



**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GADGET*
DAN EMPATI PADA REMAJA AKHIR
DI PAROKI HATI KUDUS TUHAN YESUS SIMO
KABUPATEN BOYOLALI**

SKRIPSI

disajikan sebagai salah satu syarat mendapatkan
gelar Sarjana Psikologi

oleh

Bernadus Wisnu Prasetya

1511410002

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

JURUSAN PSIKOLOGI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2017



**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GADGET*
DAN EMPATI PADA REMAJA AKHIR
DI PAROKI HATI KUDUS TUHAN YESUS SIMO
KABUPATEN BOYOLALI**

SKRIPSI

disajikan sebagai salah satu syarat mendapatkan
gelar Sarjana Psikologi

oleh

Bernadus Wisnu Prasetya

1511410002

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

JURUSAN PSIKOLOGI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2017

PERNYATAAN

Saya Menyatakan Bahwa Yang Tertulis Dalam Skripsi Dengan Judul “Hubungan Antara Kecanduan *Gadget* Dan Empati Pada Remaja Akhir Di Paroki Hati Kudus Tuhan Yesus Simo Kabupaten Boyolali” adalah benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim. Jika tidak, saya siap menerima sanksi.

Semarang, 16 Agustus 2017

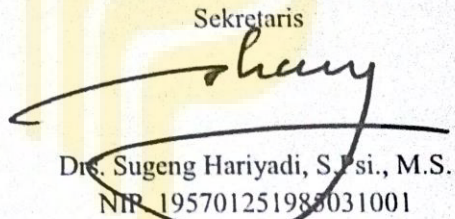

Bernadus Wisnu Prasetya

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

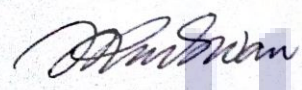
PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Hubungan Antara Kecanduan *Gadget* Dan Empati Pada Remaja Akhir Di Paroki Hati Kudus Tuhan Yesus Simo Kabupaten Boyolali” telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu, 16 Agustus 2017

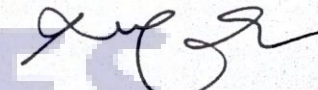

Panitia Ujian Skripsi
Ketua
Dr. Sinta Saraswati, M.Pd.,Kons
NIP. 196006051999032001

Sekretaris

Drs. Sugeng Hariyadi, S.Psi., M.S.
NIP. 195701251985031001

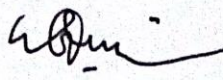
Penguji I


Dr. Sri Maryati Deliana, M.Si.
NIP. 195406241982032001

Penguji II


Rulita Hendriyani, S.Psi., M.Si.
NIP. 197202042000032001

Penguji III


Abdul Azis, S.Psi.,M.Psi.
NIP. 198204232014041001

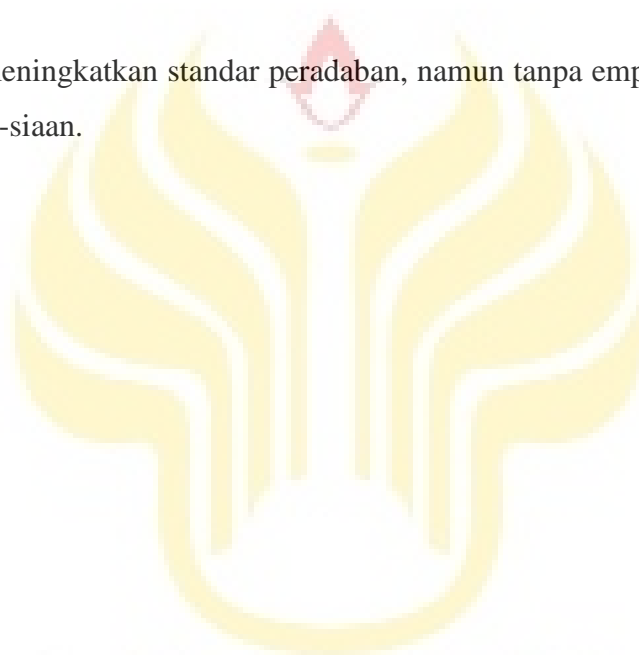
MOTTO DAN PERUNTUKAN

Motto

Dont talk about your thesis. Write! (Skolastika Nindya Rosari)

Teknologi meningkatkan standar peradaban, namun tanpa empati teknologi hanya sebuah kesia-siaan.

