

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada saat ini interaksi antar individu menjadi jarang dilakukan dan kontak sosial yang terjadi semakin rendah kualitas dan kuantitasnya. Salah satu bentuk pergeseran pola hubungan antara individu dengan individu lain dan lingkungan sekitarnya adalah fenomena menipisnya perilaku prososial dalam kehidupan manusia. Norman (2011) menjelaskan bahwa manusia sejak lahir diberikan karunia potensi sosial, dan setiap manusia memiliki kemampuan untuk mencapai tujuan hidup serta sarana perkembangan dan pertumbuhan kepribadiannya. Manusia merupakan makhluk sosial yang memerlukan kerjasama, empati, simpati, berbagi dan saling membantu. Manusia merupakan makhluk sosial yang diciptakan untuk hidup berdampingan dengan manusia lainnya. Sears (2005) menjelaskan bahwa makhluk sosial pasti membutuhkan kehadiran orang lain yang dimulai dari lingkungan yang paling dekat seperti keluarga, teman sekolah sampai lingkungan yang tidak dikenali.

Pada umumnya keteraturan, kedamaian, keamanan dan kesejahteraan dalam bermasyarakat, sangat dibutuhkan sikap saling tolong-menolong, perasaan senasib sepejuangan, saling bekerja sama dan lain-lain. Hal ini sering terlihat secara langsung dalam masyarakat, seperti kegiatan kerja bakti, atau memberi bantuan baik berupa barang maupun jasa pada orang yang sangat membutuhkan. Memberikan bantuan ataupun keuntungan pada orang lain tanpa mengharap imbalan apapun dalam psikologi disebut dengan perilaku prososial. Perilaku prososial adalah segala bentuk tingkah laku yang bertujuan menyokong kesejahteraan orang lain, atau perilaku yang menguntungkan penerima tetapi tidak memiliki keuntungan yang jelas bagi pelakunya (Brigham, 2001).

Kartono (2003) menyatakan bahwa perilaku prososial adalah suatu perilaku sosial yang menguntungkan di dalamnya terdapat unsur kebersamaan, kerjasama, kooperatif, dan altruisme. Perilaku prososial dapat memberikan pengaruh bagaimana individu melakukan interaksi sosial. Memberikan pemahaman mendasar bahwa masing-masing individu bukanlah semata-mata makhluk tunggal yang mampu hidup sendiri, melainkan sebagai makhluk sosial yang sangat bergantung pada individu lain, individu tidak dapat menikmati hidup yang wajar dan bahagia tanpa lingkungan sosial. Seseorang dikatakan berperilaku prososial jika individu tersebut menolong individu lain tanpa memperdulikan motif penolong, timbul karena adanya penderitaan yang dialami oleh orang lain

yang meliputi saling membantu, saling menghibur, persahabatan, penyelamatan, pengorbanan, kemurahan hati, dan saling membagi.

Darmadji (2011) menjelaskan bahwa perilaku prososial adalah perilaku manusia yang memiliki konsekuensi sosial positif yang diarahkan pada kesejahteraan untuk orang lain, baik secara fisik ataupun psikis, dan perilaku tersebut adalah perilaku yang banyak memberi kemanfaatan kepada orang lain dari pada untuk dirinya sendiri. Perilaku yang muncul dalam kontak sosial salah satunya adalah perilaku prososial, sehingga perilaku prososial merupakan suatu tindakan yang dengan sengaja dilakukan atau dirancang guna memberi pertolongan kepada orang lain dengan tanpa memerdulikan apa yang menjadi motif dari sipenolong.

Perilaku prososial lebih dimaknai sebagai perilaku yang lebih memberi keuntungan kepada orang lain, mencoba memahami keinginan serta kebutuhan orang lain, juga adanya suatu tindakan supaya bisa memenuhi kebutuhan dari orang tersebut. Kepedulian orang terhadap orang lain dan lingkungan sekitar, seiring dengan proses berjalannya waktu, semakin menjadi menurun. Manusia sekarang dapat dikatakan menjadi lebih mempergunakan konsep hidup untuk membuat senang dirinya sendiri terlebih dahulu, baru kemudian membuat senang orang lain. Hal tersebut menyebabkan manusia menjadi makhluk yang individualist. Kondisi tersebut disebabkan karena semakin kompleksnya kehidupan sekarang yang ditandai dengan heterogenitas pada masyarakat, mobilitas warga yang semakin tinggi, serta tuntutan kehidupan yang semakin keras. Era modernisasi pada saat ini mengakibatkan banyak manusia yang tidak lagi memerdulikan interaksinya dengan lingkungan, sehingga membuat hilangnya cinta dan kepedulian terhadap orang lain.

