, motivasi, semangat, do'a serta bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Syafrinaldi SH., MCL selaku Rektor Universitas Islam Riau
2. Bapak Yanwar Arief, M.Psi., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
3. Ibu Irma Kusuma Salim, M.Psi., Psikolog selaku Pembimbing Skripsi I, Penasehat Akademis dan Wakil Dekan II yang telah membantu penulis menemukan judul skripsi ini dan bersedia meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan serta dukungan kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Yulia Herawaty, S.Psi., M.A selaku Pembimbing Skripsi II dan Ketua Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau yang telah sabar

dalam membimbing peneliti serta memberikan motivasi yang mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Ibu Lisfarika Napitupulu, M.Psi., Psikolog selaku penguji dan Wakil Dekan III Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
6. Ibu Tengku Nila Fadhlia, M.Psi., Psikolog selaku Wakil Dekan I Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
7. Bapak Ahmad Hidayat, M.Psi., Psikolog selaku Sekretaris Program Studi Fakultas Universitas Islam Riau yang telah memberikan Pembimbing Skripsi I dan II peneliti.
8. Ibu Juliarni Siregar, M.Psi., Psikolog yang telah memberikan bantuan dan bimbingan kepada peneliti mengenai program SPSS, sehingga peneliti dapat menemukan kekurangan pada skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu seluruh dosen Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau Ibu dr. Raihanatu Binqolbi Ruzzain., M.Kes, Ibu Syarifah Faradina, MA, Ibu Leni Armayati, M.Si, Ibu Icha Herawati, M.Soc., Ibu Alucyana, M.Psi., Psikolog, Ibu Eka Fitriyani, M.Psi., Psikolog, Bapak Sigit Nugroho, M.Psi., Bapak Tukiman Khateni, M.Si, Bapak Didik Widianoro, M.Psi., Psikolog, Bapak Birman Simamora, MH, Bapak Fikri, M.Si, Bapak Dr. H. Saproni, M.Ed, Bapak Dr. Santoso, M.Si. Terimakasih telah membekali peneliti dengan segala ilmu dan pengetahuan yang bermanfaat selama ini.
10. Seluruh staf karyawan tata usaha Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau terutama Ibu Eka yang telah membantu dan memberikan kemudahan

dalam mengurus segala dokumen persyaratan akademik selama perkuliahan.

11. Ibu Irfani Rizal, S.Psi., M.Psi yang telah sabar memeriksa daftar pustaka skripsi ini satu per satu.
12. Kedua orangtua tercinta ayah Muhammad Ifdil dan Ibu Rosita, beserta kedua abang Andri Akbar, S.T dan Sukma Satria, S.E, kedua kakak ipar Syarifah Hafizah, S.T dan Wiwin Lestari, S.Pd, dan juga keponakan tersayang Hannah Syakila Azzahra yang selalu memberikan do'a yang tiada henti, dukungan, motivasi, kasih sayang, dan semangat sehingga peneliti merasa termotivasi untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Terimakasih kepada Nia Rahmadani, S.Psi yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini meskipun bantuannya setengah-setengah tapi peneliti sangat menghargai niat baiknya.
14. Buat sahabat-sahabat peneliti selama kuliah di Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau Dwi, Fanny, Mega, Nurul, Sarah, Tara, dan Yola. Terimakasih buat gosip-gosip, kebahagiaan, dan pengalaman yang kalian berikan.
15. Buat sahabat-sahabat peneliti selama Praktek Kerja Lapangan (PKL) Arum dan Maria. Terimakasih untuk suka dan duka dua bulan kita di tempat PKL.
16. Buat Nailu, Era, dan Eki para pejuang penanti Ibu Irma yang setia mengantri dan ikhlas ketika antrian bimbingannya di potong, sehingga kita berniat untuk membuat nomor antrian bimbingan.

17. Kepada seluruh teman-teman angkatan 2015 dan semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan. Penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan dan motivasinya.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga apa yang diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT, Aamiin.

Pekanbaru, 08 Maret 2019

Peneliti,

SUCI MAHARANI PUTRI

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	12
1.3. Tujuan Penelitian.....	12
1.4. Manfaat Penelitian	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1. Empati.....	13
A. Pengertian Empati	14
B. Aspek-Aspek Empati	15
C. Faktor yang Mempengaruhi Empati.....	19
D. Teknik dalam Mengasah Empati	22
2.2. <i>Smartphone Addiction</i>	24

A. Pengertian <i>Smartphone Addiction</i>	24
B. Aspek-Aspek <i>Smartphone Addiction</i>	26
C. Faktor yang Mempengaruhi <i>Smartphone Addiction</i>	29
D. Dampak <i>Smartphone Addiction</i>	32
2.3. Generasi Milenial	34
A. Kategorisasi Generasi Milenial	34
2.4. Pengaruh <i>Smartphone Addiction</i> terhadap Empati pada Generasi Milenial	36
2.5. Hipotesis Penelitian	41
BAB III METODE PENELITIAN	42
3.1. Identifikasi Variabel Penelitian	42
3.2. Definisi Operasional	42
A. Empati	42
B. <i>Smartphone Addiction</i>	43
3.3. Subjek Penelitian	43
A. Populasi Penelitian	43
B. Sampel Penelitian	44
3.4. Metode Pengumpulan data.....	45
A. Skala Empati	45
B. Skala <i>Smartphone Addiction</i>	46
3.5. Validitas dan Reabilitas	48
A. Validitas	48
B. Reliabilitas	49

3.6. Teknik Analisis Data	49
A. Uji Normalitas.....	49
B. Uji Linearitas	50
C. Uji Hipotesis.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1. Persiapan Penelitian.....	51
A. Persiapan Administrasi.....	51
B. Pelaksanaan Uji Coba	51
C. Hasil Uji Coba.....	52
1. Skala Empati	52
2. Skala <i>Smartphone Addiction</i>	52
4.2. Pelaksanaan Penelitian.....	53
4.3. Hasil Analisis Data	54
A. Data Demografi.....	54
B. Deskripsi Data Penelitian.....	55
1. Deskripsi Skala Empati	56
2. Deskripsi Skala <i>Smartphone Addiction</i>	57
4.4. Uji Asumsi	58
A. Uji Normalitas	58
B. Uji Linearitas	59
4.5. Uji Hipotesis	60
A. Analisis Regresi Variabel Penelitian	61
4.6. Pembahasan	63

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71

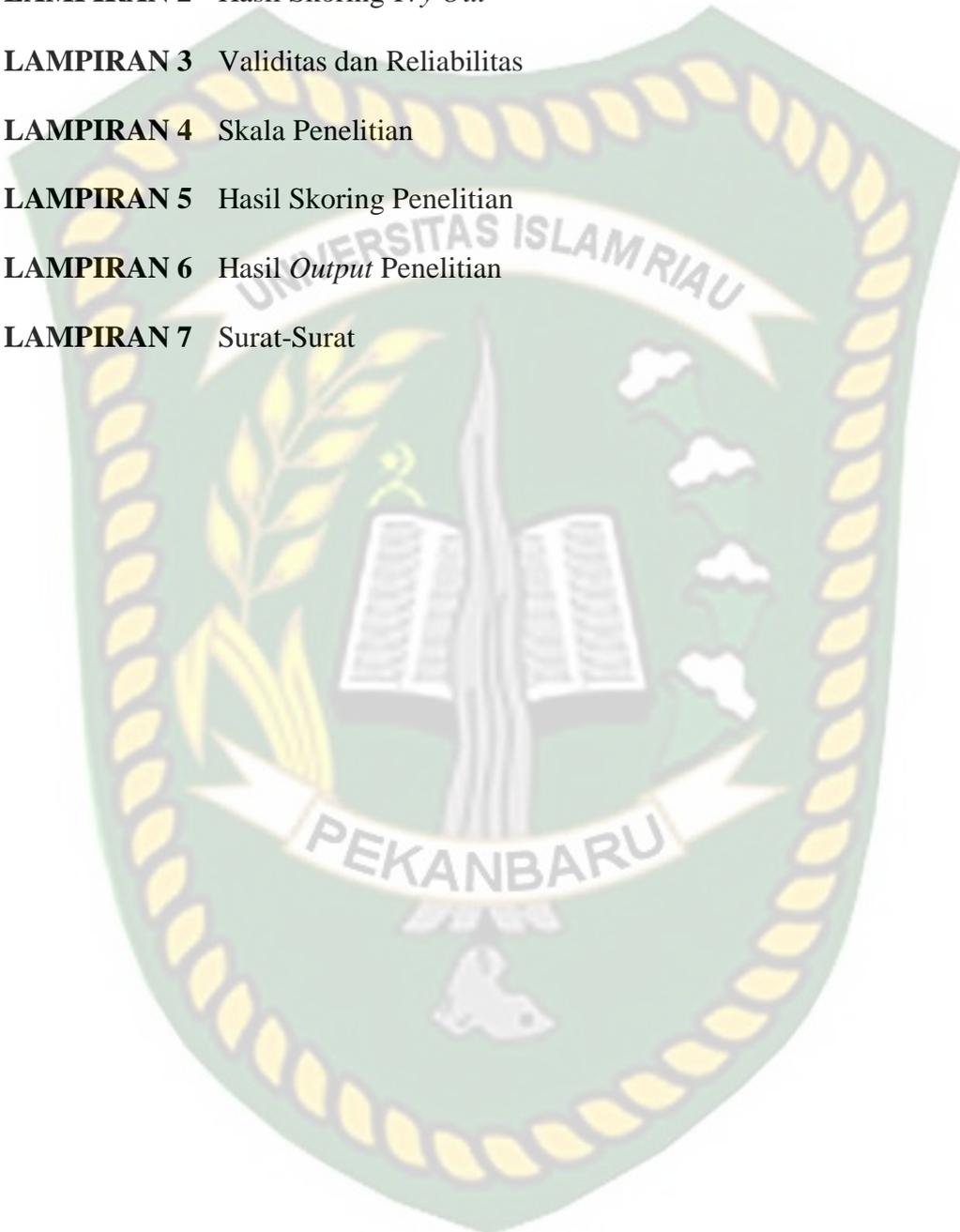


DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Populasi Penelitian	44
Tabel 3.2 <i>Blue Print</i> Skala Empati <i>Try Out</i>	46
Tabel 3.3 <i>Blue Print</i> Skala <i>Smartphone Addiction Try Out</i>	47
Tabel 4.1 <i>Blue Print</i> Skala Empati setelah <i>Try Out</i>	52
Tabel 4.2 <i>Blue Print</i> Skala <i>Smartphone Addiction</i> setelah <i>Try Out</i>	53
Tabel 4.3 Data Demografi	54
Tabel 4.4 Deskripsi Hasil Penelitian	55
Tabel 4.5 Rumus Kategorisasi	55
Tabel 4.6 Rentang Nilai Skala Empati	56
Tabel 4.7 Frekuensi Kategori Skala Empati	57
Tabel 4.8 Rentang Nilai Skala <i>Smartphone Addiction</i>	57
Tabel 4.9 Frekuensi Kategori Skala <i>Smartphone Addiction</i>	58
Tabel 4.10 <i>One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test</i>	59
Tabel 4.11 Hasil Uji Linearitas	60
Tabel 4.12 Koefisien Regresi	61
Tabel 4.13 ANOVA	62
Tabel 4.14 Tabel <i>R Square</i>	63

DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1** Skala Smartphone Addiction dan Empati *Try Out*
- LAMPIRAN 2** Hasil Skoring *Try Out*
- LAMPIRAN 3** Validitas dan Reliabilitas
- LAMPIRAN 4** Skala Penelitian
- LAMPIRAN 5** Hasil Skoring Penelitian
- LAMPIRAN 6** Hasil *Output* Penelitian
- LAMPIRAN 7** Surat-Surat



PENGARUH *SMARTPHONE ADDICTION* TERHADAP EMPATI PADA GENERASI MILENIAL

SUCI MAHARANI PUTRI
158110132

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *smartphone addiction* terhadap empati pada generasi milenial di Pekanbaru dengan populasi sebanyak 307.575 jiwa yang berusia 20-34 tahun, jumlah sampel penelitian sebanyak 100 orang. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan metode *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan skala yang berjumlah 10 aitem untuk skala *smartphone addiction* dan 28 aitem untuk skala empati. Hasil penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana. Hasil uji analisis yang telah dilakukan menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara *smartphone addiction* terhadap empati pada generasi milenial di Pekanbaru dengan arah negatif, semakin tinggi tingkat *smartphone addiction* maka tingkat empati semakin rendah. Nilai kontribusi yang diberikan adalah *R Square* sebesar 0,282 atau sama artinya dengan 28,2%. Adapun sumbangan efektif variabel *smartphone addiction* terhadap empati adalah sebesar 28,2% dan 71,8% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini.

Kata Kunci : *Smartphone Addiction*, Empati, Generasi Milenial

***THE EFFECT OF SMARTPHONE ADDICTION TOWARD EMPATHY IN
GENERATION MILLENNIAL***

SUCI MAHARANI PUTRI
158110132

*PSYCHOLOGY DEPARTMENT
ISLAMIC UNIVERSITY OF RIAU*

ABSTRACT

The purpose of this research is to find out the effect of smartphone addiction toward empathy in generation millennial on Pekanbaru which number of population are 307.573 people which 20-34 years old, research samples are 100 people. In this research the author is use simple random sampling method to collected samples. This questionnaire consists of 10 items for smartphone addiction scale and 28 items for empathy scale. The result of this research is use simple regression linear analysis. The result of analyze that have been done show significant influence between smartphone addiction and empathy of generation millennial on Pekanbaru. Smartphone addiction has negative effect toward people's empathy. R Square 0.282 or 28.2% as the contribution value. The effective contribution variable of smartphone addiction toward people's empathy is 28.2% and 71.8% and other variable also affecting this research.

Keywords : Smartphone Addiction, Empathy, Generation millennial

تأثير إدمان الهواتف الذكية على التعاطف في جيل الألفية

سوئي ماهاراني بوتري

١٥٨١١٠١٣٢

كلية علم النفس

الجامعة الإسلامية الرياوية

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

ملخص

يهدف هذا البحث إلى تحديد تأثير إدمان الهواتف الذكية على التعاطف في جيل الألفية في باكبنارو مع مع مجتمع ٣٠٧.٥٧٥ شخص في أعمار ما بين ٢٠-٣٤ سنة حيث تم اختيار عينة عددهم ١٠٠ شخص. استخدمت طريقة أخذ العينات في هذا البحث طريقة أخذ العينات العشوائية البسيطة. استخدمت تقنيات جمع البيانات مقياسًا من ١٠ عناصر لمقياس إدمان الهواتف الذكية و ٢٨ عنصرًا لمقياس التعاطف. تستخدم نتائج هذا البحث تحليل الانحدار الخطي البسيط. تظهر نتائج اختبارات التحليل التي أجريت أن هناك تأثيرًا كبيرًا بين إدمان الهواتف الذكية على التعاطف في جيل الألفية في باكبنارو مع اتجاه سلبي، كلما ارتفع مستوى إدمان الهواتف الذكية، انخفض مستوى التعاطف. قيمة المساهمة المقدمة هي ٢٨٢,٠ ر سقواير بقيمة ٢٨٢,٠ أو ما يعادل ٢٨,٢٪. المساهمة الفعالة لمتغيرات الإدمان على الهواتف الذكية للتعاطف تبلغ ٢٨,٢٪ وتتأثر نسبة ٨,٧١٪ المتبقية بمتغيرات أخرى خارج هذا البحث.

