

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA, LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS

#### A. Perilaku Prososial

##### 1. Pengertian perilaku prososial

Sears dkk (1991) berpendapat bahwa perilaku prososial adalah tindakan menolong yang sepenuhnya dimotivasi oleh kepentingan individu tanpa mengharapkan sesuatu untuk diri si penolong itu sendiri. Selain itu, menurut Baron & Byrne (2005) perilaku prososial adalah suatu tindakan menolong yang menguntungkan orang lain tanpa harus menyediakan suatu keuntungan langsung pada orang yang melakukan tindakan tersebut, dan mungkin bahkan melibatkan suatu resiko bagi orang lain yang menolongnya.

Perilaku prososial berkisar dari tindakan altruisme yang tidak mementingkan diri sendiri tindakan sepenuhnya dimotivasi oleh kepentingan individu (Rushton dalam Sears, 1991). Menurut Eisenberg & Wang (dalam Santrock, 2003) bentuk paling murni dari perilaku sosial dimotivasi oleh altruism yaitu ketertarikan yang tidak egois untuk membantu orang lain.

Brigham (dalam Dayakisni & Hudaniah, 2009), mengatakan bahwa perilaku prososial merupakan perilaku untuk menyokong kesejahteraan orang lain. Perilaku prososial mengandung unsur kedermawanan, persahabatan atau pertolongan yang diberikan oleh orang lain. Menurut Baston (dalam Zakiroh & Farid, 2013) perilaku sosial adalah kategori yang lebih luas, ia mencakup pada setiap tindakan yang membantu atau dirancang untuk membantu orang lain terlepas dari motif si penolong.

William (dalam Dayakisni & Hudaniah, 2009) membatasi perilaku prososial secara rinci sebagai perilaku yang bermaksud merubah keadaan psikis atau fisik penerima sedemikian rupa, sehingga orang yang menolong akan merasa bahwa orang yang ditolong menjadi lebih sejahtera atau puas secara material ataupun psikologis dari pendapatan yang dikemukakan oleh william tujuan dari perilaku prososial ada dua arah yaitu untuk diri sendiri dan orang lain. Tujuan diri sendiri lebih menekankan untuk memperoleh penghargaan seperti perasaan puas dan bahagia dapat menolong orang lain dan merasa terbebas dari perasaan bersalah jika tidak menolong. Tujuan untuk orang yang dikenai tindakan adalah untuk memenuhi kebutuhan atau hasrat orang yang ditolong.

Menurut Mussen & Eisenberg (dalam Asih & Pratiwi, 2010) perilaku prososial mengacu pada tindakan sukarela yang dimaksudkan untuk membantu atau memberikan manfaat untuk individu lain atau kelompok individu. Walaupun tindakan prososial dimaksudkan untuk memberikan konsekuensi positif untuk orang lain, namun perilaku prososial dapat dilakukan untuk berbagai alasan, misal untuk mendapatkan reward. Menurut Mussen & Eisenberg (dalam Asih & Pratiwi, 2010) perilaku prososial terdiri dari beberapa komponen, yaitu *sharing* (berbagi), *helping* (menolong), *donating* (menyumbang), *cooperative* (kerjasama), *honesty* (kejujuran), *generosity* (kedermawanan), serta memperhatikan hak dan kesejahteraan orang lain.

Berdasarkan pendapat beberapa tokoh diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial merupakan tindakan menolong orang lain secara sukarela untuk membantu kesejahteraan orang lain yang secara tidak langsung mempunyai manfaat dan keuntungan serta konsekuensi positif bagi penolong ataupun orang yang ditolong. Baik secara fisik maupun psikologis yang meliputi tindakan seperti berbagi, menolong, menyumbang, kerjasama, kejujuran, kedermawanan dan memperhatikan hak dan kesejahteraan orang lain.

## **2. Indikator Perilaku Prososial**

Staub (dalam Dayakisni & Hudaniah, 2009) mengemukakan tiga kriteria yang mendukung untuk menentukan perilaku prososial yaitu: a) tindakan yang bertujuan memberi keuntungan pada orang lain tanpa mengharapkan penghargaan dari luar, b) tindakan yang dilakukan secara sukarela, c) tindakan yang menghasilkan kebaikan.

Menurut William (dalam Robi, 2013), perilaku prososial mencakup tindakan-tindakan seperti membagi, kerjasama, menyumbang, menolong, kejujuran dan kedermawanan.