(Penulis)



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Peruntukan

Karya tulis ini penulis peruntukan
untuk Bapak dan Ibu.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yesus Kristus, atas segala limpahan rahmat, berkat dan karunia yang telah diberikan selama menjalani proses penulisan skripsi yang berjudul “Hubungan antara Kecanduan *Gadget* dan Empati pada Remaja Akhir Di Paroki Hati Kudus Tuhan Yesus Simo Kabupaten Boyolali” sampai dengan selesai. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, pengarahan dan dorongan dari berbagai pihak yang sangat berguna bagi penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan yang baik ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan beserta jajaran pimpinan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Sugeng Hariyadi, M.Si. Ketua Jurusan psikologi fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
3. Rulita Hendriyani, S.Psi. M.Si sebagai dosen pembimbing I atas perhatian dan kesabarannya membimbing serta memberi saran dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Abdul Azis, S.Psi.,M.Psi. sebagai dosen pembimbing II atas perhatian dan kesabarannya membimbing serta memberi saran dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Dr. Sri Maryati Deliana, M.Si., sebagai dosen penguji utama yang telah memberikan masukan yang sangat berarti kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

6. Semua dosen Psikologi FIP UNNES yang telah memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama menempuh pendidikan di Psikologi FIP UNNES.
7. Keluarga besar L. Soejoso yang senantiasa memberikan doa dan dukungan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Teman-teman Jurusan Psikologi FIP UNNES angkatan 2010, khususnya DJ, Kotino, Yoga, Laily, Erna, Dany, Deny, Opie, Nia K, Nia O, I'anatun, Firma, Apung yang telah memberikan dukungan dan doanya kepada penulis.
9. Dewan Harian Gereja Hati Kudus Tuhan Yesus Simo, yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk melakukan penelitian di Gereja HKTY Simo
10. Skolastika Nindya Rosari, yang telah memberikan bantuan dan doanya selama penulis menyelesaikan skripsi ini.
11. Serta seluruh pihak yang turut membantu penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini, maka penulis mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.



Semarang, 16 Agustus 2017

Penulis

ABSTRAK

Prasetya, Bernadus Wisnu. 2017. Hubungan Antara Kecanduan *Gadget* Dan Empati Pada Remaja Akhir Di Paroki Hati Kudus Tuhan Yesus Simo Kabupaten Boyolali. *Skripsi*. Jurusan Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Rulita Hendriyani, S.Psi. M.Si., Abdul Azis, S.Psi., M.Psi.

Kata Kunci : kecanduan *gadget*, empati

Empati merupakan sesuatu yang jujur, *sensitive* dan tidak dibuat-buat serta didasarkan atas hal yang dialami orang lain. Empati juga dapat diartikan sebagai aktivitas untuk memahami apa yang sedang dipikirkan dan dirasakan orang lain, serta apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh individu tersebut terhadap kondisi yang dialami individu lain, tanpa kehilangan control atas dirinya sendiri. Seiring berkembangnya kondisi zaman, banyak unsur eksternal yang pada akhirnya mempengaruhi empati, *gadget* merupakan salah satu hasil dari peradaban zaman baru yang dikhawatirkan akan mampu mengurangi empati seseorang. Penelitian ini akan membuktikan dampak ketergantungan *gadget* terhadap empati pada remaja tahap akhir.