الكلمات الرئيسية: إدمان الهواتف الذكية، والتعاطف، جيل الألفية

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Akhir-akhir ini definisi generasi telah banyak dikembangkan oleh beberapa ahli, salah satunya definisi menurut Howe dan Strauss (2000) yang telah membagi generasi dari kesamaan tahun kelahiran dan kejadian orang-orang terkenal. Generasi milenial adalah generasi yang cukup banyak diperbincangkan di masyarakat akhir-akhir ini, mulai dari segi politik, pendidikan, moral, teknologi, budaya, serta gaya hidup. Generasi milenial adalah generasi pertama yang benar-benar menjadi pribumi di era atau dunia digital, yang akan menemukan bagaimana mengatur pengaruh dari penggunaan teknologi serta memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kapasitas empati bukan mengurangnya (Huffington, 2014). Generasi Y atau sering disebut generasi milenial adalah individu yang lahir dari tahun 1982-1998 (Howe & Strauss, 2000). Sehingga dapat disimpulkan siapapun yang lahir pada tahun 1982 hingga 1998 atau pada saat ini yang telah berusia 20 tahun sampai 36 tahun termasuk kedalam generasi milenial.

Manusia adalah makhluk sosial dimana tidak dapat hidup sendiri tanpa adanya kehadiran ataupun bantuan orang lain di lingkungan sekitarnya. Dalam proses kehidupan, manusia selalu membutuhkan orang lain dari lingkungan terdekatnya baik itu keluarga, sahabat, tetangga bahkan orang yang tidak dikenal sekalipun. Sosialisasi adalah proses memasukkan

kebiasaan kepada generasi selanjutnya atas aturan dan nilai yang telah ada di dalam masyarakat (Sari, 2009).

Menurut Hoffman (2001) bahwa sosialisasi dapat mempengaruhi empati melalui lima cara, yaitu: 1) individu akan lebih berempati dengan emosi orang lain jika individu tersebut memiliki pengalaman langsung dengan emosi tersebut, karena ini akan membangkitkan tiga mekanisme empati, seperti hubungan langsung, mediasi asosiasi, dan pengambilan peran, 2) menempatkan individu pada situasi ataupun keadaan yang dialami oleh individu lain, kemudian menyebabkan individu lebih memperhatikan sekitarnya dan lebih berempati, 3) membantu individu untuk merasakan kondisi individu lain dan memungkinkan untuk memberikan bantuan pada individu tersebut sehingga akan mempengaruhi empatinya, 4) individu akan lebih terbuka untuk mendengarkan perasaan/kondisi individu lain yang membutuhkan, 5) menjadi model atau peragaan langsung kepada orang lain.

Menurut McLaren (2013) definisi dari empati adalah keterampilan sosial dan emosional yang dimiliki individu untuk dapat merasakan dan mengerti perasaan, kondisi, keinginan, dan keperluan individu lain, sehingga dapat menawarkan komunikasi dan dukungan yang sensitif, perseptif, dan tepat. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi empati seseorang menurut (Hoffman, 2001) yaitu: 1) sosialisasi, 2) *mood* dan *feeling*, 3) situasi dan tempat, 4) proses belajar dan identifikasi, 5) komunikasi dan bahasa, dan 6) pola asuh. Karena kurangnya sosialisasi pada generasi milenial dengan generasi sebelumnya, sehingga tidak terjadinya proses proses memasukkan

kebiasaan kepada generasi selanjutnya atas aturan dan nilai yang telah ada di dalam masyarakat sebelumnya menjadikan empati mereka lebih rendah.

Menurunnya empati pada masyarakat dapat juga dilihat dari fenomena menyedihkan yang ditemui akhir-akhir ini, maraknya video-video kecelakaan, pelecehan, bunuh diri, *bullying*, serta *hoax* yang tersebar di sosial media, dari pada menolong korban, masyarakat justru berlomba-lomba merekam dan mengunggah kejadian tersebut di sosial media miliknya. Pada tanggal 24 Juli 2017, beredarnya video yang memperlihatkan detik-detik dua orang perempuan melakukan bunuh diri dengan terjun dari lantai lima sebuah apartemen di kota Bandung. Ada beberapa versi video yang tersebar didunia maya, salah satunya video yang berdurasi 00:49 detik, video tersebut direkam oleh seseorang dari bawah apartemen tempat kejadian. Dalam video tersebut, tampak jelas ada beberapa orang yang berada di sekitar lokasi kejadian dengan memegang *smartphone* masing-masing dan sibuk merekam proses bunuh diri tersebut (Amindoni, 2017).

Fenomena yang terjadi pada tanggal 16 Juli 2017, beredar video yang berdurasi kurang dari semenit, tampak seorang pria penyandang disabilitas tasnya ditarik oleh empat mahasiswa di salah satu Universitas Swasta di Jakarta. Pria berkebutuhan khusus tersebut berusaha melepaskan diri dari objek bulan-bulanan empat mahasiswa tersebut, namun mereka malah menertawakan pria tersebut. Dari video tersebut dapat tergambarkan kurangnya empati pada mahasiswa (Adhitia, 2017).

Fenomena yang juga terjadi di Rumbai pada tanggal 15 Agustus 2017, seorang wanita dibunuh dan dibakar oleh pacarnya yang diketahui sedang hamil dengan kandungan berumur sekitar 6 bulan, pelaku diketahui kesal karena korban mendesak pertanggungjawabannya (Rahmat, 2017). Masih banyak kasus-kasus pembunuhan yang terjadi, pelaku pembunuhan bisa dilakukan siapa saja ini. Kejadian-kejadian ini terjadi karena krisis moral, yaitu menurun bahkan dapat menghilangkan perasaan empati individu kepada sekitarnya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Konrath, O'Brien, dan Hsing (2011) mereka menemukan adanya penurunan empati pada mahasiswa yang lahir pada tahun 1980-an hingga 2009 sekitar 40%, dibandingkan dengan mahasiswa yang lahir tahun 1970-an sampai dengan mahasiswa yang lahir pada awal tahun 1980-an. Sehingga dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang lahir pada tahun 1970-1980 memiliki empati yang lebih tinggi daripada mahasiswa yang lahir pada tahun 1980-2009.

Berdasarkan penelitian Metz (2014) generasi milenial menunjukkan penurunan tingkat empati sebesar 48% dari generasi sebelumnya, karena peningkatan penggunaan teknologi, dan penurunan menghabiskan waktu diluar rumah. Sejalan dengan penelitian Fitriyanti (2014) didapat hasil yang menunjukkan bahwa perilaku empati mahasiswi di Asrama Putri Nusantara Universitas Negeri Gorontalo masih sangat minim sebab berada pada kategori sangat rendah sebesar 56,86%.

Berdasarkan dari penelitian yang dilakukan oleh Listiyandini, dkk (2017) mahasiswa kedokteran laki-laki memiliki empati lebih rendah dibandingkan mahasiswa kedokteran perempuan. Hal ini sejalan dengan penelitian Wardhani (2018) bahwa terdapat perbedaan empati yang ditinjau dari jenis kelamin, dimana perempuan memiliki tingkat empati yang lebih tinggi dibandingkan laki-laki.

Berdasarkan penelitian Dolby (2014) merefleksikan reaksi mahasiswa terhadap studi kasus "*Toys for Haiti*", yang dibuat dan dirancang untuk menumbuhkan empati pada mahasiswanya. Peneliti memberikan gambaran tentang penurunan empati generasi milenial menunjukkan bahwa budaya sehari-hari dapat mengubah secara substansial kapasitas empati dan pemahaman.

Perkembangan teknologi saat ini memberikan perubahan yang signifikan dalam kehidupan, perubahan yang diberikan tidak hanya manfaat yang besar tetapi juga memberikan dampak yang negatif untuk penggunaanya (Turkle, 2005). Teknologi memberikan manfaat yang sangat besar dalam memajukan kehidupan manusia, sebelumnya banyak macam-macam pekerjaan yang memerlukan kekuatan fisik yang lebih, sekarang pekerjaan tersebut mampu digantikan dengan mesin. Dan sudah banyak ditemukan program-program komputer yang dapat menggantikan kemampuan otak manusia dalam berbagai bidang ilmu.

Kemajuan teknologi saat ini dirasakan telah banyak membantu dan memberikan kenyamanan untuk manusia (Dwiningrum, 2012). Namun disisi lain, teknologi juga mendatangkan dampak negatifnya adalah bentuk gaya hidup, saat ini lebih banyak seseorang melakukan interaksi dengan orang lain melalui media sosial daripada berinteraksi secara langsung sehingga akan mempengaruhi dinamika interpersonal, khususnya empati (Konrath, O'Brien, & Hsing, 2011). Aprinus berpendapat bahwa menurunnya budaya empati pada masyarakat Indonesia berdampak pada kekerasan dan konflik yang terjadi (Ika, 2013). Menurut Park dan Gursoy (2012) generasi milenial sangat membutuhkan teknologi sebagai hiburan, melakukan interaksi, dan tempat untuk mengekspresikan emosi.

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (2017) menyebutkan pengguna internet di Indonesia mengalami peningkatan dengan total 143,26 juta jiwa yang dapat diartikan setara dengan 54,7% dari populasi masyarakat Indonesia. Penggunaan internet terbanyak di Indonesia berasal dari usia 25-29 tahun dan 35-39 tahun. Kemudian peringkat kedua berasal dari usia 30-34 tahun, dan peringkat ketiga berasal dari usia 20-24 tahun. Tetra Pak Index (2017) lebih dari 106 juta jiwa masyarakat Indonesia menggunakan sosial media setiap bulannya, 85% dari populasi tersebut mengakses sosial media melalui perangkat/telepon seluler. Dengan jumlah pengguna sosial media yang tinggi, menjadikan sosial media sebagai sarana untuk melakukan interaksi dan komunikasi serta tempat untuk mendapatkan informasi.

Era teknologi seperti saat ini, *smartphone* dipandang sebagai salah satu kebutuhan utama untuk mencari informasi dan berkomunikasi dari siswa, mahasiswa, karyawan, usahawan, dan dari berbagai kalangan membutuhkannya (Nadhila, 2013). Senada dengan penelitian Sharma (2012) bahwa pemuda/i adalah dasar utama dari perkembangan teknologi dan juga mereka berada pada kelompok usia yang aktif dalam menggunakan *smartphone* dan juga memiliki hasrat tidak dapat lepas dari menggunakan *smartphone* seharian.

Data statistik di Indonesia menunjukkan, mayoritas masyarakat saat ini menggunakan *smartphone* untuk hiburan, seperti media sosial, *games*, dan belanja *online* (Pinasti & Kustanti, 2017). Dengan perolehan data di atas serta fungsi *smartphone* yang saat ini bukan hanya untuk SMS dan telepon, namun sudah lebih banyak lagi fungsi dari *smartphone* tersebut yang dapat “mengikat” individu yang menggunakannya untuk terus menggunakan *smartphone* miliknya hingga menjadikan individu tersebut kecanduan.

Menurut Taylor (2012) sebagian besar generasi milenial sekarang hanya akrab dengan dunia dimana komputer pribadi, *smartphone*, dan informasi mudah diakses, dan memiliki harapan yang berbeda mengenai teknologi, komunikasi, dan akses ke informasi. Generasi milenial menggunakan SMS dan pesan singkat untuk berkomunikasi dengan teman sabaya, mengatur pertemuan, dan menggunakan email untuk memperjelas informasi dan ekspektasi. Namun tanpa mereka sadari, ketergantungan dengan *smartphone* dapat mempengaruhi gaya hidup.

Survei *International Data Corporation* (IDC) (dalam Waskitha, 2017) menyatakan 80% individu memeriksa *smartphone* setelah bangun tidur pada pagi hari kurang dari 15 menit, dengan subjek yang berusia 18-24 tahun memeriksa *smartphone* pada pagi hari hanya untuk bermain *game* dan untuk memeriksa notifikasi pada sosial media yang dimiliki.

Berdasarkan penelitian Purnomo (2014) mendeskripsikan tentang dampak dari kecanduan *gadget* mahasiswa, yang membuat individu tidak dapat mendengarkan dengan baik, kurang berinteraksi dengan individu lain disekitarnya, dan juga tidak fokus ketika diajak berbicara karena terlena dengan *gadget* yang dimiliki.

Menurut Miri, dkk (2014) kesadaran masyarakat sudah mulai berganti dengan mengikuti atau menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang ada di dalam lingkungan sosialnya, dengan cara berusaha untuk mengikuti gaya hidup yang dilakukan oleh kelompok disekelilingnya. Sebagai bentuk upaya agar dapat diterima dalam lingkungan atau kelompok tersebut, namun tanpa disadari individu tersebut menjadikannya kecanduan dengan *smartphone*.

Kecanduan *smartphone* merupakan ketidakmampuan individu dalam mengontrol waktu menggunakan *smartphone* yang sering kali menghabiskan waktu yang berlebihan, sehingga dapat menyebabkan perasaan cemas dan masalah di dalam kehidupan mereka (Freeman, 2008). Faktor-faktor yang menyebabkan kecanduan *smartphone* menurut Yuwanto dan Umum (2010) yaitu faktor yang berasal dari kepribadian (internal), faktor yang berasal dari keadaan sekeliling (situasional), faktor sosial dan faktor yang berasal dari luar

(eksternal). Berdasarkan penelitian Heron dan Shapira (2003) menemukan individu yang mengalami kecanduan *smartphone* akan mempengaruhi kehidupan sosial, psikologi dan kesehatan.

Berdasarkan penelitian Torrecillas (2007) mengatakan bahwa 40% remaja dan orang dewasa yang menggunakan *smartphone* selama > 4 jam sehari, menunjukkan lebih banyak masalah dalam dimensi sosial, kesehatan, teknologi, dan menunjukkan lebih banyak keasyikan dengan *smartphone* dan penggunaan *smartphone* yang berlebihan dibandingkan mereka yang menggunakan *smartphone* < 4 jam per hari.

Berdasarkan penelitian Haug, dkk (2015) yang juga mengukur durasi penggunaan *smartphone* dengan memilih pernyataan ≤ 10 menit, 11–60 menit, 1–2 jam, 3–4 jam, 5–6 jam, dan ≥ 6 jam. Di dapat hasil dengan kecanduan *smartphone* yang tinggi menggunakan *smartphone* ≥ 6 jam per hari. Studi ini mengungkapkan durasi penggunaan *smartphone* yang lebih lama berhubungan dengan *smartphone addiction*.

Menurut Mahayana (dalam Wijanarko & Setiawati, 2016) manusia efektif melakukan aktivitas selama 16 jam dalam satu hari, individu yang mengalami kecanduan *gadget* akan memeriksa *gadget* yang dimilikinya setiap 4,8 menit ketika waktu luang. Sedangkan penelitian Falaki, dkk (2010) pengguna *smartphone* menyentuh *smartphone* mereka sekitar 10 hingga 200 kali sehari, dengan durasi rata-rata 10-250 detik dalam sekali penggunaan. Dalam survey Flurry (Khalaf, 2014) bahwa mereka yang kecanduan

smartphone adalah yang membuka aplikasi pada *smartphone* sebanyak > 60 kali sehari.

Berdasarkan studi Billieux, Linden dan Rochat (2008) bahwa perempuan lebih bergantung pada *smartphone* dari pada laki-laki. Laki-laki cenderung menggunakan *smartphone* mereka untuk tujuan fungsional, seperti penggunaan yang berhubungan dengan pekerjaan. Sedangkan wanita menggunakan *smartphone* untuk tetap terhubung dengan orang-orang yang di hargai/ dikenal (Rees & Noyes, 2007).