Sikap saling tolong menolong dan membantu orang lain di zaman sekarang telah mulai memudar. Hal ini terjadi akibat tumbuh suburnya sikap individualistis di kalangan masyarakat. Mahasiswa juga banyak yang menganut gaya hidup zaman sekarang yang membuat mahasiswa kini hanya berfikir tentang kesenangan diri sendiri tanpa mau memikirkan keadaan orang lain. Mahasiswa bukannya gemar untuk melakukan perilaku-perilaku prososial, justru sebaliknya semakin banyak diantara mahasiswa yang melakukan perilaku antisosial. Berdasarkan beberapa fakta yang ada dalam kehidupan masyarakat khususnya pada mahasiswa, perilaku tolong-menolong kini semakin rendah. <https://www.kompasiana.com/kelompok4/5c6-ff84312ae94337715fcf5/ada-gadget-diantara-kita?page=all> (diakses pada tanggal 09 November 2019).

Menurut Trivers (dalam Scott & Seglow, 2007) perilaku prososial sangat dimotivasi oleh *altruism*, yaitu ketertarikan yang tulus untuk menolong orang lain. Walaupun ternyata banyak perilaku prososial yang terlihat altruistik kenyataannya termotivasi oleh norma resiprokal (kewajiban untuk membalas bantuan orang lain). Individu biasanya akan merasa tidak enak hati jika tidak membalas perbuatan orang lain yang membantunya dan akan merasa marah jika orang lain tidak membalas kebaikannya. Norma resiprokal atau altruism bisa memotivasi berbagai perilaku prososial, misalnya berbagai.

Manusia sekarang dapat dikatakan menjadi lebih mempergunakan konsep hidup untuk membuat senang dirinya sendiri terlebih dahulu, baru kemudian membuat senang orang lain (Irma, 2015). Hal tersebut menyebabkan manusia menjadi orang yang individualis. Kondisi tersebut disebabkan karena semakin kompleksnya kehidupan sekarang yang ditandai dengan perbedaan pada masyarakat, mobilitas warga yang semakin tinggi, serta tuntutan kehidupan yang semakin keras. Era modernisasi pada saat ini mengakibatkan banyak manusia yang tidak lagi memedulikan interaksinya dengan lingkungan, sehingga membuat hilangnya cinta dan kepedulian terhadap orang lain.

Beberapa fenomena lain yang di ungkap Solopos (2013) terhadap melunturnya nilai-nilai perilaku prososial di dalam kehidupan sehari-hari pada remaja yaitu bila terjadi kecelakaan lalu lintas di jalan raya, sebagian remaja lebih banyak yang menonton dari pada memberikan pertolongan secara spontan. Fenomena yang di ungkap Hamidah, (2002) bahwa solidaritas terhadap teman sehingga muncul peristiwa-peristiwa tawuran atau perkelahian antara remaja, di Sumatra dan kasus balas dendam yang terjadi di Lapas Cebongan, Sleman.

Saat ini dengan banyaknya perkembangan teknologi terutama pada gawai yang banyak digunakan di semua kalangan dari balita hingga orang dewasa. Gawai adalah benda elektronik yang mempunyai beberapa kegunaan, seperti mencari informasi hingga memudahkan individu untuk berkomunikasi dengan individu yang berbeda tempat. Banyaknya kegunaan gawai dapat menimbulkan seseorang kecanduan terhadap gawai serta akan membuat individu antisosial khususnya mahasiswa.

Perkembangan teknologi saat ini berdampak secara positif dan negatif bagi individu. Salah satu yang merasakan manfaat penggunaan kemajuan teknologi adalah mahasiswa. Adanya kecanggihan teknologi terutama gawai yang sekarang banyak digunakan oleh mahasiswa untuk bermain *game online* atau hanya mengontrol media sosial karena gawai yang praktis, mudah untuk dibawa dan mudah untuk digunakan. Gawai mampu memberikan informasi yang bermanfaat jika digunakan dengan benar, namun gawai juga bisa membuat individu tersebut

menjadi individu yang antisosial. Fenomena, yang kini banyak ditemui perilaku acuh dan pasif pada mahasiswa baik dilingkungan kampus ataupun masyarakat yang dikarenakan banyaknya mahasiswa mengalami adiksi gawai yang jarang disadarinya. Hal ini didukung oleh sebuah fenomena yang terekam CCTV. Terdapat 3 remaja putri terekam kamera CCTV bersikap masa bodoh dan acuh melihat seorang nenek terpeleset dan jatuh didepan toilet umum, tanpa peduli dan tanggap ataupun berusaha untuk menolong nenek tersebut (Kompas, 2002).