Subjek penelitian anggota Komunitas Pemuda Katolik Paroki Hati Kudus Tuhan Yesus (HKTY) Simo Kabupaten Boyolali. Karakteristik populasi yang digunakan adalah remaja usia 18-20 tahun, anggota Komunitas Pemuda Katolik HKTY Simo Kabupaten Boyolali, memiliki 2 *gadget* atau lebih, dan total waktu penggunaan *gadget* 6 jam atau lebih dalam satu hari. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 50 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *incidental sampling*. Data penelitian diambil menggunakan skala kecanduan *gadget* dan skala empati. Skala kecanduan *gadget* terdiri dari 45 aitem valid. Skala empati terdiri dari 36 aitem valid. Metode analisis data yang digunakan adalah teknik analisis korelasi *Produc Moment*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan negatif antara kecanduan *gadget* dan empati, hasil uji korelasi antara kecanduan *gadget* dan empati menghasilkan nilai $r_{xy} = -0,788$ dengan taraf signifikansi $p \leq 0,01$. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *gadget* pada remaja akhir di Kecamatan Simo tergolong tinggi, dan empati pada remaja akhir yang mengalami kecanduan *gadget* cenderung rendah. Dengan hasil tersebut diharapkan generasi muda mulai mengurangi durasi penggunaan *gadget* dan mulai mengasah empati sebagai sarana untuk berinteraksi sosial dan juga sebagai salah satu seni dalam menjalin hubungan dengan masyarakat.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB	
1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	13
1.3 Tujuan Penelitian.....	13
1.4 Manfaat Penelitian.....	14
1.4.1 Manfaat Teoritis	14
1.4.2 Manfaat Praktis	14
2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Empati	15
2.1.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Empati.....	16

2.1.2	Aspek Empati	18
2.2	Kecanduan Gadget	19
2.2.1	Penyebab Kecanduan	21
2.2.2	Definisi <i>Gadget</i>	25
2.2.3	Kecanduan <i>Gadget</i>	26
2.2.4	Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Gadget</i>	28
2.2.5	Aspek Kecanduan <i>Gadget</i>	30
2.3	Hubungan Kecanduan <i>Gadget</i> dan Empati Pada Remaja Akhir.....	31
2.4	Kerangka Berpikir	32
2.5	Hipotesis.....	33
3 METODE PENELITIAN		
3.1	Jenis Penelitian	34
3.2	Identifikasi Variabel Penelitian	34
3.3	Definisi Operasional.....	35
3.4	Hubungan Antar Variabel	36
3.5	Populasi dan Sampel	37
3.5.1	Populasi	37
3.5.2	Sampel.....	38
3.6	Metode Pengumpulan Data	38
3.7	Metode Analisis Data	42
3.7.1	Uji Validitas	42
3.7.2	Reliabilitas.....	43
4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		

4.1	Persiapan Penelitian	44
4.1.1	Orientasi Kancah Penelitian	44
4.1.2	Gambaran Subjek	44
4.2	Pelaksanaan Penelitian	45
4.2.1	Pengumpulan Data	45
4.2.2	Pelaksanaan Skoring	45
4.3	Hasil Penelitian	46
4.3.1	Hasil Uji Asumsi	46
4.3.1.1	Uji Normalitas	46
4.3.1.2	Uji Linearitas	47
4.3.1.3	Uji Hipotesis	48
4.4	Analisis Deskriptif	49
4.4.1	Gambaran Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Remaja Akhir	50
4.4.1.1	Gambaran Umum Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Remaja Akhir Ditinjau dari Aspek Perilaku/Ciri Khusus (<i>Salience</i>)	52
4.4.1.2	Gambaran Umum Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Remaja Akhir Ditinjau dari Aspek Penggunaan yang Berlebihan (<i>Excessive Use</i>)	54
4.4.1.3	Gambaran Umum Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Remaja Akhir Ditinjau dari Aspek Pengabaian Pekerjaan (<i>Neglect to Work</i>)	56
4.4.1.4	Gambaran Umum Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Remaja Akhir Ditinjau dari Aspek Antisipasi (<i>Anticipation</i>)	58
4.4.1.5	Gambaran Umum Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Remaja Akhir Ditinjau dari Aspek Ketidakmampuan Mengontrol Diri (<i>Lack of Control</i>)	60