Brigham (dalam Spica, 2008) menyatakan bahwa perilaku prososial meliputi beberapa aspek antara lain: a) Aspek altruisme yang ditandai oleh kesediaan untuk menolong orang lain secara sukarela tanpa mengharapkan imbalan, b) Aspek murah hati yang ditandai oleh kesediaan untuk bersikap dermawan kepada orang lain, c) Aspek persahabatan yang ditandai oleh kesediaan untuk menjalin hubungan yang lebih dekat dengan orang lain d) Aspek kerjasama yang ditandai oleh kesediaan berkerjasama dengan orang lain demi terciptanya suatu tujuan, e) Aspek menolong yang ditandai oleh kesediaan untuk membantu orang lain yang sedang berada dalam kesulitan, f) Aspek penyelamatan yang ditandai oleh kesediaan untuk menyelamatkan

orang lain yang membutuhkan, g) Aspek pengorbanan yang ditandai oleh kesediaan untuk berkorban demi orang lain, h) Aspek berbagi yang ditandai oleh kesediaan untuk berbagi perasaan dengan orang lain dalam suasana duka.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa aspek perilaku prososial menurut Brigham (dalam Spica, 2008) adalah altruisme, murah hati, persahabatan, kerjasama, menolong, penyelamatan, pengorbanan dan berbagi.

### **3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Prososial**

Menurut Sears dkk (1991) faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku prososial yaitu:

- a. Faktor situasi : 1) kehadiran orang lain, kehadiran orang lain kadang-kadang dapat menghambat usaha untuk menolong, karena kehadiran orang yang begitu banyak menyebabkan terjadinya penyebaran tanggung jawab, 2) kondisi lingkungan, kondisi lingkungan juga mempengaruhi kesediaan orang untuk membantu keadaan fisik ini meliputi cuaca, jalan gelap, ukuran kota, derajat kebisingan dan sebagainya, 3) tekanan keterbatasan waktu, dalam penelitian Darley dan Watson (dalam Sears dkk, 1991) membuktikan bahwa kadang-kadang seseorang berada dalam keadaan tergesa-gesa untuk menolong. Keadaan ini menekan individu untuk tidak melakukan tindakan menolong, karena memperhitungkan keuntungan dan kerugian.
- b. Faktor karakteristik penolong : 1) faktor kepribadian, ciri kepribadian tertentu mendorong orang untuk memberikan pertolongan dalam beberapa jenis situasi dan tidak dalam situasi yang lain. Sebagai contoh orang memiliki tingkat kebutuhan tinggi untuk diterima secara sosial, dimotivasi oleh keinginan untuk memperoleh penghargaan atau pujian dari orang lain sehingga bertindak lebih prososial hanya bila tindakannya itu diperhatikan, 2) faktor suasana hati, individu akan lebih terdorong untuk memberikan pertolongan bila berbeda dalam suasana hati yang baik. Perasaan yang positif dan dihargai akan meningkatkan kesediaan untuk melakukan tindakan perilaku prososial, 3) faktor rasa bersalah, keinginan untuk mengurangi rasa bersalah ketika seseorang melakukan sesuatu dianggap keliru bisa menimbulkan ia menolong orang yang ia rugikan atau berusaha menghilangkannya dengan melakukan tindakan positif, 4) faktor distress diri dan rasa empati, arti dari stress diri yaitu reaksi pribadi terhadap penderitaan orang lain. Sebagai contoh perasaan takut, terkejut, cemas. Rasa empati yaitu perasaan simpati atau perhatian terhadap orang lain khususnya untuk berbagi pengalaman atau secara

- tidak langsung merasakan penderitaan orang lain. Kedua hal diatas dapat mempengaruhi besar kecil perilaku prososial, 5) faktor religiusitas kepekaan dan kepedulian seseorang terhadap kepentingan orang lain merupakan tolak ukur yang baik untuk menilai sikap beragama seseorang mencintai sesamanya. Hal tersebut memotivasi seseorang dalam bertindak prososial, orang tidak lagi berpikir panjang dalam memutuskan pertolongan yang diberikan dan juga tidak menilai kerugian bila membantu orang lain.
- c. Faktor karakteristik orang yang membutuhkan pertolongan : 1) menolong orang yang pantas ditolong, individu lebih cenderung menolong orang lain bila individu yakin bahwa penyebab timbulnya masalah berbeda diluar kendali orang tersebut, 2) menolong orang yang disukai, sebenarnya awal rasa suka individu terhadap orang lain dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti daya tarik dan kesamaan. Hal tersebut dapat dilihat dari rasa solidaritas para pengemudi kendaraan umum kalau ada teman yang dapat kecelakaan atau kesulitan dengan polisi (Sears dkk, 1991).