Banyaknya mahasiswa yang sekaligus berperan sebagai pengguna teknologi informasi dan komunikasi, membuktikan bahwa kehidupan yang dijalani tidak pernah lepas dari teknologi. Perkembangan media internet menimbulkan pengaruh yang sangat signifikan bagi setiap negara. Indonesia merupakan salah satu negara yang mengalami dampak tersebut. Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), menyebutkan bahwa di Indonesia terdapat sekitar 25 juta pengguna internet. Setiap tahunnya pengguna internet terus meningkat sekitar 25%. Kenaikan tersebut salah satunya disebabkan oleh adanya kemudahan dalam mendapatkan (mengakses) dan mengendalikan informasi serta mengoperasikannya. Dengan internet, mereka dapat berinteraksi secara bebas dan membentuk komunitas hanya dengan menekan tombol (Tabroni, 2012).

Semua orang membutuhkan gawai termasuk mahasiswa. Mahasiswa sering menggunakan gawai sebagai alat bantu untuk mencari informasi fenomena yang sedang terjadi ataupun lowongan pekerjaan. Berbagai informasi dapat diketahui dengan mudah oleh mahasiswa melalui gawainya, namun tidak semua mahasiswa menggunakan gawai dengan cara positif. Ada beberapa mahasiswa yang menyalah gunakan gawai, misalnya memainkan *game online* saat perkuliahan berlangsung. (Mohammad Lauchy Mahfudz 2019, <https://www.kompasiana.com/mahfudz01/5c245c4512ae944c5d1eff6f/pengaruh-gawai-di-kalangan-mahasiswa> diakses pada tanggal 09 November 2019).

Gawai merupakan suatu benda elektronik yang sangat banyak digunakan dan dibutuhkan pada zaman sekarang. Gawai merupakan bagian dari perkembangan teknologi yang sangat pesat pada saat ini. Gawai juga mudah digunakan di semua kalangan mulai dari balita hingga orang tua. Gawai memiliki banyak kegunaan dari berkomunikasi dengan seseorang yang jauh hingga dapat berbelanja dimana saja dan dimana saja, namun dengan adanya gawai juga bisa membuat orang malas karna dengan menggunakan gawainya semuanya sudah bisa didapatkan dengan mudah.

Gawai adalah alat komunikasi modern yang memiliki banyak kegunaan seperti mencari informasi seluruh dunia dan lowongan pekerjaan hingga ajang mencari jodoh melalui gawai semua bisa dicari melalui gawai. Novita (2016) menyatakan bahwa media dapat membantu seseorang untuk melakukan interaksi sosial ataupun berkomunikasi dengan individu lainnya hanya dengan menggunakan gawai. Gawai merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ilmu pengetahuan dan teknologi (Ipteks) pada zaman sekarang dan mendatang.

Armeyanti (2013) mengatakan bahwa ada hubungan antara penggunaan gawai dengan empati yaitu salah satu faktor yang mempengaruhi perubahan sosial budaya adalah penemuan-penemuan ide baru, teknologi baru yang terjadi didalam masyarakat. hal ini tidak hanya membawa dampak positif namun membawa dampak negatif bagi kehidupan manusia diantaranya adalah mengurangi sifat sosial manusia karena cenderung lebih gemar berhubungan melalui internet daripada bertemu secara langsung dan juga mengakibatkan adiksi berlebihan.

Sebagian besar mahasiswa sekarang juga menggantungkan hidupnya pada gawai seperti *smartphone, tablet, ipad dan laptop*. Individu yang menggantungkan hidupnya pada gawai dengan berbagai alasan diantaranya ada yang menggunakan gawai untuk mengerjakan tugas, menambah wawasan, mencari sumber bacaan serta mengikuti perkembangan zaman. Tanpa disadari ketergantungan pada gawai yang dirasa mempunyai manfaat bagi kehidupannya bisa saja menjadi penghambat studi jika tidak digunakan sesuai fungsi sebenarnya dan bijaksana. Kecenderungan penyalahgunaan gawai juga terlihat pada mahasiswa yang tidak pernah terlepas dari gawai seperti *smartphone* dan *tablet/ipad*. Sangat biasa saat melihat mahasiswa yang selalu membawa *smartphone* digenggamannya bahkan saat kuliah karena memang teknologi jaman sekarang sangat canggih, semua informasi dan hal-hal yang berbau *update* bahkan mampu menjangkau seluruh dunia pun dapat diakses hanya melalui *smartphone* atau *tablet*. Mahasiswa juga dapat menyalah gunakan gawai, misalnya pada saat perkuliahan mahasiswa diperkenankan menggunakan *laptop* dan *semartphone* untuk mencari keperluan tugas, namun terkadang disalahgunakan untuk *online* sosial media ataupun keperluan pribadi. Mahasiswa yang terbiasa menggunakan gawai hanya untuk *games* atau *online* sosial media saja misalnya, di dalam diri hanya akan tertanam jiwa pemalas dan sulit untuk berkembang. Mahasiswa yang seperti itu akan cenderung untuk memilih *game* atau online sosial media daripada mengikuti kuliah dan akhirnya nilai individu tidak akan mencapai hasil yang maksimal.