4.4.1.6	Gambaran Umum Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Remaja Akhir Ditinjau dari Aspek Mengabaikan Kehidupan Sosial (<i>Neglect to Social Life</i>)	62
4.4.2	Gambaran Empati Pada Subjek Penelitian.....	65
4.4.2.1	Gambaran Umum Empati Pada Subjek Ditinjau Dari Aspek <i>Persfective Taking</i>	67
4.4.2.2	Gambaran Umum Empati Pada Responden Ditinjau Dari Aspek <i>Empathic Concern</i>	69
4.4.2.3	Gambaran Umum Empati Pada Responden Ditinjau Dari Aspek <i>Personal Distress</i>	71
4.5	Pembahasan.....	74
4.5.1	Pembahasan Hasil Analisis Hubungan antara Kecanduan <i>Gadget</i> dan Empati Pada Remaja Akhir.....	74
4.5.2	Pembahasan Hasil Analisis Deskriptif Hubungan antara Kecanduan <i>Gadget</i> dan Empati Pada Remaja Akhir	77
4.5.2.1	Kecanduan <i>Gadget</i>	77
4.5.2.2	Empati.....	80
4.6	Keterbatasan Penelitian.....	81
5 PENUTUP		
5.1	Simpulan.....	83
5.2	Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA		85
LAMPIRAN		88

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Data Observasi Awal Jumlah Penggunaan <i>Gadget</i>	11
1.2 Penggunaan <i>gadget</i> di Rapat Pemuda Gereja Katolik Simo	12
3.1 Blue Print Kecanduan terhadap <i>Gadet</i>	39
3.2 Blue Print Skala Empati	41
3.3 Skor responden jawaban dari skala Ketergantungan terhadap <i>Gadget</i> dan Empati	42
4.1 Hasil Uji Normalitas.....	46
4.2 Hasil Uji Linearitas	48
4.3 Hasil Uji Korelasi.....	48
4.4 Penggolongan Kriteria Analisis Berdasarkan Mean Teoritik.....	49
4.5 Gambaran Umum Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Remaja Akhir	50
4.6 Gambaran Umum Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Remaja Akhir	51
4.7 Gambaran umum kecanduan <i>gadget</i> pada remaja akhir ditinjau dari aspek perilaku/ciri khusus (<i>salience</i>)	52
4.8 Gambaran Umum Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Remaja Akhir Ditinjau dari Aspek Perilaku/Ciri Khusus	53
4.9 Gambaran umum kecanduan <i>gadget</i> pada remaja akhir ditinjau dari aspek penggunaan yang berlebihan (<i>excessive use</i>)	54
4.10 Gambaran Umum Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Remaja Akhir Ditinjau dari aspek penggunaan yang berlebihan (<i>excessive use</i>)	55

4.11	Gambaran umum kecanduan <i>gadget</i> pada remaja akhir ditinjau dari aspek pengabaian pekerjaan (<i>neglect to work</i>).....	56
4.12	Gambaran Umum Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Remaja Akhir Ditinjau dari aspek pengabaian pekerjaan (<i>neglect to work</i>).....	57
4.13	Gambaran umum kecanduan <i>gadget</i> pada remaja akhir ditinjau dari aspek antisipasi (<i>anticipation</i>).....	58
4.14	Gambaran Umum Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Remaja Akhir Ditinjau aspek antisipasi (<i>anticipation</i>).....	59
4.15	Gambaran umum kecanduan <i>gadget</i> pada remaja akhir ditinjau dari aspek ketidakmampuan mengontrol diri (<i>lack of control</i>)	60
4.16	Gambaran Umum Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Remaja Akhir Ditinjau aspek ketidakmampuan mengontrol diri (<i>lack of control</i>)	61
4.17	Gambaran umum kecanduan <i>gadget</i> pada remaja akhir ditinjau dari aspek mengabaikan kehidupan sosial (<i>neglect to social life</i>).....	62
4.18	Gambaran Umum Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Remaja Akhir Ditinjau aspek mengabaikan kehidupan sosial (<i>neglect to social life</i>).....	63
4.19	Gambaran Umum Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Remaja Akhir Berdasarkan Aspek.....	63
4.20	Gambaran Umum Empati Pada Subjek.....	65
4.21	Gambaran Umum Empati Pada Subjek Penelitian.....	66
4.22	Gambaran Umum Empati Pada Subjek Ditinjau Dari Aspek <i>Persfective Taking</i>	67
4.23	Gambaran Empati Pada Subjek Ditinjau dari Aspek <i>Persfective Taking</i>	68