Menggunakan *smartphone* secara berlebihan dapat mengganggu hubungan sosial individu karena kurangnya kontak fisik dengan individu lain ketika melakukan interaksi, atau merasa terisolasi dari masyarakat sekitarnya (Yuwanto & Umum, 2010). Individu yang mengalami kecanduan sering kali tidak mengingat waktu sehingga membuat individu tersebut tidak mempedulikan individu lain dan kondisi lingkungan disekitarnya (Griffiths, 2000). Ketidakmampuan individu untuk mengontrol waktu penggunaan *smartphone* membuat individu tersebut menjadi kecanduan dengan *smartphone*, apabila individu tersebut sudah mengalami kecanduan, maka dirinya tidak akan menghiraukan keadaan sekitar sehingga membuat individu tersebut kurang bersosialisasi.

Berdasarkan penelitian Nurmandia, Wigati dan Masluchah (2013) akibat banyak waktu luang serta tidak ada kegiatan membuat individu mengisi waktunya dengan bermain jejaring sosial, sehingga kemampuan sosialisasinya terhadap masyarakat, keluarga, dan lingkungan sekitar menjadi

berkurang. Kurangnya sosialisasi dapat mempengaruhi empati seseorang, terlebih pada generasi milenial yang beranggapan teknologi adalah bagian dari kehidupan mereka.

Smartphone merupakan salah satu alat yang dapat mempercepat dan menyelesaikan berbagai bentuk pekerjaan dan tugas. Dengan adanya *smartphone* mengubah gaya hidup, dan pola interaksi sosial penggunanya. Hal ini dapat menyebabkan perubahan sosialisasi pada masyarakat, dimana proses sosialisasi yang biasa dilakukan dengan bertatap muka kini dilakukan melalui media sosial (Irawan & Armayati, 2013). Sebelum adanya perangkat elektronik seperti *smartphone* dan yang lainnya, individu dengan sangat mudah menyapa dan berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya sekalipun belum mengenal orang tersebut sebelumnya. Namun sekarang, individu lebih memilih untuk asyik bermain ataupun sibuk menggunakan *smartphone* miliknya.

Berdasarkan fenomena diatas peneliti tertarik untuk mengkaji adakah pengaruh *smartphone addiction* terhadap empati pada generasi milenial dimana mengingat sudah mulai pudarnya empati karena perkembangan teknologi yang dirasakan pertama kali oleh generasi milenial. Dari uraian diatas peneliti bertujuan mengetahui “pengaruh *smartphone addiction* terhadap empati pada generasi milenial”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari paparan latar belakang masalah, maka peneliti mengajukan rumusan masalah yaitu apakah terdapat pengaruh *smartphone addiction* terhadap empati pada generasi milenial?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh *smartphone addiction* terhadap empati pada generasi milenial.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan pada psikologi sosial, psikologi perkembangan, dan psikologi klinis yang berhubungan dengan *smartphone addiction* dan empati

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi kepada pengguna *smartphone* khususnya generasi milenial. Serta menjadi bahan bacaan dan referensi untuk peneliti lain dalam mengetahui pengaruh *smartphone addiction* terhadap empati, sebagai usaha menambah wawasan dan ilmu pengetahuan khususnya di lingkungan Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 EMPATI

A. Pengertian Empati

Asal usul kata empati pertama kali berasal dari tahun 1880-an, ketika seorang psikolog Jerman bernama Theodore Lipps menciptakan istilah “*einfuhlung*” (dalam bahasa Inggris “*in-feeling*”) untuk menggambarkan pemahaman atau persepsi emosional individu terhadap perasaan individu lain (Ioannidou & Konstantikaki, 2008). Menurut McLaren (2013) definisi dari empati adalah keterampilan sosial dan emosional yang dimiliki individu untuk dapat merasakan dan mengerti perasaan, kondisi, keinginan, dan keperluan individu lain, sehingga dapat menawarkan komunikasi dan dukungan yang sensitif, perseptif, dan tepat.

Baron dan Branscombe (2012) yang menyatakan bahwa empati merupakan reaksi emosional yang difokuskan atau berorientasi pada orang lain dan termasuk perasaan kasih sayang, simpati, dan perhatian yang semata-mata atas dasar keinginan untuk membantu seseorang yang membutuhkan. Senada dengan Sears, dkk (1994) empati adalah perasaan peduli terhadap kondisi kesulitan yang dialami individu lain dan ikut merasakan kesulitan yang dihadapi oleh individu tersebut.

Empati menurut Goleman (2000) adalah merasakan beban individu lain, yang kemudian menimbulkan perasaan yang sama dengan

individu tersebut. Senada dengan Utari (2018) empati merupakan suatu bentuk sikap diri dalam mengidentifikasi keadaan atau pikiran yang sama dengan orang lain.

Menurut Borba (2008) empati adalah kemampuan untuk dapat memahami emosi dan kesulitan orang lain dan merupakan akar dalam kecerdasan moral. Menurut Hoffman (2001) empati adalah kepedulian manusia terhadap orang lain untuk mempererat kehidupan sosial, dan juga sebagai respon afektif (perasaan) yang sesuai untuk membantu orang lain meskipun tidak memberikan keuntungan untuk diri sendiri. Sedangkan menurut Eisenberg, dkk (2000) empati adalah tanggapan perasaan dari persepsi keadaan emosi individu lain, seperti bagaimana perasaan individu tersebut dalam keadaan tertentu.

Menurut Freud (2013) empati adalah mempertimbangkan keadaan psikis individu lain yang dapat menempatkan diri individu untuk mencoba memahami keadaan individu tersebut dengan membandingkan pada diri sendiri. Senada dengan Hendriani (2018) empati adalah perilaku yang dimiliki individu untuk dapat merasakan apa yang dirasakan oleh individu disekitarnya.

Berdasarkan definisi diatas, maka empati dapat disimpulkan yaitu kemampuan atau rasa peduli seseorang mengenai perasaan ataupun kondisi orang lain, dan dapat menempatkan diri pada keadaan orang tersebut dalam waktu tertentu kemudian berusaha untuk memberikan suatu hal yang bisa membantu orang tersebut.

B. Aspek-Aspek Empati

Menurut Davis (1980) aspek-aspek empati terdiri dari empat aspek, yaitu:

1. Pengambilan Perspektif (*perspective taking*)

Upaya spontan untuk mengambil perspektif individu lain dan melihat sesuatu dari sudut pandang individu. Aspek ini mengukur kemampuan atau kecenderungan untuk merubah perspektif untuk melangkah “diluar diri” ketika berhadapan dengan orang lain, dan perbedaan individu dalam memberikan respons emosional ketika mengamati emosi orang lain.

2. Imajinasi (*fantasy*)

Kecenderungan individu untuk mengidentifikasi atau berimajinasi dirinya dengan karakter-karakter dalam film, novel, drama, dan situasi fiksi lainnya.

3. Perhatian empati (*empathic concern*)

Kecenderungan individu untuk mengalami perasaan hangat, kasih sayang, belas kasihan, dan kepedulian individu terhadap individu lain yang mengalami pengalaman negatif atau kesulitan.

4. Kecemasan pribadi (*personal distress*)

Perasaan tidak nyaman dan cemas individu ketika menyaksikan dan mengamati pengalaman negatif atau kesulitan orang lain.

Menurut McLaren (2013) ada enam aspek-aspek empati terdiri dari, yaitu:

1. *Emotion contagion*

Sebelum empati dapat terjadi, individu perlu merasakan bahwa suatu emosi terjadi pada individu lain atau diharapkan dari individu tersebut. *Emotion contagion* atau penularan emosi adalah bagaimana individu menyadari bahwa emosi diperlukan darinya, tetapi proses terjadinya empati tergantung dari kemampuan individu merasakan emosi pada individu lain dan berbagi pengalaman. Empati adalah keterampilan emosional yang pertama dan terutama.

2. *Empathy accuracy*

Ketepatan empati adalah keterampilan individu yang secara akurat dapat mengidentifikasi serta dapat memahami keadaan emosi, pikiran, dan keinginan individu tersebut dan individu lain.

3. *Emotion regulation*

Regulasi emosi agar menjadi empati yang efektif, individu harus mengembangkan kemampuan untuk memahami, mengatur, dan bekerja dengan emosi sendiri. Ketika individu dapat dengan jelas mengidentifikasi dan mengatur emosi akan cenderung dapat berfungsi dengan terampil di hadapan emosi yang kuat, daripada diikuti atau dihilangkan.

4. *Perspective taking*

Aspek ini dapat membantu individu secara imajinatif menempatkan diri pada kondisi orang lain, serta dapat melihat situasi melalui mata dan dengan akurat dapat merasakan apa yang mungkin dirasakan orang lain. Sehingga membuat individu dapat mengerti apa yang diinginkan atau dibutuhkan.

5. *Concern for others*

Empati membantu individu terhubung dengan orang lain, tetapi kualitas respons tergantung pada kemampuan individu untuk memperhatikan orang lain juga. Ketika merasakan emosi dengan orang lain, secara akurat mengidentifikasi emosi itu, mengaturnya dalam diri sendiri, dan mengambil perspektif orang lain. Kepedulian yang sensitif akan membantu individu terlibat dengan orang lain dengan cara menunjukkan perhatian dan kasih saya.

6. *Perspective engagement*

Aspek ini memungkinkan individu untuk membuat keputusan perspektif berdasarkan empati dan untuk merespons atau bertindak (jika perlu) dengan cara yang dapat membantu untuk orang lain. Keterlibatan perspektif dapat dianggap sebagai puncak dari empati, karena menggabungkan kemampuan individu untuk merasakan dan secara akurat mengidentifikasi emosi orang lain, mengatur emosi, mengambil perspektif orang lain, fokus pada orang lain dengan perhatian, dan kemudian melakukan sesuatu yang terampil

berdasarkan perspektif. Khususnya, dalam keterlibatan perspektif individu akan sering melakukan sesuatu untuk orang lain yang dapat membantu orang lain meskipun tidak akan berguna untuknya sama sekali dan bahkan tidak dalam kepentingannya.

Berdasarkan aspek-aspek tersebut, maka aspek empati dapat disimpulkan yang digunakan dalam penelitian ini ada empat, yaitu pengambilan perspektif (*perspective taking*), imajinasi (*fantasy*), perhatian empati (*empathic concern*), dan kecemasan pribadi (*personal distress*). Pengambilan perspektif merupakan kemampuan pengambilan perspektif individu memandang kejadian sehari-hari dari perspektif orang lain. Imajinasi merupakan kecenderungan individu untuk menempatkan diri/ mengubah diri ke dalam perasaan dan tindakan orang lain. Perhatian empati merupakan perasaan simpati, belas kasihan, dan peduli terhadap kemalangan orang lain. Kecemasan pribadi merupakan kecemasan atau kegelisahan seseorang dalam menghadapi kesulitan orang lain yang menyebabkannya melarikan diri dari situasi tersebut.

C. Faktor yang Mempengaruhi Empati

Faktor yang dapat mempengaruhi empati seseorang menurut Hoffman (2001), yaitu:

1. Sosialisasi

Dengan melalui sosialisasi individu akan lebih berempati dengan emosi orang lain jika individu tersebut memiliki pengalaman langsung dengan emosi tersebut, karena ini akan membangkitkan tiga mekanisme empati, seperti hubungan langsung, mediasi asosiasi, dan pengambilan peran. Menempatkan individu pada situasi ataupun keadaan yang dialami oleh individu lain, kemudian menyebabkan individu lebih memperhatikan sekitarnya dan lebih berempati. Membantu individu untuk merasakan kondisi individu lain dan memungkinkan untuk memberikan bantuan pada individu tersebut sehingga akan mempengaruhi empatinya. Individu akan lebih terbuka untuk mendengarkan perasaan/kondisi individu lain yang membutuhkan. Menjadi model atau peragaan langsung kepada orang lain.

2. *Mood dan feeling*

Perasaan individu saat akan melakukan interaksi dengan individu lain, dapat mempengaruhi bagaimana respon yang akan diberikan kepada individu tersebut.

3. Situasi dan tempat

Dalam situasi dan tempat tertentu dapat mempengaruhi empati individu terhadap individu lain, baik menjadi lebih mudah berempati atau sebaliknya.

4. Proses belajar dan identifikasi

Proses belajar ataupun pengalaman serta identifikasi yang dialami oleh individu dapat mempengaruhi terhadap cara individu bereaksi terhadap kesulitan yang menimpa individu lain.

5. Komunikasi dan bahasa

Persamaan bahasa atau mengerti bahasa individu lain, sehingga dapat dilakukan komunikasi timbal-balik dapat mempengaruhi empati seseorang. Perbedaan bahasa akan menghambat komunikasi, sehingga proses empati pun tidak dapat terjadi.

6. Pengasuhan

Pengasuhan orangtua kepada anak dapat mempengaruhi empati. Apabila di dalam keluarga penuh dengan perhatian, saling tolong-menolong, dan saling memberikan semangat satu sama lain maka anak akan berempati pada kesulitan yang dihadapi orang lain. Begitu juga sebaliknya.

Faktor-faktor empati menurut Supeni (2014) adalah sebagai berikut:

1. *Gender*

Perempuan memiliki kemampuan empati dan lebih peka atau sensitif yang lebih tinggi dari pada laki-laki.

2. *Keluarga*

Empati individu berhubungan dengan pengalamannya di dalam lingkungan keluarga. Apabila anggota keluarga tidak menunjukkan empati kepada anggota keluarga yang lain, dan sering menunjukkan contoh-contoh agresi, kekerasan ataupun pemaksaan dapat membuat individu tersebut memiliki empati yang lebih rendah.

3. *Lingkungan pergaulan*

Lingkungan pergaulan sehari-hari juga sangat berpengaruh kuat terhadap empati, karena individu akan memiliki dorongan yang kuat agar diterima kelompoknya, sehingga individu tersebut akan lebih mengikuti kelompoknya.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan faktor yang mempengaruhi empati ada enam, faktor internal yaitu *mood* dan *feeling*, komunikasi dan bahasa, proses belajar dan identifikasi. Sedangkan faktor eksternal yaitu sosialisasi, situasi dan tempat, dan pegasuhan. Sosialisasi dapat menempatkan seseorang pada pengalaman-pengalaman yang terjadi pada orang lain. *Mood* dan *feeling* individu ketika melakukan interaksi dengan lingkungannya dapat mempengaruhi

respon yang diberikan individu tersebut. Situasi dan tempat tertentu dapat mempengaruhi empati seseorang. Proses belajar dan identifikasi seseorang ketika melihat orang-orang disekitarnya berempati, maka dapat mempengaruhi individu tersebut dalam bereaksi terhadap orang lain. Komunikasi dan bahasa yang digunakan seseorang dapat mempengaruhi empati, karena tanpa mengerti bahasa orang lain dan tidak dapat berkomunikasi itu akan menghambat proses empati. Pengasuhan orang tua yang diberikan pada anaknya dapat menjadi reaksi yang sama untuk orang lain dengan apa yang diberikan orang tua kepadanya.

D. TEKNIK DALAM MENGASAH EMPATI

Menurut Taufik (2012) ada beberapa langkah yang dapat dilakukan dalam mengasah empati, yaitu:

1. Ingat semua emosi yang pernah dialami

Pengalaman-pengalaman yang diingat akan membantu individu untuk memahami perasaan dan kondisi tertentu pada orang lain, sehingga individu dapat memperlakukan orang lain tersebut dengan apa yang diharapkannya pada pengalaman sebelumnya.

2. Perhatikan orang lain atau lingkungan sekitar

Memperhatikan orang lain atau lingkungan sekitar dapat memberikan informasi tentang keadaan yang terjadi disekitar kita. Informasi ini dapat menjadi panduan ataupun pembanding untuk memberikan respon tindakan terhadap kesulitan orang lain.

3. Mendengarkan curhat orang lain

Mendengarkan cerita pengalaman individu lain dapat mampun membawa individu kedalam suasana hati individu tersebut dan dapat menimbulkan semangat untuk memahami kesulitan atau penderitaan yang dialami individu tersebut. Semakin banyak cerita yang didengarkan, membuat individu lebih kaya dengan informasi pengalaman orang lain dan pada akhirnya akan membuat individu lebih mengetahui bagaimana cara memahami perasaan individu lain.