Menurut Staub (dalam Dayakisni & Hudaniah, 2009) terdapat beberapa faktor yang mendasari seseorang untuk bertindak prososial, yaitu: a) self-gain, harapan seseorang untuk memperoleh atau menghindari kehilangan sesuatu, misalnya ingin mendapatkan pengakuan, pujian atau takut dikucilkan, b) personal value and norms, nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku diinternalisasikan oleh individu selama mengalami sosialisasi dan sebagian nilai-nilai serta normatersebut berkaitan dengan tindakan prososial, seperti berkewajiban menegakkan kebenaran dan keadilan serta adanya norma timbal balik, c) empathy, kemampuan seseorang untuk ikut perasaan atau pengalaman orang lain.

Ada beberapa faktor yang menjadi pendorong atau penghambat terjadinya perilaku prososial yaitu daya tarik, atribusi dan model-model prososial Baron (dalam Zakiroh & Farid, 2013) sejauh mana orang mengevaluasi korban secara positif (daya tarik) dapat mendorong atau menghambat perilaku prososial. Meskipun kita tidak mengenal korban tetapi karena antara lain ketertarikan fisik, kesamaan dengan kondisi kita, penampilan dan sebagainya maka akan meningkatkan ketertarikan untuk menolong. Korban yang menarik secara fisik mendapatkan lebih banyak pertolongan dari pada korban yang tidak menarik secara fisik.

## B. Adiksi Penggunaan Gawai

### 1. Pengertian Adiksi

Adiksi menurut kamus besar KBBI, ialah kecanduan atau ketergantungan secara fisik dan mental terhadap suatu zat. Adiksi adalah kondisi yang kompleks, suatu penyakit otak yang dimanifestasikan oleh penggunaan zat secara kompulsif meski dengan konsekuensi merugikan (APA, 2017).

*Addiction* atau adiksi atau kecanduan adalah keadaan dimana seseorang memiliki dorongan tak terkendali, sering disertai dengan hilangnya kontrol, keasyikan dengan penggunaan, dan ketergantungan secara psikis dan fisik serta ketidakmampuan untuk mengurangi atau menghentikan meskipun sudah berusaha keras (Pramuditya, 2015).

Menurut definisi terbaru yang diajukan oleh *American Society of Addiction Medicine* (ASAM), adiksi bukan hanya perilaku tapi juga penyakit otak kronis. Adiksi meliputi (a) ketidakmampuan untuk secara konsisten menjauhkan diri; (b) gangguan dalam pengendalian perilaku; (c) keinginan atau peningkatan untuk obat-obatan atau pengalaman berharga; (d) berkurangnya pengakuan akan masalah yang signifikan dengan perilaku dan hubungan interpersonal seseorang; dan (e) disfungsi respons emosional (Sdrulla, dkk., 2014).

Berdasarkan pengertian di atas adiksi sendiri adalah suatu dorongan yang tidak terkendali, kehilangan kontrol dan terus menggunakan gawai. Kesimpulannya adiksi penggunaan gawai adalah individu yang tidak dapat mengontrol dirinya saat menggunakan gawai.

### 2. Pengertian Gawai

Gawai menurut kamus besar KBBI daring, ditemukan pengertian seperti ini: *gad.get /gadgèt/ n.* Merupakan peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis; gawai. Cermati beberapa hal dari definisi KBBI di atas. Pertama; gadget adalah kata benda ditunjukkan dengan kode *n (noun)*. Itu artinya *gadget* merujuk pada sebuah benda, bukan fungsinya. Kedua; *gadget* adalah benda yang berbentuk piranti elektronik atau mekanis yang punya fungsi praktis.

Secara istilah *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut “acang”. Manumpil, dkk (2015), menjelaskan bahwa *gadget* adalah sebuah teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu *smartphone*, *i phone*, dan *blackberry*. Menurut Widiawati

dan Sugiman (2014), *gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Menurut Jati dan Herawati (2014), *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

Wikipedia berbahasa Inggris mendefinisikan gadget sebagai: *a small tool like as a machine, it has a particular function and often considered as a novelty* atau bila diterjemahkan bebas: Gadget adalah alat kecil seperti mesin, memiliki fungsi tertentu dan sering dianggap sebagai sesuatu yang baru. (dalam <https://www.jurnalponsel.com/pengertian-gadget> diakses pada tanggal 28 Oktober 2019).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian gawai adalah sebuah alat elektronik yang memiliki berbagai fungsi seperti: memudahkan orang lain berkomunikasi jarak jauh, mengakses informasi dari berbagai daerah serta menjadi alat perantara untuk berdagang.