4.24	Gambaran umum empati pada subjek ditinjau dari aspek <i>empathic concern</i>	69
4.25	Gambaran Empati Pada Subjek Ditinjau dari Aspek <i>Empathic Concern</i>	70
4.26	Gambaran umum empati pada subjek ditinjau dari aspek <i>personal distress</i>	71
4.27	Gambaran Empati Pada Subjek Ditinjau dari Aspek <i>Personal Distress</i>	72
4.28	Gambaran Umum Empati pada Responden Berdasarkan Aspek.....	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 <i>Reciprocal Determinism</i>	23
2.2 Kerangka Berpikir	32
4.1 Diagram Gambaran Umum Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Remaja Akhir	51
4.2 Diagram Gambaran Umum Aspek Perilaku/Ciri Khusus (<i>Salience</i>).	54
4.3 Diagram Gambaran Umum Aspek Penggunaan Yang Berlebihan	55
4.4 Diagram Gambaran Umum Aspek Pengabaian Pekerjaan.....	57
4.5 Diagram Gambaran Umum Aspek Antisipasi (<i>Anticipation</i>)	59
4.6 Diagram Gambaran Umum Aspek Ketidakmampuan Mengontrol Diri (<i>Lack Of Control</i>).....	61
4.7 Diagram Gambaran Umum aspek mengabaikan kehidupan sosial (<i>neglect to social life</i>).....	63
4.8 Diagram Kecanduan <i>Gadget</i> Pada remaja Akhir Ditinjau Berdasarkan Aspek.....	64
4.9 Diagram Gambaran Umum Empati pada Responden	67
4.10 Diagram Gambaran Umum Aspek <i>Perspective Taking</i>	69
4.11 Diagram Gambaran Umum Aspek <i>Empathic Concern</i>	71
4.12 Diagram Gambaran Umum Aspek <i>Personal Distress</i>	73
4.13 Diagram Analisis Empati Pada Responden Ditinjau Berdasarkan Aspek	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Skala Penelitian	89
2. Tabulasi Kecanduan <i>Gadget</i>	97
3. Tabulasi Empati.....	106
4. Uji Validitas Kecanduan <i>Gadget</i>	113
5. Uji Validitas Empati.....	121
6. Uji Reliabilitas.....	128
7. Uji Asumsi.....	130
8. Uji Hipotesis.....	132



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Manusia hidup di dunia ini sebagai makhluk biologis dan sosial yang tidak bisa hidup sendiri. Sebagaimana diketahui sebagai makhluk sosial manusia selalu membutuhkan sesamanya dalam kehidupan, oleh karena itu manusia harus selalu berhubungan dengan manusia lainnya. Selain dengan sesama individu, manusia juga membutuhkan hubungan dengan kelompok manusia lainnya. Interaksi antar manusia inilah yang disebut dengan interaksi sosial. Proses interaksi sosial dalam masyarakat ini bersumber dari faktor imitasi, sugesti, simpati, identifikasi dan empati. Empati merupakan ketrampilan dasar untuk semua kecakapan sosial. Empati merupakan salah satu sumber yang penting dalam terjalinnya interaksi sosial yang baik.

Salah satu faktor dasar suksesnya interaksi sosial dalam masyarakat adalah empati. Empati adalah kemampuan seseorang untuk mengerti tentang perasaan dan emosi orang lain serta kemampuan untuk membayangkan diri sendiri di tempat orang lain. Empati sudah dimiliki secara alamiah oleh anak semenjak usia dini. Meskipun anak-anak lahir dengan kemampuan berempati, empati tetap perlu ditumbuhkan karena jika tidak maka tidak akan berkembang. Seorang yang empati digambarkan sebagai seorang yang toleran, mampu mengendalikan diri, ramah, mempunyai pengaruh, serta bersifat humanistik. (Ochtia Sari, dkk, 2003)

Di era teknologi yang semakin berkembang pesat ini, banyak hal mulai bergeser dan membentuk sebuah gaya hidup baru, di mana teknologi menjadi salah satu kebutuhan pokok dalam keseharian manusia. Teknologi sudah mengubah cara hidup manusia dalam berbagai bidang kehidupan. Dimulai dari proses pembelajaran, komunikasi antar manusia, bisnis, hiburan, dan lainnya. Pada tahun 2010 lalu terdapat 1,5 milyar pengguna internet. Teknologi diibaratkan seperti pisau bermata dua, yang memberikan manfaat tetapi juga harus dicermati dampak negatifnya.