4. Membayangkan perasaan orang lain dan akibatnya

Membayangkan kejadian yang dialami orang lain akan membuat individu masuk ke dalam sebuah situasi yang hampir sama dengan apa yang dialami orang tersebut. Sehingga akan menimbulkan suasana emosi individu apabila kejadian tersebut menyimpannya dan akan mampu membangkitkan empati.

5. Melakukan bantuan dengan cepat

Memberikan bantuan atau pertolongan kepada individu yang memerlukan dapat membuat kemampuan bermepati semakin meningkat. Tindakan yang cepat terhadap kondisi di lingkungan sekitar dapat menstimulus keadaan emosi individu untuk lebih melihat perasaan individu yang ditolong.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan ada lima teknik dalam mengasah empati, yaitu ingat semua emosi pribadi, perhatikan orang lain atau lingkungan sekitar, mendengarkan curhat orang lain,

membayangkan perasaan orang lain dan akibatnya, dan melakukan bantuan secepatnya.

2.2 SMARTPHONE ADDICTION

A. Pengertian *Smartphone Addiction*

Kecanduan atau *addiction* dalam Kamus Lengkap Psikologi diartikan sebagai keadaan yang individu yang bergantung pada obat bius. Kecanduan tersebut membuat individu menggunakan obat bius tanpa menoleransi perubahan fisik dan psikologis, dan menjauhkan diri dari masyarakat apabila tidak menggunakan obat bius itu lagi (Chaplin, 2009).

Istilah kecanduan tidak hanya digunakan untuk obat bius, tetapi kecanduan juga telah digunakan pada individu yang bergantung kepada internet, *game*, *smartphone*, dan perilaku lainnya (Kwon dkk, 2013). Kecanduan adalah keinginan-keinginan dari dalam diri individu yang sangat kuat terhadap hasrat atau kehendak diri, yang dapat berupa makanan, obat-obatan, emosi, dan seks (Zukav, 2006).

Menurut Yuan (2005) *smartphone* didefinisikan sebagai ponsel pintar yang memiliki fungsi komputer, seperti dapat melakukan browsing, mengirim email ke orang lain, sebagai pengawas informasi pribadi, dapat memutar lagu, dan bermain *game*. Sedangkan menurut Prasetya (2013) *smartphone* merupakan telepon seluler yang memiliki kemampuan lebih dari segi resolusi, fitur, hingga dapat menggantikan komputer, termasuk adanya aplikasi ataupun fasilitas yang tidak terdapat di dalam komputer.

Istilah seperti "*smartphone addiction*", "*mobile phone addiction*", "*problematic mobile phone use*", "*mobile phone dependence*", "*compulsive mobile phone use*" dan "*mobile phone overuse*", semuanya digunakan untuk menjelaskan fenomena yang kurang lebih sama, yaitu dimana individu merasa keasyikan dalam menggunakan *smartphone* hingga mengabaikan area kehidupan lainnya. Istilah yang sering digunakan untuk menggambarkan jenis adiksi ini adalah "*mobile phone addiction*" dan kini "*smartphone addiction*" (Al-Barashdi, Bouazza, & Jabur, 2015).

Smartphone addiction merupakan teori yang dikembangkan dari teori *internet addiction* oleh Young (2011) bahwa *smartphone addiction* sama halnya dengan *internet addiction* adalah perilaku kecanduan internet karena bisnis yang sah dan kecanduan menggunakannya sebagai topeng. Kecanduan *smartphone* merupakan ketidakmampuan individu dalam mengontrol waktu menggunakan *smartphone* yang sering kali menghabiskan waktu yang berlebihan, sehingga dapat menyebabkan perasaan cemas dan masalah di dalam kehidupan mereka (Freeman, 2008).

Menurut Kuss dan Griffiths (2011) kecanduan *smartphone* didefinisikan dengan terlalu lama menggunakan *smartphone* untuk aplikasi spesifik yang terdapat pada *smartphone*, termasuk telepon, pesan instan, dan media sosial sehingga dapat dikatakan kecanduan *smartphone* sama dengan pecandu alkohol dapat mengganggu kehidupan sehari-hari.

Menurut Leung (2007) *smartphone addiction* adalah perilaku ketergantungan terhadap *smartphone* yang membuat individu tidak dapat mengontrol dalam menggunakannya dan menimbulkan dampak negatif bagi penggunaannya. Senada dengan Lin, dkk (2014) *smartphone addiction* terjadi apabila individu tersebut tidak memiliki kontrol atau memiliki keinginan membawa *smartphone* kemanapun, merasa tidak nyaman jika tidak ada *smartphone*, dan merasa terganggu jika tidak dapat menggunakan *smartphone*

Berdasarkan berbagai definisi diatas, dapat disimpulkan *smartphone addiction* adalah perilaku ketergantungan terhadap *smartphone* sehingga membuat individu tidak mampu mengontrol waktu/terlalu lama dalam menggunakan *smartphone* yang dapat menimbulkan gangguan hubungan sosial, menarik diri dari lingkungan, mengganggu kehidupan sehari-hari, atau sebagai gangguan kontrol impulsif.

B. Aspek-Aspek *Smartphone Addiction*

Menurut Kwon, dkk (2013) aspek dari *smartphone addiction* yaitu:

1. *Daily life disturbance*

Merupakan gangguan dalam kehidupan sehari-hari yang timbul akibat penggunaan *smartphone*, mencakup melewatkan pekerjaan yang sudah direncanakan, kesulitan berkonsentrasi saat dikelas atau saat bekerja, nyeri pada pergelangan tangan dan leher.

2. *Withdrawal*

Merupakan perasaan tidak dapat bertahan tanpa mempunyai *smartphone*, merasa sakit hati ketika diganggu ketika sedang menggunakan *smartphone*, merasa tidak sabar serta gelisah ketika tidak menggunakannya, selalu memikirkan *smartphone* meskipun sedang tidak menggunakannya.

3. *Cyberspace oriented relationship*

Merupakan perasaan ketika individu merasa hubungannya dengan teman yang dimiliki di dunia maya lebih akrab dari pada hubungannya dengan teman yang ada di dunia nyata.

4. *Overuse*

Merupakan penggunaan *smartphone* yang terlalu sering digunakan atau digunakan secara berlebihan, ketika memerlukan bantuan individu lebih memilih untuk mencarinya melalui *smartphone*, dan adanya paksaan dari dalam diri yang ingin kembali menggunakan *smartphone* ketika berhenti menggunakannya.

5. *Tolerance*

Merupakan ketidakmampuan individu ketika berusaha untuk mengontrol waktu penggunaan *smartphone*.

Aspek-aspek *mobile phone addict* atau sekarang lebih dikenal *smartphone addiction* menurut Leung (2007) adalah :

1. Ketidakmampuan untuk mengendalikan keinginan (*inability to control craving*)

Mencerminkan ketidakmampuan individu untuk menyembunyikan dari orang lain jumlah waktu yang dihabiskan dalam menggunakan *smartphone*, untuk menghindari keluhan dari teman dan keluarga, dan untuk menghindari kekurangan tidur.

2. Kecemasan dan perasaan kehilangan (*anxiety and feeling lost*)

Merasa cemas dan kehilangan ketika tidak menggunakan *smartphone* serta mengalami kesulitan untuk mematikan *smartphone*.

3. Penarikan dan melarikan diri (*withdrawal and escape*)

Penarikan dan melarikan diri dari kesepian, perasaan sedih, dan terisolasi yang didapat dari lingkungan sekitar.

4. Kehilangan produktivitas (*productivity loss*)

Kehilangan atau menurunnya produktivitas dan mengalihkan perhatian dari masalah mendesak yang harus dihadapi.

Berdasarkan aspek-aspek diatas, dapat disimpulkan aspek *smartphone addiction* yang digunakan dalam penelitian ini ada lima, yaitu *daily life disturbance*, *withdrawal*, *cyberspace oriented relationship*, *overuse*, dan *tolarence*. Dimana *daily life disturbance* merupakan gangguan kehidupan sehari-hari yang terjadi akibat penggunaan

smartphone, *withdrawal* merupakan penarikan terhadap *smartphone*, *cyberspace oriented relationship* merupakan hubungan yang berorientasi pada dunia maya, *overuse* merupakan penggunaan *smartphone* yang tidak terkontrol, *tolerance* merupakan daya tahan untuk tidak menggunakan *smartphone*.

C. Faktor yang Mempengaruhi *Smartphone Addiction*

Menurut Yowanto dan Umum (2010), faktor penyebab kecanduan *smartphone* yaitu:

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang datang dari kepribadian individu tersebut. Apabila individu memiliki tingkat mencari sensai yang tinggi, harga diri yang rendah, mengikuti fenomena sosial, kontrol diri yang rendah, kebiasaan menggunakan *smartphone* yang tinggi, ekspektasi yang tinggi, dapat menyebabkan individu mengalami kecanduan *smartphone*.

2. Faktor Situasional

Faktor situasional adalah faktor dimana ketika mengalami stres, kesepian, kecemasan, kejenuhan, kesedihan, dan merasa tidak nyaman dapat dengan mudah menghadapi situasi tersebut hanya dengan menggunakan *smartphone*.

3. Faktor Sosial

Faktor sosial adalah keadaan sosial yang mengharuskan berinteraksi dan menjaga silaturahmi dengan orang lain menggunakan fasilitas yang diberikan oleh *smartphone*. Faktor sosial terbagi atas *mandatory behavior* dan *connected presence*. *Mandatory behavior* adalah berasal dari dorongan atau perintah orang lain, dan *connected presence* adalah berasal dari keinginan pribadi.

4. Faktor Eskternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu, ini terkait dengan banyaknya iklan yang ditampilkan mengenai kelebihan-kelebihan dan fasilitas yang didapat dengan *smartphone*.

Faktor-faktor kecanduan *smartphone* menurut Mowen (2000) sebagai berikut:

1. *Agreeability*

Agreeability adalah kebutuhan individu yang dapat dipahami dengan baik karena individu harus memperhatikan orang lain dan kesejahteraannya. Individu yang ramah peduli dengan hubungan interpersonal berdasarkan kejujuran dan kesetaraan.

2. *Extraversion*

Extraversion terkait dengan keinginan individu untuk pergi dari lingkungan sosial. Orang dengan *extraversion* seringkali egois namun terbuka untuk berbagi dalam dunia sosial.

3. *Need for arousal*

Individu yang sangat membutuhkan gairah secara kronis berusaha meningkatkan tingkat stimulasi dan kegembiraannya. Banyak pengguna *smartphone* menggunakan *smartphone* sebagai upaya untuk menghilangkan atau mencegah kebosanan.

4. *Emotional instability*

Ketidakstabilan emosi dapat mengakibatkan perilaku *moody* dan temperamental. Individu yang tidak stabil secara emosional dapat menggunakan *smartphone* sebagai cara mengatasi stress dan kecemasan.

5. *Neuroticism*

Neuroticism adalah kecenderungan individu menjadi cemas, sensitif, menyayangi diri sendiri, merasa mengerti diri sendiri, sentimental, peka pada sesuatu yang berhubungan dengan stress.

6. *Materialism*

Materialism adalah nilai yang ditempatkan individu pada sesuatu yang dimiliki di dunia dan pentingnya sesuatu yang dimiliki tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

7. *Conscientiousness*

Conscientiousness melakukan kontrol diri untuk memantau dan melacak perilaku seseorang. Individu yang teliti memantau dengan cermat perilakunya, lebih terorganisir dan efisien dalam melaksanakan tugas.

Berdasarkan dari faktor yang mempengaruhi *smartphone addiction* diatas, maka disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi *smartphone addiction* pertama adalah faktor internal, yaitu yang datang dari kepribadian individu tersebut. Yang kedua faktor situasional, yaitu sarana yang diberikan oleh *smartphone* tersebut dapat membuat seseorang menghadapi situasi yang tidak nyaman dengan hanya menggunakannya. Yang ketiga faktor sosial, yaitu kemudahan berinteraksi dan menjaga silaturahmi dengan orang lain hanya dengan menggunakan *smartphone*. Yang keempat faktor eksternal, yaitu terkait dengan lingkungan yang memberikan iklan dan fasilitas yang ada pada *smartphone*.

D. DAMPAK SMARTPHONE ADDICTION

Menurut Yowanto dan Umum (2010) dampak dari kecanduan *smartphone*, yaitu:

1. Mengeluarkan uang lebih

Menggunakan *smartphone* dengan berbagai fasilitas atau layanan yang tersedia, tentu diiringi dengan biaya yang harus

dikeluarkan untuk dapat menikmati fasilitas tersebut.

2. Psikologis

Merasakan perasaan tidak nyaman serta gelisah apabila tidak membawa ataupun menggunakan *smartphone*.

3. Fisik

Gangguan pada pola tidur yang membuat individu kekurangan jam tidurnya.

4. Relasi sosial

Terjadinya gangguan pada hubungan sosial, dimana individu merasa terisolasi dari masyarakat atau kelompok, dan berkurangnya kontak fisik secara langsung dengan individu lain..

5. Prestasi belajar/pekerjaan

Karena menggunakan *smartphone* terjadinya pengurangan waktu untuk melakukan sesuatu yang lebih berguna dan penting, sehingga menyebabkan menurunnya produktivitas dalam akademis ataupun pekerjaan.

6. Hukum

Keinginan menggunakan *smartphone* yang tidak terkontrol memungkinkan penggunanya menggunakan *smartphone* saat mengemudi kendaraan, yang dapat membahayakan diri sendiri dan pengendara lain.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan dampak dari kecanduan *smartphone* adalah pengeluaran keuangan, psikologis yang terganggu, terganggunya fisik sehingga menimbulkan penyakit, terisolasi dari lingkungan sekitar, menurunnya produktivitas akademis/ pekerjaan, melawan hukum yang ada.

2.3 GENERASI MILENIAL

A. KATEGORISASI GENERASI MILENIAL

Menurut Howe dan Strauss (2000) membagi generasi berdasarkan kesamaan tahun kelahiran dan kejadian orang-orang terkenal. Generasi Y atau sering disebut generasi milenial adalah individu yang lahir dari tahun 1982-1998 (Howe & Strauss, 2000). Mereka berpendidikan lebih tinggi dari generasi sebelumnya, pengguna teknologi informasi dan komunikasi yang sangat kompeten, dan terbiasa dengan dunia media sosial (Deal, Altman, & Rogelberg, 2010). Senada dengan pendapat Taylor (2012) mengatakan generasi milenial hanya akrab dengan dunia dimana komputer pribadi dan informasi mudah diakses, dan memiliki harapan yang berbeda mengenai teknologi, komunikasi, dan akses ke informasi.

Abram (2006) mencatat bahwa generasi milenial mengharapkan akses cepat ke informasi (telepon selular, komputer/laptop, akses internet), dan cenderung menunda mengumpulkan keterangan dan memilih yang diperlukan saja. Mereka ada didunia yang didorong oleh

media, dimana ini adalah suatu kondisi yang dapat menyebabkan masalah dalam menyaring apa yang valid dan penting bagi tugas mereka.

Berdasarkan penelitian Rowlands dkk, (2008) generasi milenial cenderung mencari secara horizontal daripada secara vertikal, menggelapkan konten, hanya melihat satu atau dua halaman dan membuat penilaian relevansi cepat berdasarkan ulasan tersebut, dan kurangnya perhatian/ ketidakmampuan untuk membedakan otoritas sumber dan kualitas konten.