Gawai akan sangat berpengaruh karena gawai menjadi sarana yang sangat mudah untuk mengakses kecanduan *games online* dan sosial media yang kurang mendatangkan manfaat. Gawai juga dapat berdampak buruk dan dapat menimbulkan sikap pemalas pada mahasiswa yang menggunakan gawainya untuk kesenangan dari bentuk-bentuk gawai lain seperti ipod, mp4, mp3 secara berlebihan.

Mahasiswa yang mengalami ketergantungan terhadap gawai saat memainkan *game online* tidak peduli dengan situasinya. Meskipun mahasiswa berada disuatu kelompok/komunitas, mahasiswa tersebut akan tetap memainkan *game online* sehingga mahasiswa tersebut tidak memperhatikan kegiatan yang sedang dilakukan kelompok/komunitas tersebut. Kecenderungan penggunaan gawai secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Berdasarkan hasil observasi pada saat peneliti melakukan kegiatan kuliah kerja nyata terdapat beberapa mahasiswa fakultas psikologi yang hanya berfokus untuk bermain gawai seharusnya individu dituntut untuk menjalin interaksi dengan masyarakat.

Pengguna gawai yang rata-rata mahasiswa menyebabkan peneliti menjadikan mahasiswa sebagai subjek untuk penelitian ini. Menurut Bungin (2006), penggunaan gawai yang tidak terkontrol dapat mengganggu proses interaksi sosial bahkan bisa jadi terisolasi dari lingkungan sosialnya, termasuk di dalam lingkungan sosial terdekatnya yaitu keluarga.

Pemaparan diatas yang menjadikan peneliti mengambil topik penelitian yaitu Hubungan Adiksi Penggunaan gawai Terhadap perilaku Prososial.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat ditarik kesimpulan rumusan masalah. Apakah ada hubungan antara adiksi penggunaan gawai dengan perilaku prososial.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan adiksi penggunaan gawai dengan perilaku prososial.

2. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu psikologi khususnya psikologi sosial.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam meningkatkan perilaku prososial terkait dengan penggunaan gawai. Diharapkan hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian sejenis selanjutnya.

D. Keaslian Penelitian

Penelitian Anggita Ersidyandhi. (2018) dengan Judul “ Perilaku Prososial Pada Mahasiswa”. subjek penelitian ini adalah pada mahasiswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif deskriptif. Hasil penelitian ini adalah bahwa bentuk perilaku prososial yang paling sering terjadi adalah perilaku menolong.

Penelitian Irma Putri Nuralifah & Rohmatun. (2015) dengan Judul “ Perilaku Prososial pada Siswa SMP Islam Plus Assalamah Ungaran Semarang ditinjau dari Empati dan dukungan Sosial teman sebaya” subjek penelitian ini adalah siswa smp islam plus assalamah ungaran semarang. Metode yang digunakan adalah pengumpulan data menggunakan skala perilaku prososial yang dibuat berdasarkan aspek perilaku prososial menurut Mussen (1989). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku prososial, empati dan dukungan sosial teman sebaya yang tinggi, hal ini bertolak belakang dengan data pada latar belakang yang menyatakan bahwa perilaku prososial remaja menurun.

Penelitian Azmi Nisrina Umayah, Amarina Ariyanto dan Ehinda Yustisia (2017) dengan Judul “ Pengaruh Empati Emosional terhadap Perilaku Prososial yang dimoderasi oleh Jenis Kelamin pada Mahasiswa”. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa aktif s1 universitas Indonesia. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara empati emosional terhadap perilaku prososial, namun tidak signifikan bahwa jenis kelamin sebagai moderator terhadap perilaku prososial.

Penelitian Seno Sumarsono dan Partini (2015) dengan Judul “ Hubungan antara Harga Diri dengan Perilaku Prososial pada satpam PT Danliris Sukoharjo”. Subjek penelitian ini adalah satpam PT Danliris Sukoharjo. Metode

yang digunakan adalah metode kuantitatif, dengan menggunakan kuesioner. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif sangat signifikan antara harga diri dengan perilaku prososial pada satpam PT Danliris.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah peneliti menggunakan subjek Mahasiswa Psikologi di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Jumlah subjek dan menggunakan variabel adiksi gawai. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dapat dipertanggung jawabkan keasliannya.