### 3. Aspek dan Indikator Adiksi Penggunaan Gawai

Kwon, dkk. (2013) mengembangkan *smartphone addiction* dalam 5 aspek, yaitu:

a. *Daily-life disturbance* ( Gangguan kehidupan sehari-hari)

Merupakan gangguan kehidupan sehari-hari ditandai oleh hilangnya pekerjaan, mengalami kesulitan konsentrasi di dalam kelas atau saat bekerja dan gangguan tidur.

b. *Withdrawal* (Penarikan)

*Withdrawal* ditandai oleh rasa gelisah dan tidak sanggup tanpa *smartphone* dan menjadi tersinggung apabila diganggu saat sedang menggunakan *smartphone*.

c. *Cyberspace-oriented relationship* (Hubungan berorientasi dunia maya)

*Cyberspace-oriented relationship* ditandai oleh merasa hubungan dengan teman yang dikenalnya melalui *smartphone* menjadi jauh lebih akrab daripada hubungan dengan teman di kehidupan nyata dan mengalami perasaan kehilangan yang tidak terkendali ketika tidak menggunakan *smartphone* dan selalu memeriksa *smartphone*.

d. *Overuse* (Terlalu sering digunakan)

*Overuse* yang ditandai oleh mengacunya penggunaan *smartphone* yang tidak terkontrol dan lebih memilih mencari sesuatu lewat *smartphone*

e. *Tolerance* (Toleransi)

*Tolerance* yang ditandai oleh selalu berusaha untuk mengontrol agar tidak menggunakan *smartphone* akan tetapi selalu gagal melakukannya.

#### 4. Fakto-faktor yang Mempengaruhi Adiksi Penggunaan Gawai

Yuwanto (dalam Letty, 2012) dalam penelitiannya mengenai *mobile phone addict* mengemukakan beberapa faktor penyebab kecanduan gawai yaitu:

##### 1. Faktor Internal

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu. Pertama, tingkat *sensation seeking* yang tinggi, individu yang memiliki tingkat *sensation seeking* yang tinggi cenderung lebih mudah mengalami kebosanan dalam aktivitas yang sifatnya rutin. Kedua, *self esteem* yang rendah, individu dengan *self esteem* rendah menilai negatif dirinya dan cenderung merasa tidak aman saat berinteraksi secara langsung dengan orang lain. Menggunakan *gadget* akan membuat merasa nyaman saat berinteraksi dengan orang lain. Ketiga, kepribadian ekstraversi yang tinggi. Keempat, kontrol diri yang rendah, kebiasaan menggunakan *gadget* atau telepon genggam yang tinggi, dan kesenangan pribadi yang tinggi dapat menjadi prediksi kerentanan individu mengalami kecanduan *gadget*.

##### 2. Faktor Situasional

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan *gadget* sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman, seperti pada saat stres, mengalami kesedihan, merasa kesepian, mengalami kecemasan, mengalami kejenuhan belajar, dan *leisure boredom* (tidak adanya kegiatan saat waktu luang) dapat menjadi penyebab kecanduan *gadget* atau telepon genggam.

##### 3. Faktor Sosial

Terdiri atas faktor penyebab kecanduan *gadget* sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Faktor ini terdiri atas *mandatory behavior* dan *connected presence* yang tinggi. *Mandatory behavior* mengarah pada perilaku yang harus dilakukan untuk memuaskan kebutuhan berinteraksi yang distimulasi atau didorong dari orang lain. *Connected presence* lebih didasarkan pada perilaku berinteraksi dengan orang lain yang berasal dari dalam diri.

#### 4. Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang gawai dan berbagai fasilitasnya. Sedangkan Menurut Mark, Murray, Evans, & Willig (dalam Letty, 2012) faktor-faktor terjadinya kecanduan adalah: 1) Adanya keinginan yang kuat untuk selalu terlibat dalam penggunaan gawai, terutama ketika kesempatan untuk perilaku tertentu tidak dapat dilakukan, 2) Adanya kegagalan dalam melakukan kontrol terhadap penggunaan gawai, individu merasakan ketidaknyamanan dan stress ketika penggunaan gawai ditunda atau dihentikan, 3) Terjadinya penggunaan gawai terus menerus walaupun telah ada fakta yang jelas bahwa perilaku mengarah kepada permasalahan.