Menurut Starlink (dalam Bruster, 2004) generasi milenial beranggapan komputer bukan lagi teknologi tetapi komputer, internet, dan www adalah bagian dari kehidupan mereka. Generasi milenial menggunakan SMS dan pesan singkat untuk berkomunikasi dengan teman sebaya dan mengatur pertemuan dan menggunakan email untuk memperjelas informasi dan ekspektasi. Internet memungkinkan untuk mengungkapkan ide-ide yang tidak mereka suarkan di kelas dan merupakan metode yang lebih disukai dalam melakukan pencarian.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan generasi milenial adalah individu yang lahir dari tahun 1982-1998 atau yang sekarang berusia 20-36 tahun. Generasi milenial adalah generasi pertama yang merasakan teknologi, mereka cenderung mencari informasi melalui internet tanpa menyaring apa yang valid dan yang penting. Generasi milenial tidak dapat dipisahkan dengan teknologi, karena mereka beranggapan teknologi adalah bagian dari kehidupan mereka.

2.4 PENGARUH *SMARTPHONE ADDICTION* TERHADAP EMPATI PADA GENERASI MILENIAL

Generasi milenial adalah generasi pertama yang benar-benar menjadi pribumi di era atau dunia digital, yang akan menemukan bagaimana mengatur pengaruh dari penggunaan teknologi serta memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kapasitas empati bukan menguranginya (Huffington, 2014).). Generasi Y atau sering disebut generasi milenial adalah individu yang lahir dari tahun 1982-1998 (Howe & Strauss, 2000). Sehingga dapat disimpulkan siapapun yang lahir pada tahun 1982 hingga 1998 atau pada saat ini yang telah berusia 20 tahun sampai 36 tahun termasuk kedalam generasi milenial.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Konrath, O'Brien, dan Hsing (2011) mereka menemukan adanya penurunan empati pada mahasiswa yang lahir pada tahun 1980-an hingga 2009 sekitar 40%, dibandingkan dengan mahasiswa yang lahir pada tahun 1970-an sampai dengan mahasiswa yang lahir pada awal tahun 1980-an. Sehingga dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang lahir pada tahun 1970-1980 memiliki empati yang lebih tinggi daripada mahasiswa yang lahir pada tahun 1980-2009.

Berdasarkan penelitian Metz (2014) generasi milenial menunjukkan penurunan tingkat empati sebesar 48% dari generasi sebelumnya, karena peningkatan penggunaan teknologi, dan penurunan menghabiskan waktu diluar rumah. Sejalan dengan penelitian Fitriyanti (2014) didapat hasil yang menunjukkan bahwa perilaku empati mahasiswi di Asrama Putri Nusantara

Universitas Negeri Gorontalo masih sangat minim sebab berada pada kategori sangat rendah sebesar 56,86%.

Berdasarkan hasil penelitian Dolby (2014) merefleksikan reaksi mahasiswa terhadap studi kasus "*Toys for Haiti*", yang dibuat dan dirancang untuk menumbuhkan empati pada mahasiswanya. Peneliti memberikan gambaran tentang penurunan empati generasi milenial menunjukkan bahwa budaya sehari-hari dapat mengubah secara substansial kapasitas empati dan pemahaman.

Perkembangan teknologi saat ini memberikan perubahan yang signifikan dalam kehidupan, perubahan yang diberikan tidak hanya manfaat yang besar tetapi juga memberikan dampak yang negatif untuk penggunaanya (Turkle, 2005). Dampak negatifnya adalah bentuk gaya hidup, saat ini lebih banyak seseorang melakukan interaksi dengan orang lain melalui media sosial daripada berinteraksi secara langsung sehingga akan mempengaruhi dinamika interpersonal, khususnya empati (Konrath, O'Brien, & Hsing, 2011).

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (2017) menyebutkan pengguna internet di Indonesia mengalami peningkatan dengan total 143,26 juta jiwa yang dapat diartikan setara dengan 54,7% dari populasi masyarakat Indonesia. Penggunaan internet terbanyak di Indonesia berasal dari usia 25-29 tahun dan 35-39 tahun. Kemudian peringkat kedua berasal dari usia 30-24 tahun, dan peringkat ketiga berasal dari usia 20-24 tahun.

Tetra Pak Index (2017) lebih dari 106 juta jiwa masyarakat Indonesia menggunakan sosial media setiap bulannya, 85% dari populasi tersebut mengakses sosial media melalui perangkat/telepon seluler. Dengan jumlah pengguna sosial media yang tinggi, menjadikan sosial media sebagai sarana untuk melakukan interaksi dan komunikasi serta tempat untuk mendapatkan informasi.

Smartphone dipandang sebagai salah satu kebutuhan utama untuk mencari informasi dan berkomunikasi dari siswa, mahasiswa, karyawan, usahawan, dan dari berbagai kalangan membutuhkannya (Nadhila, 2013). Senada dengan penelitian Sharma (2012) bahwa pemuda/i adalah dasar utama dari perkembangan teknologi dan juga mereka berada pada kelompok usia yang aktif dalam menggunakan *smartphone* dan juga memiliki hasrat tidak dapat lepas dari menggunakan *smartphone* seharian.

Berdasarkan survei *International Data Corporation* (IDC) (dalam Waskitha, 2017) menyatakan 80% individu memeriksa *smartphone* setelah bangun tidur pada pagi hari kurang dari 15 menit, dengan subjek yang berusia 18-24 tahun memeriksa *smartphone* pada pagi hari hanya untuk bermain *game* dan untuk memeriksa notifikasi pada sosial media yang dimiliki.

Berdasarkan penelitian Torrecillas (2007) mengatakan bahwa 40% remaja dan orang dewasa yang menggunakan *smartphone* selama > 4 jam sehari, menunjukkan lebih banyak masalah dalam dimesnsi sosial, kesehatan, teknologi, dan menunjukkan lebih banyak keasyikan dengan *smartphone* dan

penggunaan *smartphone* yang berlebihan dibandingkan mereka yang menggunakan *smartphone* < 4 jam per hari.

Menurut Mahayana (dalam Wijanarko & Setiawati, 2016) manusia efektif melakukan aktivitas selama 16 jam dalam satu hari, individu yang mengalami kecanduan *gadget* akan memeriksa *gadget* yang dimilikinya setiap 4,8 menit ketika waktu luang. Sedangkan penelitian Falaki, dkk (2010) pengguna *smartphone* menyentuh *smartphone* mereka sekitar 10 hingga 200 kali sehari, dengan durasi rata-rata 10-250 detik dalam sekali penggunaan. Dalam survey Flurry (Khalaf, 2014) bahwa mereka yang kecanduan *smartphone* adalah yang membuka aplikasi pada *smartphone* sebanyak > 60 kali sehari.

Menggunakan *smartphone* secara berlebihan dapat mengganggu hubungan sosial individu karena kurangnya kontak fisik dengan individu lain ketika melakukan interaksi, atau merasa terisolasi dari masyarakat sekitarnya (Yuwanto & Umum, 2010). Berdasarkan penelitian Purnomo (2014) mendeskripsikan tentang dampak dari kecanduan *gadget* mahasiswa, yang membuat individu tidak dapat mendengarkan dengan baik, kurang berinteraksi dengan individu lain disekitarnya, dan juga tidak fokus ketika diajak berbicara karena terlena dengan *gadget* yang dimiliki.

Berdasarkan penelitian Nurmandia, Wigati dan Masluchah (2013) akibat banyak waktu luang serta tidak ada kegiatan membuat individu mengisi waktunya dengan bermain jejaring sosial, sehingga kemampuan

sosialisasinya terhadap masyarakat, keluarga, dan lingkungan sekitar menjadi berkurang.

Menurut Hoffman (2001) salah satu faktor yang dapat mempengaruhi empati adalah sosialisasi. Dengan adanya *smartphone* dapat mengubah gaya hidup, dan pola interaksi sosial penggunanya. Hal ini dapat menyebabkan perubahan sosialisasi pada masyarakat, dimana proses sosialisasi yang biasa dilakukan dengan bertatap muka kini dilakukan melalui media sosial (Irawan & Armayati, 2013).

Individu yang mengalami kecanduan sering kali tidak mengingat waktu sehingga membuat individu tersebut tidak mempedulikan individu lain dan kondisi lingkungan disekitarnya (Griffiths, 2000). Saat ini lebih banyak seseorang melakukan interaksi dengan orang lain melalui media sosial daripada berinteraksi secara langsung sehingga akan mempengaruhi dinamika interpersonal, khususnya empati (Konrath, O'Brien, & Hsing, 2011). Tidak terelakkan lagi kemajuan dalam bidang teknologi informasi memberikan pengaruh terhadap pola interaksi sosial, dimana proses sosialisasi yang biasa dilakukan dengan bertatap muka kini dilakukan melalui media sosial (Irawan & Armayati, 2013).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa individu yang mengalami kecanduan tidak dapat mengingat waktu sehingga membuat individu tersebut tidak mempedulikan individu lain dan kondisi lingkungan disekitarnya. Penggunaan *smartphone* dengan terus-menerus untuk komunikasi dapat juga mengganggu relasi sosial akibat berkurangnya kontak

fisik dalam berkomunikasi atau perasaan terisolasi dari orang lain sehingga menurunnya kegiatan bersosialisasi. Dengan menurunnya kegiatan sosialisasi akan dapat mempengaruhi empati seseorang, terutama generasi milenial yang sudah beranggapan teknologi itu adalah bagian dari kehidupan mereka.

2.5 HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis dari penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh *smartphone addiction* terhadap empati pada generasi milenial dengan arah pengaruh negatif, yaitu apabila tingkat *smartphone addiction* tinggi maka tingkat empati rendah, begitupun sebaliknya jika tingkat *smartphone addiction* rendah maka tingkat empati tinggi”

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 IDENTIFIKASI VARIABEL PENELITIAN

Variabel penelitian merupakan sasaran yang menjadi pusat atensi dari suatu penelitian (Sugiyono, 2012). Di dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang diidentifikasi sebagai berikut :

- A. Variabel terikat (*dependent*) : Empati (Y)
- B. Variabel bebas (*independent*) : *Smartphone addiction* (X)

3.2 DEFINISI OPERASIONAL VARIABEL PENELITIAN

Definisi operasional adalah pengertian dari variabel yang didapat dari spesifik-spesifik variabel tersebut (Azwar, 2003). Definisi operasional pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

A. Empati

Empati adalah kemampuan atau rasa peduli seseorang mengenai perasaan ataupun kondisi orang lain, dan dapat menempatkan diri pada keadaan orang tersebut dalam waktu tertentu kemudian berusaha untuk memberikan suatu hal yang bisa membantu orang tersebut. Aspek-aspek empati adalah 1) pengambilan perspektif (*perspective taking*), 2) imajinasi (*fantasy*), 3) perhatian empati (*empathic concern*), dan 4) kecemasan pribadi (*personal distress*). Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi empati adalah sosialisasi, *mood* dan *feeling*, situasi dan

tempat, proses belajar dan identifikasi, komunikasi dan bahasa, dan pengasuhan.

B. *Smartphone addiction*

Smartphone addiction adalah perilaku ketergantungan terhadap *smartphone* sehingga membuat individu tidak mampu mengontrol waktu/terlalu lama dalam menggunakan *smartphone* yang dapat menimbulkan gangguan hubungan sosial, menarik diri dari lingkungan, mengganggu kehidupan sehari-hari, atau sebagai gangguan kontrol impulsif. Aspek-aspek *smartphone addiction* adalah 1) *daily life disturbance*, 2) *withdrawl*, 3) *cyberspace oriented relationship*, 4) *overuse*, dan 5) *tolarence*. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi *smartphone addiction* ada faktor internal, faktor situasional, faktor sosial, dan faktor eksternal.

3.3 SUBJEK PENELITIAN

A. Populasi Penelitian

Populasi penelitian merupakan total keseluruhan dari subjek yang menjadi sumber penelitian (Bungin, 2005). Populasi di dalam penelitian ini berjumlah 307.575 orang generasi milenial yang berusia 20-34 tahun di Pekanbaru (Badan Pusat Statistik Kota Pekanbaru, 2014).

Tabel 3.1
Populasi Penelitian

Kelompok Umur	2014		
	Jumlah Penduduk Kota Pekanbaru Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin		
	Laki-Laki	Perempuan	Laki-Laki dan Perempuan
20-24	61.867	60.589	122.456
25-29	49.632	47.202	96.834
30-34	44.537	43.748	88.285
Total Penduduk	156.036	151.539	307.575

Sumber: Badan Pusat Statistik Kota Pekanbaru

B. Sampel Penelitian

Sampel penelitian harus diseleksi dengan menggunakan teknik yang benar agar populasi yang menjadi subjek penelitian memiliki kesempatan dan peluang yang sama untuk terpilih menjadi sampel. Sampel adalah perwakilan dari populasi untuk dijadikan subjek dalam penelitian.

Sampel dalam penelitian ini dihitung menggunakan rumus Slovin untuk menghitung berapa sampel yang harus digunakan untuk mewakili populasi:

$$n = \frac{N}{N(d)^2 + 1}$$

$$n = \frac{307575}{307575(0,1)^2 + 1}$$

$n = 99,96$ dibulatkan menjadi 100 orang

Keterangan :

n : Jumlah sampel

N : Jumlah populasi penelitian

d : Nilai presisi (dalam penelitian ini sebesar 90% atau $\alpha = 0,1$)

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diperoleh jumlah sampel yang didalam penelitian ini adalah sebanyak 100 orang untuk mewakili 307.575 orang. Teknik pemilihan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. *Simple random sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dari populasi dengan secara tidak beraturan atau acak tanpa melihat tingkatan pada populasi (Sugiyono, 2012).

3.4 METODE PENGUMPULAN DATA

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode skala yaitu beberapa pernyataan yang akan diisi oleh subjek penelitian (Azwar, 2003). Skala dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert*, karena lebih sederhana dan mudah untuk di terapkan dalam skala sikap, dan juga mempunyai tingkat yang tinggi dalam reliabilitas daripada menggunakan skala *Thurstone* (Aiken & Marnat, 2006). Skala yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

A. Skala Empati

Skala empati dalam penelitian ini adalah adaptasi dari skala empati yang diterjemahkan oleh Jispratami (2016) berdasarkan dari skala *Interpresonal Reactivity Index* (IRI). Sebelumnya peneliti telah

menghubungi Jispratami melalui Instagram untuk meminta izin menggunakan terjemahan skala empati miliknya dengan mencantumkan nama dan telah disetujui.

Aspek-aspek yang diukur dalam skala IRI adalah *perspective taking*, *fantasy*, *empathic concern*, dan *personal distress*. Skala Likert dalam penelitian ini menggunakan empat pilihan jawaban dan tidak ada nilai tengah (*zero poin*), pada aitem *favorable* nilai untuk jawaban Sangat Setuju (SS) adalah 4, Setuju (S) adalah 3, Tidak Setuju (TS) adalah 2, Sangat Tidak Setuju (STS) adalah 1, dan sebaliknya untuk aitem *unfavorable*.

Tabel 3.4
Blue Print Skala Empati Sebelum Try Out

Aspek	Aitem		Jumlah Aitem
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
<i>Perspective taking</i>	8, 11, 21, 25, 28	3, 15	7
<i>Fantasy</i>	1, 5, 16, 23, 26	7, 12	7
<i>Empathic concern</i>	2, 9, 20, 22	4, 14, 18	7
<i>Personal distress</i>	6, 10, 17, 24, 27	13, 19	7
Total			28

B. Skala Smartphone Addiciton Scale-Short Version (SAS-SV)

Skala SAS-SV yang digunakan dalam penelitian ini dikembangkan oleh Kwon, dkk (2013) dengan hak cipta *open-access* yang didistribusikan dibawah ketentuan *Creative Commons Attribution License* dimana lisensi ini memperbolehkan untuk menyalin/ menyebarkan skala dalam bentuk format apapun, dapat mengadaptasi atau memodifikasi turunan untuk kepentingan apapun. Dengan syarat

harus mencantumkan nama yang sesuai, mencantumkan lisensi, dan menyatakan bahwa telah ada perubahan yang dilakukan serta tidak mengisyaratkan bahwa lisensi mendukung atau mengesahkan perubahan tersebut.

Aspek-aspek yang diukur dalam skala SAS-SV adalah *daily-life disturbance*, *withdrawl*, *cyberspace-oriented relationship*, *overuse*, *tolarence*. Skala *Likert* dalam penelitian ini menggunakan enam pilihan jawaban dan tidak ada nilai tengah (*zero poin*), yaitu Sangat Setuju (*Strongly Agree*) diberi nilai 6, Setuju (*Agree*) diberi nilai 5, Agak Setuju (*Weakly Agree*) diberi nilai 4, Kurang Setuju (*Weakly Disagree*) diberi nilai 3, Tidak Setuju (*Disagree*) diberi nilai 2, Sangat Tidak Setuju (*Strongly Disagree*) diberi nilai 1.

Tabel 3.3
Blue Print SAS-SV Sebelum Try Out

Aspek <i>smartphone addiction</i>	Nomor aitem	Jumlah
<i>Daily-life disturbance</i>	1, 2, 3	3
<i>Withdrawl</i>	4, 5, 6, 7	4
<i>Cyberspace-oriented relationship</i>	8	1
<i>Overuse</i>	9	1
<i>Tolarence</i>	10	1
Total		10

Sumber: Kwon, dkk (2013)

3.5 VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Suatu alat ukur harus memenuhi syarat validitas dan reliabilitas untuk dapat menggunakan dan memberikan hasil yang akurat serta dapat diterima secara ilmiah (Hadi, 2000).

A. Validitas

Menurut Suryabrata (2005) mendefinisikan validitas instrumen adalah seberapa ketepatan instrument tersebut untuk mengukur apa yang ingin diukur. Validitas pengukuran didalam penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*), yang dipusatkan pada hubungan pernyataan yang telah disediakan berdasarkan aturan yang benar untuk mengungkap apakah masing-masing aitem pernyataan sudah dapat menjadi wilayah yang akan diukur.

Menurut Azwar (2015) kriteria validitas adalah indeks daya aitem memiliki minimal 0,30. Apabila *Corrected item total correlation* berada pada $< 0,30$, maka aitem tersebut dianggap gugur, dan tidak dapat ataupun tidak valid untuk digunakan, sedangkan aitem yang dapat digunakan dan dianggap valid adalah aitem yang berada $> 0,30$. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan program *SPSS 17 for windows*.

B. Reliabilitas

Reliabilitas adalah seberapa jauh hasil skala atau alat ukur dapat dipercaya untuk mengetahui kegunaannya. Uji reliabilitas digunakan untuk dapat mengetahui seberapa jauh alat ukur dapat secara konsisten dan tidak berubah apabila dilakukan pengambilan ulang dengan subjek yang sama, semakin tinggi *cronbach's alpha* maka semakin tinggi pula tingkat konsisten alat ukur tersebut (Azwar, 2015).

Besar *cronbach's alpha* atau tingkat reliabilitas alat ukur antara 0,00-1,00. Semakin mendekati nilai 1,00 maka tingkat konsisten hasil akan semakin sempurna. Jika nilai *cronbach's alpha* $> 0,60$ maka indikator reliabel, jika nilai *cronbach's alpha* $< 0,60$ maka indikator kurang reliabel (Azwar, 2015). Hasil uji reliabilitas skala didalam penelitian ini menggunakan bantuan program *SPSS 17 for windows*.

3.6 TEKNIK ANALISIS DATA

A. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk dapat mengetahui apakah variabel dalam penelitian bersifat normal atau tidak. Apabila variabel bersifat normal, maka dapat dikatakan tidak ada perbedaan yang signifikan antara frekuensi yang diteliti dengan frekuensi teoritis kurva. Kaidah yang digunakan, apabila $\rho > 0,05$ maka variabel bersifat normal, sebaliknya apabila $\rho \leq 0,05$ maka variabel tidak normal (Sugiyono, 2012). Teknik

uji normalitas yang digunakan adalah *One-Sample Kolmogrov-Smirnof Test* dengan bantuan program *SPSS 17 for windows*.

B. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan guna melihat arah, bentuk dan kekuatan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Kaidah yang digunakan untuk melihat linearitas dari variabel menurut Hadi (2000) dengan melihat ρ dari nilai F (*Deviation From Linierity*) bila $\rho > 0,05$ maka hubungan kedua variabel linier, tetapi bila $\rho < 0,05$ maka hubungan kedua variabel tidak linier. Uji linearitas kedua variabel dalam penelitian ini menggunakan tabel ANOVA dengan bantuan program *SPSS 17 for windows*.

C. Uji Hipotesis

Teknik analisis hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis regresi linier sederhana. Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk dapat mengetahui pengaruh atau perubahan yang terjadi pada variabel terikat karena variabel bebas. Uji hipotesis ini dilakukan dengan bantuan program *SPSS 17 for windows*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. PERSIAPAN PENELITIAN

A. Persiapan Administrasi

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu menentukan tempat dan kategori subjek yang akan diteliti, kemudian mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk penelitian agar prosedur penelitian dapat berjalan dengan lancar. Tahapan yang dilakukan dimulai dengan persetujuan dari kedua belah pihak pembimbing untuk melakukan tahapan *try out* untuk melihat hasil uji validitas dan reliabilitas dari aspek dan item alat ukur yang digunakan peneliti.

B. Pelaksanaan Uji Coba

Uji coba penelitian dilakukan dengan menggunakan kuisisioner *online* yang dibuat oleh peneliti dengan bantuan program *Google* Formulir. Subjek *try out* diberikan pada masyarakat atau generasi milenial yang berusia 20-34 tahun dan bertempat tinggal di Pekanbaru dengan total sampel 100 orang. Kuisisioner *online* diberikan peneliti kepada subjek melalui *link* atau alamat situs kuisisioner tersebut.

C. Hasil Uji Coba

Data yang diperoleh saat pelaksanaan *try out* terhadap generasi milenial Pekanbaru, kemudian peneliti analisis secara kuantitatif dengan menggunakan bantuan program *SPSS 17 for windows* untuk melihat nilai indeks validitas dan reliabilitas masing-masing aitem dari dua skala tersebut. Adapun hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Skala Empati

Berdasarkan hasil perhitungan validitas pada skala empati yang berjumlah 28 aitem, ditemukan bahwa semua aitem pada skala empati mempunyai koefisien $\geq 0,30$ sehingga semua aitem pada skala empati dinyatakan valid, dengan indeks reliabilitas sebesar 0,893.

Tabel 4.1
Blue Print Skala Empati Setelah Try Out

Aspek	Aitem		Jumlah Aitem
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
<i>Perspective taking</i>	7, 10, 20, 24, 27	3, 14	7
<i>Fantasy</i>	1, 5, 15, 22, 25	6, 11	7
<i>Empathic concern</i>	2, 8, 19, 21	4, 13, 17	7
<i>Personal distress</i>	28, 9, 16, 23, 26	12, 18	7
Total			28

2. Skala *Smartphone Addiction Scale-Short Version*

Berdasarkan hasil perhitungan validitas pada skala *Smartphone Addiction Scale-Short Version* (SAS-SV) yang berjumlah 10 aitem, ditemukan bahwa semua aitem pada skala

Smartphone Addiction Scale-Short Version mempunyai koefisien \geq 0,30 sehingga semua aitem pada skala SAS-SV dinyatakan valid, dengan indeks reliabilitas sebesar 0,810.

Tabel 4.2
Blue Print SAS-SV Setelah Try Out

Aspek <i>smartphone addiction</i>	Nomor aitem	Jumlah
<i>Daily-life disturbance</i>	1, 2, 3	3
<i>Withdrawal</i>	4, 5, 6, 7	4
<i>Cyberspace-oriented relationship</i>	8	1
<i>Overuse</i>	9	1
<i>Tolarence</i>	10	1
Total		10

4.2. PELAKSANAAN PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan selama 2 hari pada tanggal 6 Januari 2019 dan pada tanggal 22 Januari 2019, dengan jumlah sampel 100 orang. Dengan cara pengambilan data menggunakan kuisisioner, peneliti menyiapkan 100 kuisisioner yang 1 kuisisionernya terdiri dari 2 skala, yaitu bagian I (*smartphone addiction* berjumlah 10 aitem) dan bagian II (empati berjumlah 28 aitem). Peneliti mengambil sampel dengan cara mengundi pada tempat yang telah ditentukan oleh peneliti sebelumnya dengan mengambil 10 undian.

Berdasarkan undian yang didapat oleh peneliti adalah Rumah Sakit Eka Hospital, *Mall Living World*, *Mall SKA* Pekanbaru, *ICI Regional* Pekanbaru, *McDonald's*, Universitas Islam Riau, Universitas Riau, RTH Putri Kaca Mayang, Warkop Pinggiran 45, dan *Giant* Nangka dengan mengambil sampel 10 orang pada setiap tempat.

4.3. HASIL ANALISIS DATA

A. Data Demografi

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan peneliti mendapatkan jumlah respon identitas subjek seperti yang disajikan dalam tabel 4.3 dibawah ini:

Tabel 4.3
Data Demografi

Identitas Diri	F	Persentase	Jumlah
Jenis Kelamin			
1. Laki-Laki	39	39%	100%
2. Perempuan	61	61%	
Usia			
1. 20-24 Tahun	70	70%	100%
2. 25-29 Tahun	23	23%	
3. 30-34 Tahun	7	7%	
Durasi Menggunakan <i>Smartphone</i>			
1. Kurang dari 10 Menit	1	1%	100%
2. 11-60 Menit	5	5%	
3. 1-3 Jam	15	15%	
4. 3-5 Jam	18	18%	
5. 5-6 Jam	23	23%	
6. Lebih dari 6 Jam	38	38%	

Pada tabel 4.3 diatas secara umum menggambarkan bahwa jumlah responden terbanyak yaitu pada jenis kelamin perempuan dengan total responden 67 orang dengan persentase 67%, selanjutnya sebanyak 70 orang responden dengan persentase 70% berada pada rentang usia 20-24 tahun. Dan durasi menggunakan *smartphone* sebanyak 38 orang responden dengan persentase 38% berada pada durasi menggunakan *smartphone* lebih dari 6 jam.

B. Deskripsi Data Penelitian

Hasil penelitian tentang *smartphone addiction* dengan empati pada generasi milenial setelah dilakukan skoring dan diolah dengan program *SPSS 17 for windows*. Di dapat deskripsi data penelitian dalam tabel 4.4 dibawah ini:

Tabel 4.4
Deskripsi Hasil Penelitian

Variabel Penelitian	Skor x yang diperoleh (empirik)				Skor x yang dimungkinkan (hipotetik)			
	X Max	X Min	Mean	SD	X Max	X Min	Mean	SD
Empati	91	53	77,45	6,583	112	28	70	14
<i>Smartphone addiction</i>	57	10	34,98	8,383	60	10	35	8,33

Berdasarkan hasil deskripsi data penelitian diatas, selanjutnya digunakan untuk kategorisasi skala. Rumus kategorisasi pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5
Rumus Kategorisasi

Kategori	Rumus
Rendah	$X < M - 1SD$
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$
Tinggi	$M + 1SD \leq X$

Sumber : Azwar (2010)

Berdasarkan rumus kategorisasi diatas, maka dapat ditetapkan kategorisasi berdasarkan nilai mean dan standar deviasi empirik (yang diperoleh) dari kedua variabel sebagai berikut:

1. Deskripsi Skala Empati

Variabel empati terdiri atas empat aspek yang diteliti yaitu 1) *perspective taking*, 2) *fantasy*, 3) *empathic concern*, dan 4) *personal distress*. Variabel empati terdiri dari 28 aitem. Rentang nilai kategorisasi skala empati generasi milenial berdasarkan rumus sebagai berikut:

Tabel 4.6
Rentang Nilai Skala Empati

Kategori	Rumus
Rendah	$X < M - 1SD$ $X < 77,45 - 6,583$ $X < 70,867$
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$ $77,45 - 6,583 \leq X < 77,45 + 6,583$ $70,867 \leq X < 84,033$
Tinggi	$M + 1SD \leq X$ $77,45 + 6,583 \leq X$ $84,033 \leq X$

Berdasarkan rentang nilai kategorisasi skala empati dengan menggunakan rumus diatas, maka untuk skala empati dalam penelitian ini terbagi atas tiga bagian yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Berikut adalah frekuensi kategori empati yang dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.7
Frekuensi Kategori Skala Empati

Kategori	F	%
Rendah	10	10%
Sedang	76	76%
Tinggi	14	14%
Jumlah	100	100%

Berdasarkan tabel 4.7 diatas, diketahui bahwa sebagian besar kriteria empati generasi milenial dengan jumlah 76 orang atau persentase sebesar 76% berada pada kategori “sedang”.

2. Deskripsi Skala *Smartphone Addiction*

Variabel *smartphone addiction* terdiri atas lima aspek yang diteliti yaitu 1) *daily life disturbance*, 2) *withdrawl*, 3) *cyberspace oriented relationship*, 4) *overuse*, dan 5) *tolarence*. Variabel *smartphone addiction* terdiri dari 10 aitem. Rentang nilai kategorisasi skala *smartphone addiction* generasi milenial berdasarkan rumus sebagai berikut:

Tabel 4.8
Rentang Nilai Skala *Smartphone Addiction*

Kategori	Rumus
Rendah	$X < M - 1SD$ $X < 34,98 - 8,383$ $X < 26,597$
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$ $34,98 - 8,383 \leq X < 34,98 + 8,383$ $26,597 \leq X < 43,363$
Tinggi	$M + 1SD \leq X$ $34,98 + 8,383 \leq X$ $43,363 \leq X$

Berdasarkan rentang nilai kategorisasi skala *smartphone addiction* dengan menggunakan rumus diatas, maka untuk skala *smartphone addiction* dalam penelitian ini terbagi atas tiga bagian yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Berikut adalah frekuensi kategori *smartphone addiction* yang dapat dilihat pada tabel 4.9.

Tabel 4.9
Frekuensi Kategori Skala *Smartphone Addiction*

Kategori	F	%
Rendah	10	10%
Sedang	76	76%
Tinggi	14	14%
Jumlah	100	100%

Berdasarkan tabel 4.9 diatas, diketahui bahwa sebagian besar kriteria empati generasi milenial dengan jumlah 76 orang atau persentase sebesar 76% berada pada kategori “sedang”.

4.4. UJI ASUMSI

A. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk dapat mengetahui apakah variabel dalam penelitian bersifat normal atau tidak. Apabila variabel bersifat normal, maka dapat dikatakan tidak ada perbedaan yang signifikan antara frekuensi yang diteliti dengan frekuensi teoritis kurva. Kaidah yang digunakan, apabila $\rho > 0,05$ maka variabel bersifat normal, sebaliknya apabila $\rho \leq 0,05$ maka variabel tidak normal (Sugiyono, 2012).