#### 5. Dampak Positif dan Negatif Gawai

##### 1) Dampak positif

a) Memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial dan memudahkan untuk saling berkomunikasi dengan orang baru serta memperbanyak teman (Harfiyanto, dkk, 2015). b) Mempersingkat jarak dan waktu karena dalam era perkembangan *gadget* yang canggih didalamnya terdapat media sosial seperti sekarang ini (Harfiyanto, dkk, 2015). c) Hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi masalah dan menjadi halangan. Hal ini dikarenakan kecanggihan dari aplikasi yang ada didalam *gadget* (Harfiyanto, dkk, 2015). d) Mempermudah para remaja mengonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum dimengerti. Hal ini biasa dilakukan remaja dengan sms atau bbm kepada guru mata pelajaran (Harfiyanto, dkk, 2015).

##### 2) Dampak negatif

a) Remaja menggunakan media sosial didalam *gadget* mereka, sehingga menimbulkan lebih banyak waktu yang digunakan untuk bermain *gadget*. Hal ini biasanya digunakan remaja untuk berkomunikasi dimedia sosial dibandingkan dengan belajar (Harfiyanto, dkk, 2015). b) Aplikasi yang ada didalam *gadget* membuat remaja lebih mementingkan diri sendiri. Seringkali remaja mengabaikan orang disekitarnya bahkan tidak menganggap orang yang mengajaknya mengobrol (Harfiyanto, dkk, 2015). c) Remaja menjadi kecanduan dalam bermain *gadget*. Awalnya remaja



menggunakan *gadget* hanya untuk bermain *game*. Akan tetapi remaja lama-kelamaan menemukan kesenangan dengan *gadget* sehingga hal ini akan menjadi sebuah kebiasaan (Winoto, 2013). d) *Gadget* memudahkan remaja mengakses berbagai situs yang tidak selayaknya diakses. Berbagai hal yang marak diakses remaja adalah bermacam bentuk pornografi dan video kekerasan (Winoto, 2013). e) Media sosial yang ada didalam *gadget* sering menimbulkan berbagai kasus dimana kasus tersebut seperti penculikan, pemerkosaan. Hal ini biasanya diawali dengan perkenalan di media sosial (Winoto, 2013). f) Remaja seringkali tidak dapat mengontrol kata-katanya. Individu menggunakan kata-kata kasar, mengejek, serta seringkali remaja mencemooh dengan sesama teman sebaya di media sosial yang ada didalam *gadget* (Winoto, 2013). g) Bagi remaja *gadget* tidak menguntungkan. Hal ini dalam upaya untuk membangun kemampuan dan keterampilan sosialnya (Sumantri, 2012). h) *Gadget* membuat remaja menjadi malas bergerak dan beraktifitas. Biasanya remaja dalam keseharian penuh untuk bermain *gadget* (Ameliola dan Nugraha, 2013).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi timbulnya perilaku prososial adalah karakteristik situasi, karakteristik penolong dan karakteristik orang yang membutuhkan pertolongan

### **C. Kerangka Berpikir**

Mahasiswa yang menggunakan gawai secara berlebihan dapat mengganggu kegiatan bersosialisasi dengan lingkungan dan prestasi belajarnya. Apabila mahasiswa mengalami kecanduan gawai maka bisa diketahui melalui sikap dan perilaku yang tidak biasa seperti, sulit berkonsentrasi saat didalam kelas, gelisah ketika tidak menggunakan gawai meskipun hanya sebentar, mahasiswa akan menjadi sangat sensitif dan tidak tertarik adanya kegiatan-kegiatan yang diadakan oleh kampus ataupun yang berada dilingkungannya. Kecanduan penggunaan gawai seperti ini akan berdampak terhadap perilaku prososialnya. Mahasiswa yang mengalami kecanduan gawai akan memilih menarik diri dari lingkungannya karena individu tersebut memilih dirinya menjauhkan diri dari lingkungannya, individu merasa bisa leluasa memainkan gawainya tanpa ada yang mengganggu. Mahasiswa yang mengalami kecanduan gawai juga akan memiliki perilaku yang pasif, acuh dan mudah berubah-ubah moodnya, sehingga perilaku prososialnya terganggu.

**D. Hipotesis**

Berdasarkan latar belakang, kerangka berfikir di atas, maka hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah ada hubungan negatif adiksi penggunaan gawai dengan perilaku prososial. Artinya semakin tinggi adiksi penggunaan gawai maka akan semakin rendah perilaku prososial, dan sebaliknya jika semakin rendah adiksi gawainya semakin tinggi perilaku prososialnya.