Teknik uji normalitas yang digunakan adalah *One-Sample Kolmogrov-Smirnof Test* dengan bantuan program *SPSS 17 for windows*. Maka didapat hasil yang dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut ini:

Tabel 4.10
One-Sample Kolmogrov-Smirnof Test

Variabel	Skor K-SZ	ρ	Keterangan
<i>Smartphone addiction</i>	0,864	0,445	Normal
Empati	1,128	0,157	Normal

Berdasarkan hasil pada tabel 4.10 diatas, menunjukkan bahwa sebaran data yang dimiliki adalah normal. Hal tersebut dapat dilihat dari skor K-SZ dan nilai $\rho > 0,05$. Variabel *smartphone addiction* memiliki distribusi data yang normal dengan skor K-SZ sebesar 0,864 dengan ρ 0,445 ($\rho > 0,05$), kemudian variabel empati memiliki distribusi data yang normal dengan skor K-SZ 1,128 dengan nilai ρ 0,157 ($\rho > 0,05$), Keterangan yang dapat diambil bahwa variabel *smartphone addiction* dan empati memiliki sebaran data yang normal dan menunjukkan hasil signifikan.

B. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan guna melihat arah, bentuk dan kekuatan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Kaidah yang digunakan untuk melihat linearitas dari variabel menurut Hadi (2000) dengan melihat ρ dari nilai F (*Deviation From Linierity*) bila $\rho > 0,05$

maka hubungan kedua variabel linier, tetapi bila $\rho < 0,05$ maka hubungan kedua variabel tidak linier.

Uji linearitas kedua variabel dalam penelitian ini menggunakan tabel ANOVA dengan bantuan program *SPSS 17 for windows*. Hasil linear dapat dilihat pada tabel 4.11 dibawah ini:

Tabel 4.11
Hasil Uji Linearitas

Variabel	<i>Deviation From Linearity</i> (F)	ρ	Keterangan
<i>Smartphone addiction</i> dengan Empati	1,041	0,434	Linear

Hasil Uji linear *smartphone addiction* (variabel bebas) dengan empati (variabel terikat) memiliki nilai F 1,041 dengan nilai ρ sebesar 0,434 ($\rho > 0,05$). Yang berarti variabel *smartphone addiction* dengan empati bersifat linier.

4.5. UJI HIPOTESIS

Hasil uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh *smartphone addiction* terhadap empati pada generasi milenial Pekanbaru. Hasil uji hipotesis ini menunjukkan diterima atau tidaknya hipotesis yang diajukan dalam penelitian. Adapun penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi linear sederhana dimana suatu variabel dikatakan memiliki korelasi yang signifikan (nilai probabilitas) apabila memiliki nilai $\rho < 0,05$. Maka

dilakukan pengujian pada hipotesis yaitu terdapat pengaruh *smartphone addiction* terhadap empati pada generasi milenial di Pekanbaru.

A. Analisis Regresi Variabel Penelitian

Langkah pertama peneliti menganalisis koefisien regresi variabel bebas, jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka koefisien regresi tersebut signifikan yang berarti bahwa variabel bebas tersebut memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat. Adapun hasil koefisien regresi dapat dilihat dalam tabel 4.12 dibawah ini:

Tabel 4.12
Koefisien Regresi

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	92,050	2,416		38,095	0,000
<i>Smartphone addiction</i>	-0,417	0,067	-0,532	-6,212	0,000

a. Dependent Variable : Empati

Berdasarkan pada tabel 4.12 diatas, secara simultan *smartphone addiction* memiliki nilai $t = -6,212$ dengan nilai signifikansi (ρ) sebesar 0,000 ($\rho < 0,05$) yang berarti hipotesis yang diajukan diterima yaitu *smartphone addiction* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku empati.

Langkah selanjutnya peneliti melakukan analisis uji F untuk menguji pengaruh *smartphone addiction* terhadap empati. Adapun hasil uji F dapat dilihat dalam tabel 4.13 dibawah ini:

Tabel 4.13
ANOVA

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1212,108	1	1212,108	38,584	0,000
	Residual	3078,642	98	31,415		
	Total	4290,750	99			

a. Predictors : (Constant), *Smartphone Addiction*

b. Dependent Variable : Empati

Berdasarkan tabel 4.13 dapat diketahui bahwa nilai F adalah 934,609 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga dapat digunakan dan diterapkan dalam persamaan regresi dibawah ini:

$$\gamma = a + bx$$

$$\gamma = 92,050 - 0,417x$$

Nilai konstan dari *unstandardized coefficients* dalam penelitian ini yaitu sebesar 92,050 yang berarti nilai tingkat empati yang dihasilkan saat nilai *smartphone addiction* sama dengan 0. Selanjutnya melihat pada nilai α beta *smartphone addiction* dalam penelitian ini menunjukkan angka negatif yaitu -0,417 yang artinya setiap kenaikan 1 (satu) nilai pada *smartphone addiction* akan menurunkan empati sebesar 0,417, dalam hal ini setiap meningkatnya 1% rasio *smartphone addiction* maka akan menurunkan nilai empati sebesar 41,7% . Koefisien regresi tersebut bernilai negatif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel *smartphone addiction* terhadap variabel empati adalah negatif.

Langkah selanjutnya peneliti menganalisa seberapa besar sumbangsih yang diberikan oleh seluruh variabel *smartphone addiction* (bebas) terhadap variabel empati (terikat). Tabel *R square* dapat dilihat pada tabel 4.14 dibawah ini:

Tabel 4.14
Tabel *R Square*

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,532	0,282	0,275	5,60488

Berdasarkan tabel 4.14 dapat dilihat bahwa perolehan *R Square* sebesar 0,282 atau 28,2%, yang dapat diartikan pengaruh dari *smartphone addiction* terhadap empati adalah sebesar 28,2%. Sedangkan 71,8% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini.

4.6. PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian regresi linier sederhana untuk menganalisis pengaruh antara *smartphone addiction* terhadap empati pada generasi milenial di Pekanbaru. Pengumpulan data yaitu dengan menggunakan 10 aitem skala untuk *smartphone addiction* dan menggunakan 28 aitem skala untuk empati, disebarkan kepada 100 orang masyarakat Pekanbaru dengan *range* umur 20-34 tahun.

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh persamaan regresi $Y = 92,050 - 0,417X$. Koefisien regresi tersebut bernilai negatif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel *smartphone addiction* terhadap

empati adalah negatif, yaitu semakin tinggi tingkat *smartphone addiction* maka tingkat empati semakin rendah. Dalam penelitian ini sumbangan efektif yang diberikan sebesar 28,2%, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh *smartphone addiction* terhadap empati adalah sebesar 28,2%. Sedangkan 71,8% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini.

Salah satu alasan *smartphone* menjadi populer di masyarakat dapat disebabkan karena perangkat keras dan perangkat lunak dari *smartphone* secara dramatis meningkat dan berbagai aplikasi yang dikembangkan dan tersedia sesuai dengan gaya hidup, sehingga menjadi salah satu alasan popularitas *smartphone* karena dapat membuat hidup individu menjadi lebih nyaman. Fungsi sebuah *smartphone* tidak hanya sebagai ponsel tetapi juga sebagai komputer, *mp3* atau pemutar video (Kwon, dkk, 2013).

Kedekatan dan kenyamanan menggunakan *smartphone* dapat meningkatkan risiko penggunaan perangkat yang berlebihan yang dari waktu ke waktu dapat menyebabkan perilaku adiktif (Duke & Montag, 2017). Ketidakmampuan individu untuk mengontrol waktu penggunaan *smartphone* membuat individu tersebut menjadi kecanduan dengan *smartphone*. *Smartphone addiction* juga menyebabkan gejala kecanduan yang mirip dengan efek internet termasuk keinginan, penarikan, toleransi, gangguan kehidupan sehari-hari, dan preferensi hubungan berorientasi dunia maya (Kwon, dkk, 2013).

Individu yang mengalami kecanduan sering kali tidak mengingat waktu sehingga membuat individu tersebut tidak mempedulikan individu lain dan kondisi lingkungan disekitarnya (Griffiths, 2000). Hal ini diperkuat dengan penelitian Purnomo (2014) mendeskripsikan tentang dampak dari kecanduan *gadget* mahasiswa, yang membuat individu tidak dapat mendengarkan dengan baik, kurang berinteraksi dengan individu lain disekitarnya, dan juga tidak fokus ketika diajak berbicara karena terlena dengan *gadget* yang dimiliki.

Menurut Yuwanto dan Umum (2010) menggunakan *smartphone* secara berlebihan dapat mengganggu hubungan sosial individu karena kurangnya kontak fisik dengan individu lain ketika melakukan interaksi, atau merasa terisolasi dari masyarakat sekitarnya. Hal ini sejalan dengan penelitian Choi, Lee, dan Ha (2012) dimana tingkat *smartphone addiction* yang lebih tinggi memiliki dampak negatif yang lebih besar pada prestasi akademik, kehidupan sekolah/pekerjaan, kesehatan mental, komunikasi antara orang tua dan anak-anak, dan hubungan pribadi karena sosialisasi yang lebih rendah.

Kurangnya kontak fisik dalam berkomunikasi atau perasaan terisolasi dari orang lain dapat mengganggu atau menurunkan kegiatan sosialisasi, dimana sosialisasi merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi empati. Sejalan dengan Hoffman (2001) bahwa sosialisasi dapat mempengaruhi empati melalui lima cara, yaitu: 1) individu akan lebih berempati dengan emosi orang lain jika individu tersebut memiliki pengalaman langsung dengan emosi tersebut, karena ini akan membangkitkan tiga mekanisme

empati, seperti hubungan langsung, mediasi asosiasi, dan pengambilan peran, 2) menempatkan individu pada situasi ataupun keadaan yang dialami oleh individu lain, kemudian menyebabkan individu lebih memperhatikan sekitarnya dan lebih berempati, 3) membantu individu untuk merasakan kondisi individu lain dan memungkinkan untuk memberikan bantuan pada individu tersebut sehingga akan mempengaruhi empatinya, 4) individu akan lebih terbuka untuk mendengarkan perasaan/kondisi individu lain yang membutuhkan, 5) menjadi model atau peragaan langsung kepada orang lain.

Hal ini diperkuat dengan penelitian Irawan dan Armayati (2013) individu yang banyak menghabiskan waktu dengan *gadgetnya* memiliki kesempatan yang sedikit untuk berinteraksi dengan lingkungan sosial, sedangkan individu dengan tingkat penggunaan *gadget* yang rendah lebih banyak menghabiskan waktu berinteraksi dengan lingkungannya. Sehingga dapat dijelaskan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengurangi interaksi individu dengan lingkungan sosial yang menyebabkan individu tersebut tidak bersosialisasi ataupun kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang dapat mempengaruhi empati individu tersebut.

Hal ini diperkuat dengan penelitian Prasetyo (2017) bahwa ada hubungan negatif antara kecanduan *gadget (smartphone)* dengan empati, artinya semakin tinggi kecanduan *gadget (smartphone)* maka semakin rendah tingkat empatinya. Hasil penelitian menunjukkan sumbangan efektif sebesar 79,52%. Hal ini berarti kecanduan *gadget (smartphone)* memberikan sumbangan efektif sebesar 79,52% dan 20,48% dipengaruhi oleh faktor lain.

Hal ini dikarenakan sebagian besar individu telah menggantungkan hidup mereka pada alat-alat elektronik seperti *smartphone*. Namun tanpa mereka sadari, ketergantungan tersebut dapat menjadi penghambat bagi mereka jika tidak digunakan sesuai dengan fungsi yang sebenarnya dan dengan bijaksana, salah satunya empati.

Diperkuat dengan penelitian Pinasti dan Kustanti (2017) hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan antara empati dengan adiksi *smartphone* dengan arah hubungan negatif. Dengan sumbangan efektif yang diberikan empati dengan adiksi *smartphone* adalah 1,4% dan 98,6% dijelaskan dari variabel lain diluar penelitian ini.

Berdasarkan penelitian Hye dan Yang (2015) hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi *smartphone addiction* siswa keperawatan adalah kuantitas membaca, jumlah teman, jumlah kelompok yang terlibat, prestasi akademik, rata-rata jam menggunakan *smartphone* dalam sehari. Dengan sumbangan efektif yang diberikan pada penelitian ini adalah sebesar 17,4%.

Berdasarkan penelitian Lachmann, dkk (2018) mereplikasi penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa adanya hubungan antara *Smartphone Use Disorder* (SUD) dan empati dengan kepuasan hidup. Dimana tingkat SUD yang tinggi dan empati lebih rendah berhubungan dengan kepuasan hidup yang rendah.

Berdasarkan penelitian Sunhee, dkk (2017) bahwa hubungan yang berorientasi di dunia maya yang merupakan aspek *smartphone addiction* dan dukungan sosial berhubungan positif dengan kompetensi interpersonal siswa keperawatan. Sedangkan aspek *smartphone addiction* yang lainnya tidak ada hubungan dengan kompetensi interpersonal siswa keperawatan.

Berdasarkan penelitian Melchers, dkk (2015) yang dilakukan dengan subjek yang bertempat tinggal di Cina dan Jerman, menunjukkan adanya hubungan empati dengan penggunaan internet yang bermasalah (PIU), dimana mereka menemukan tingkat empati yang rendah ada hubungan karena penggunaan internet yang bermasalah dengan tinggi.

Berdasarkan penelitian Kwan dan Geum (2017) bahwa harga diri dan empati siswa keperawatan berpengaruh akibat *smartphone addiction*. Faktor yang mempengaruhi harga diri adalah *overuse* yang merupakan salah satu aspek dari *smartphone addiction*, dengan kekuatan penjelasan sebesar 51%. Sedangkan yang mempengaruhi empati adalah *daily life disturbance* dengan kekuatan penjelasan sebesar 18%.

Kemajuan dalam bidang teknologi informasi memberikan pengaruh terhadap pola interaksi sosial, dimana proses sosialisasi yang biasa dilakukan dengan bertatap muka kini dilakukan melalui media sosial (Irawan & Armayati, 2013). Saat ini lebih banyak individu melakukan interaksi dengan orang lain melalui media sosial daripada berinteraksi secara langsung sehingga akan mempengaruhi dinamika interpersonal, khususnya empati (Konrath, O'Brien, & Hsing, 2011).

Kelemahan dari penelitian ini terletak pada jumlah sampel yang diambil terlalu sedikit untuk mewakili populasi karena menggunakan tingkat eror 10%, sehingga belum dapat menjadi perwakilan 100% dari generasi milenial di Pekanbaru, metode pengumpulan data pada penelitian ini hanya menggunakan data kuisisioner sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam proses pengisian seperti subjek tidak mengisi sesuai dengan keadaan sebenarnya. Kuisisioner didalam penelitian ini tidak memberikan pernyataan apakah subjek memiliki *smartphone* atau tidak. Penelitian ini juga tidak membedakan sampel berdasarkan jenis kelamin dan tahapan perkembangan sesuai dengan usia.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara *smartphone addiction* terhadap empati pada generasi milenial di Pekanbaru. Pengaruh *smartphone addiction* terhadap empati adalah sebesar 28,2%, sedangkan 71,8% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini. Koefisien regresi tersebut bernilai negatif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel *smartphone addiction* terhadap variabel empati adalah negatif yaitu semakin tinggi tingkat *smartphone addiction* maka tingkat empati semakin rendah.

5.2. SARAN

Peneliti melakukan analisis data dari hasil kesimpulan yang telah dikemukakan, maka peneliti memberi saran:

A. Bagi generasi milenial di Pekanbaru

Kepada generasi milenial di Pekanbaru diharapkan untuk dapat lebih mengontrol atau mengendalikan pola penggunaan *smartphone* yang berlebihan, cukup menggunakan *smartphone* seperlunya saja maksimal waktu menggunakan *smartphone* ≤ 4 jam per harinya. Mengikuti organisasi/ komunitas agar meningkatkan kemampuan berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain. Melakukan olahraga atau mencari hobi baru yang melibatkan orang lain. Ketika berkumpul dengan orang lain

lebih berinteraksi dan bersosialisasi secara langsung dari pada menggunakan *smartphone* sebagai pengalihan. Dan ketika berkumpul bersama keluarga disaat makan, agar orang tua melarang anak-anaknya untuk menggunakan *smartphone*.

B. Bagi peneliti selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya diharapkan mempertimbangkan variabel lain yang diduga turut mempengaruhi seperti, pengaruh *smartphone addiction* terhadap empati ditinjau dari jenis kelamin, pengaruh *smartphone addiction* terhadap empati ditinjau dari tahap perkembangan, perbedaan *smartphone addiction* pada laki-laki dan perempuan, pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap *smartphone addiction*, pengaruh *smartphone addiction* terhadap *bystander effect*.

Kepada peneliti selanjutnya ingin menggunakan tema yang sama pada penelitian ini, agar lebih memperhatikan jumlah sampel yang digunakan agar dapat mewakili populasi 100% atau minimal 95%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abram, S. (2006). Millennials: Deal With Them!. *Texas Library Journal* , 82 (3), 100-103.
- Adhitia, F. B. (2017, Juli 16). *Viral Mahasiswa Berkebutuhan Khusus di Bully, Mensos Menyayangkan*. Retrieved November 27, 2018, from DetikNews: <https://m.detik.com/news/berita/d-3561907/viral-mahasiswa-berkebutuhan-khusus-di-bully-mensos-menyayangkan>
- Aiken, L. R., & Marnat, G. G. (2006). *Psychological Testing and Assessment, 12th Edition*. United States of America: Pearson Education Group.
- Al-Barashdi, H., Bouazza, A., & Jabur, N. (2015). Smartphone Addiction Among University Undergraduates: A Literature Review. *Journal of Scientific Research & Reports* , 4 (3), 210-225.
- Amindoni, A. (2017, Juli 26). *Tayangan Video Bunuh Diri: Mengapa Masyarakat tidak Empati?* Retrieved November 27, 2018, from BBC Indonesia: <https://www.google.co.id/amp/s/www.bbc.com/indonesia/amp/indonesia-40714492>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2017). *Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017*. Retrieved November 25, 2018, from Apjii.or.id: <https://apjii.or.id/survei2017/download/xmi9LkOuWhGfawe6RrUZ7nyYCOdtvH>
- Azwar, S. (2003). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Azwar, S. (2015). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Badan Pusat Statistik Kota Pekanbaru. (2014). *Jumlah Penduduk Kota Pekanbaru menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin, 2014*. Retrieved November 25, 2018, from PekanbaruKota.bps.go.id: <https://pekanbarukota.bps.go.id/dynamictable/2015/12/01/14/jumlah-penduduk-kota-pekanbaru-menurut-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin-2014.html>
- Baron, R., & Branscombe, R. (2012). *Social Psychology* (13th ed.). New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Billieux, J., Linden, M., & Rochat, L. (2008). The Role of Impulsivity in Actual and Problematic Use of The Mobil Phone. *Applied Cognitive Psychology* , 22, 1195-1210.

- Borba, M. (2008). *Membangun Kecerdasan Moral: Tujuh Kebijakan Utama agar Anak Bermoral Tinggi*. (L. Jusuf, Trans.) Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Bruster, B. (2004). Cut and Paste from Cyberspace: Competency's Changing. *Delta Kappa Gamma Bulletin* , 70 (4).
- Bungin, B. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Chaplin, J. (2009). *Dictionary of Psychology*. (K. Kartono, Trans.) Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Choi, H., L, H., & Ha, J. (2012). The Influence of Smartphone Addiction on Mental Health, Campus Life and Personal Relations Focusing on K University Students. *Journal of the Korean Data & Information Science Society*, 23(5), 1005-1015.
- Davis, M. H. (1980). A Multidimensional Approach to Individual Differences in Empathy. *JSAS Catalog of Selected Documents in Psychology* , 10, 85.
- Deal, J., Altman, D., & Rogelberg, S. (2010). Erratum to: Millennials at Work: What We Know and What We Need to Do (if Anything). *Journal of Business and Psychology* , 25, 191-199.
- Dolby, N. (2014). The Future of Empathy: Teaching the Millennial Generation. *Journal of Collage and Character* , 14 (1), 39-44.
- Duke, E., & Montag, C. (2017). Smartphone Addiction, Daily Interruptions and Self-Reported Productivity. *Journal of Elsevier*, 6, 90-95.
- Dwiningrum, S. (2012). *Ilmu Sosial & Budaya Dasar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Eisenberg, N., Okun, M., & Shepard, S. (2000). The Relations of Emotionality and Regulation to Dispositional Empathy: Related Responding Among Volunteers in Training. *Personality and Individual Differences* , 28 (2), 367-382.
- Falaki, H., Mahajan, R., Kandula, S., Lymberopoulos, D., Govindan, R., & Estrin, D. (2010). Diversity in Smartphone Usage. *Proceedings of the 8th International Conference on Mobil Systems, Applications, and Services (MobiSys)* , p, 179-194.
- Fitriyanti. (2014). *Perilaku Empati pada Mahasiswa di Asrama Putri Nusantara Universitas Negeri Gorontalo*. Universitas Negeri Gorontalo, Bimbingan dan Konseling. Gorontalo: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo.

- Freeman, C. (2008). Internet Gaming Addiction. *The Journal for Nurse Practitioners* , 4 (1), 42-47.
- Freud, S. (2013). *Group Psychology and the Analysis of the Ego*. Michigan: CreateSpace Independent.
- Goleman, D. (2000). *Kecerdasan Emosional: Mengapa EI Lebih Penting daripada IQ*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Griffiths, M. (2000). Does Internet and Computer 'Addiction' Exist? : Some Case Study Evidence. *Cyber & Behavioral Journal* , 3 (2), 211-218
- Griffiths, M. (2000). Internet Addiction: Time to be Taken Seriously? *Addiction Research* , 8 (5), 413-418.
- Hadi, S. (2000). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Haug, S., Castro, R., Kwon, M., Filler, A., Kowatsch, T., & Schaub, M. (2015). Smartphone Use and Smartphone Addiciton Among Young People in Switzerland. *Journal of Behavioral Addictions* , 4 (4), 299-307.
- Hendriani, W. (2018). *Resiliensi Psikologis: Sebuah Pengantar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Heron, D., & Shapira, N. (2003). Time to Log Off: New Diagnostic Criteria for Problematic Internet Use. *Current Psychiatry* , 2 (4), 21-29.
- Hoffman, M. (2001). *Empathy and Moral Development: Implications for Caring and Justice*. Cambridge: University Press.
- Howe, N., & Strauss, W. (2000). *Millenials Rising: The Next Great Generation*. New York: Vintage.
- Huffinton, A. (2018). *Thrive: Metrik Ketiga untuk Memaknai Kembali Kesuksesan dan Menciptakan Kehidupan yang Sejahtera, Bijaksana, dan Menakjubkan*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Ika, A. (2013). *Empati Masyarakat Indonesia Sangat Kurang*. Universitas Gajah Mada, Kebudayaan. Yogyakarta: UC UGM.
- Ioannidou, F., & Konstantikaki, V. (2008). Empathy and Emotional Intelligence: What is it Really About?. *International Journal of Caring Sciences* , 1 (3), 118-123.
- Irawan, J., & Armayati, L. (2013). Pengaruh Kegunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi Remaja. *An-Nafs* , 8 (2), 29-38.

- Hye, S. J., & Yang, S. L. (2015). Smartphone Addiction and Empathy among Nursing Students. *Advanced Science and Technology Letters*, 8, 224-228.
- Jispratami, N. (2016). *Hubungan anatar Empati dengan Perilaku Cyberbullying pada Remaja*. Universitas Islam Indonesia, Psikologi. Yogyakarta: Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia.
- Khalaf, S. (2014, April 22). *Analytics*. Retrieved Desember 14, 2018, from Flurry: <http://www.flurry.com/blog/flurry-insights/rise-mobile-addict#.VPMupfmUcpC>
- Konrath, S., O'Brien, E., & Hsing, C. (2011). Changes in Dispositional Empathy in American Collage Students Over Time: A Meta Analysis. *Personality and Social Psychology Journal* , 15 (2), 180-198.
- Kuss, D., & Griffiths, M. (2011). Online Sosial Networking and Addiction: a Review of the Psychological Literature. *International Journal of Environmental Research and Public Health* , 8 (9), 3528-3552.
- Kwan, S. O., & Geum, S. O. (2017). The Effects of Smartphone Addiction on Self-esteem and Empathy Among Nursing Student. *Jour of Adv Research in Dynamical & Control Systems*, 9, 8-15.
- Kwon, M., Kim, D., Cho, H., & Yang, S. (2013). The Smartphone Addiction Scale: Development and Validation of a Short Version for Adolescents. *PLoS One* , 8 (12), e83558.
- Kwon, M., Lee, J., Won, W., Park, J., Min, J., Hahn, C., et al. (2013). Developpment and Validation of a Smartphone Addiction Scale (SAS). *PLoS One* , 8 (2), e56936.
- Lachmann, B., Sindermann, C., Sariyska, R. Y., Luo, R., Melchers, M. C., Becker, B., Cooper, A. J., & Montag, C. (2018). The Role of Empathy and Life Satisfaction in Internet and Smartphone Use Disorder. *Frontiers in Psychology*, 9, 398.
- Lin, Y. H., Chang, L. R., Lee, Y. H., Tseng, H. W., Kuo, T., & Chen, S. H. (2014). Development and Validation of the Smartphone Addiction Inventory (SPAI). *PLoS One* , 9 (6), e98312.
- Listiyandini, R. A., Sulaiman, S., Sidik, E. H., Larasati, I., Priatni, M. R., Meysarani, S. (2017). *Empathy Among Indonesian Medical Students: A Crosssectional Study*. Universitas YARSI, Fakultas Psikologi. Jakarta: Universitas YARSI.

- Leung, L. (2007). Linking Psychological Attributes to Addiction and Improper Use of the Mobile Phone Among Adolescents in Hongkong. *Journal of Children and Media* , 2 (2), 93-113.
- McLaren, K. (2013). *The Art of Empathy: A Complete Guide to Life's Most Essential Skill*. USA: Sound True.
- Melchers, M., Li, M., Chen, Y., Zhang, W., & Montag, C. (2015). Low Empathy is Associated with Problematic Use of the Internet: Empirical Evidence from China and Germany. *Asian Journal of Psychiatry*, 17, 56-60.
- Metz, A. L. (2014). *Back to Nature: The Impact of Nature Relatedness on Empathy and Narcissism in the Millennial Generation*. James Madison University, Psychology. Harrisonburg: Educational Specialist.
- Miri, A. J., Lake, R., Kress, T. M. (2014). *Reclaiming the Sane Society: Essays on Erich Fromm's Thought*. Rotterdam: Sense Publishers.
- Mowen, J. (2000). *The 3M Model of Motivation and Personality: Theory and Empirical Application to Consumer Behavior*. New York: Kluwer Academic.
- Nadhila, I. (2013). *Memperudahkan Hidup Manusia dengan Teknologi Modern*. Jakarta: Penamadani.
- Nurmandia, H., Wigati, D., & Masluchah, L. (2013). Hubungan antara Kemampuan Sosialisasi dengan Kecanduan Jejaring Sosial. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 4 (2), 107-119.
- Park, J., & Gursoy, D. (2012). Generation Effects on Work Engagement Among US Hotel Employees. *International Journal of Hospitality Management* , 31 (4), 1195-1202.
- Pinasti, D., & Kustanti, E. (2017). Hubungan antara Empati dengan Adiksi Smartphone pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya dan Fakultas Sains dan Matematika Universitas Diponegoro Semarang. *Jurnal Empati* , 7 (3), 183-188.
- Prasetya, D. (2013). *Membuat Aplikasi Smartphone Multiform*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Prasetyo, R. A. (2017). *Hubungan antara Kecanduan Gadget (Smartphone) dengan Empati pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta*. Universitas Muhammadiyah Surakarta, Fakultas Psikologi. Surakarta: UMS.

- Purnomo, A. (2014). *Hubungan antara Kecanduan Gadget (Mobile Phone) dengan Empati pada Mahasiswa*. UIN Sunan Kalijaga, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Rahmat, B. (2017, Agustus 17). *Pelaku Ternyata Sang Pacar, Begini Cara Pria itu Menghabisi Nyawa Kekasih yang Hamil itu*. Retrieved November 25, 2018, from <http://pekanbaru.tribunnews.com/2017/08/17/pelaku-ternyata-sang-pacar-setelah-tewas-dicekik-tubuh-wanita-yang-tengah-hamil-itu-dibakar> TribunPekanbaru.com:
- Rees, H., & Noyes, J. (2007). Mobile Telephones, Computers, and the Internet: Sex Differences in Adolescents' Use and Attitudes. *Cyber Psychology and Behavior*, *10*, 482-484.
- Rowlands, I., Nicholas, D., Williams, P., Huntington, P., Fieldhouse, M., Gunter, B., et al. (2008). The Google Generation: the Information Behavior of the Researcher of the Future. *Aslib Proceedings*, *60* (4), 290-310.
- Sari, D. (2009). *Pengaruh Sosialisasi Keluarga terhadap Perilaku Prosocial Anak Usia Remaja Awal (Studi pada Murid-Murid SLTP Negeri X di Jakarta)*. Universitas Indonesia, Sosiologi. Jakarta: FISIP UI.
- Sears, D. O., Freedman, J. L., & Peplau, L. (1994). *Psikologi Sosial Jilid 2*. (M. Adryanto, Trans.) Jakarta: Erlangga.
- Sharma, S. (2012). Addiction of Youth Towards Gadgets. *Human Resources Management*, *42* (A), 6568-6572.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunhee, L., Hyejin, K., Hangyo, C., & Yangsook, Y. (2017). Smartphone Addiction and Interpersonal Competences of Nursing Student. *Iran J Public Health*, *47*(3), 342-349.
- Supeni, M. (2014). Empati Perkembangan dan Pentingnya dalam Kehidupan Bermasyarakat. *Jurnal Psikologi*, *40* (1), 60-71.
- Suryabrata, S. (2005). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Taufik. (2012). *Empati Pendekatan Psikologi Sosial*. Jakarta: Rajagrafindo.
- Taylor, A. (2012). A Study of the Information Search Behavior of the Millennial Generation. *Information Research*, *17* (1), 2.

- Tetra Pak Index. (2017). *Tetra Pak Indonesia 2017*. Retrieved November 26, 2018, from Tetra Pak Index: <https://www.tetrapak.com/id/about/tetra-pak-indo>
- Torrecillas, L. (2007). Mobile Phone Addiction in Teenagers May cause Severe Psychological Disorder. *Medical Studies* , 14, 11-13.
- Turkle, S. (2005). *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. London: Mit Press.
- Utari, E. S. (2018). *Empati: Puisi Nurani*. Bandung: CV Jejak.
- Wardhani, H. A. (2018). *Empati di Tinjau dari Pola Asuh Orang Tua dan Jenis Kelamin*. Universitas Muhammadiyah Surakarta, Psikologi. Surakarta: Fakultas Psikologi UMS.
- Waskitha, B. (2017). *Hubungan antara Stres Akademik dengan Kecanduan Smartphone pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang*. Universitas Islam Sultan Agung, Psikologi. Semarang: UNISSULA.
- Wijanarko, J., & Setiawati, E. (2016). *Ayah Ibu Baik*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Young, K. (2011). CBT-IA: The First Treatment Model for Internet Addiction. *Journal of Cognitive Psychotherapy* , 25 (4), 304.
- Yuan, M. J. (2005). *Nokia Smartphone Hacks*. USA: O'Reilly Media Inc.
- Yuwanto, L., & Umum, L. (2010). *Mobile Phone Addict*. Surabaya: Putra Media Nusantara.
- Zukav, G. (2006). *The Reat of the Soul*. Jakarta: Pustaka Alvabet.