Dampak negatif tersebut tidak hanya merambah kota-kota besar, bahkan di kota-kota kabupaten, dan desa-desa pun demam *gadget* sangat terasa. Kecamatan Simo yang merupakan salah satu kota kecamatan di Kabupaten Boyolai, Provinsi Jawa Tengah juga mengalami hal yang sama. Delapan dari sepuluh remaja di Kecamatan Simo memiliki *gadget* dengan sistem operasi berbasis Android, dan lebih dari setengahnya memiliki lebih dari satu *gadget* dengan berbagai *platform* atau sistem operasi.

Orang tua sudah mulai mengeluh akan perilaku putera-puterinya yang tidak bisa lepas dari *smartphonenya*, disusul dengan perubahan perilaku dari putera-puterinya. Ada seorang orang tua yang mengeluhkan jika sekarang anak-anak menjadi lebih sulit untuk diminta tolong melakukan suatu hal, dan anak-anak lebih sering berdiam diri di kamar atau di suatu tempat untuk bermain *smartphone*.

Dampak negatif mulai timbul dari fenomena di atas, kurangnya perhatian terhadap lingkungan sekitar mulai terasa di kalangan kaum muda. Kurangnya perhatian terhadap keadaan orang-orang di sekitar juga mulai nampak dalam

pergaulan sehari-hari. Jika dahulu ada seseorang mengalami kecelakaan di jalan banyak orang bergegas menolong, namun sekarang lebih banyak orang memilih mengabadikan momen kecelakaan tersebut dan membagikannya di berbagai media sosial dari pada menolong korban kecelakaan tersebut. Banyak juga peristiwa lain yang dialami teman dekat atau bahkan saudara dekat yang dibagikan ke berbagai media sosial yang tentunya itu dapat diakses dan diketahui oleh banyak orang di seluruh penjuru dunia.

Selain itu dalam beberapa tahun terakhir banyak faktor lingkungan yang sangat penting untuk menumbuhkan empati mulai menghilang dan berganti dengan hal-hal negatif. Ketidak hadirannya orang tua dalam masa perkembangan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hal ini. Orang tua saat ini banyak yang sibuk dengan kegiatan di luar dan melewatkan masa-masa untuk berinteraksi dengan anak-anaknya. Keberadaan orangtua secara emosional semakin menurun akibat berbagai alasan. Apapun alasannya pembentukan empati pada masa anak juga ikut terganggu. Empati terkait dengan kecerdasan verbal, individu yang memiliki kecerdasan verbal yang tinggi akan mampu berempati lebih baik daripada individu yang memiliki kecerdasan yang rendah.

Orang yang memiliki kecerdasan verbal tinggi lebih mudah mengekspresikan pikiran dan perasaannya. Selain faktor kecerdasan, faktor lain yang mempengaruhi empati seorang individu adalah status sosial ekonomi individu tersebut. Pada individu yang memiliki status sosial ekonomi rendah lebih mampu merasakan dan menerjemahkan emosi-emosi yang sedang dirasakan oleh individu lain daripada individu dengan status sosial yang lebih tinggi. Empati yang dilakukan secara baik

dan akurat dapat menjaga hubungan sosial antar individu. Dengan empati yang tinggi individu dapat memahami masalah yang dihadapi individu lainnya lebih baik. Akan tetapi kehidupan yang semakin keras membuat orang semakin kesulitan untuk merasakan apa yang terjadi di lingkungan sekitar.

Interaksi yang berkualitas antara orangtua dan anak akan membuat empati berkembang dengan baik. Akan tetapi saat ini orangtua tidak dapat memberikan waktu yang berkualitas untuk menjalin hubungan emosional dengan anak. Padahal untuk menumbuhkan empati yang baik, orangtua memberikan peran yang sangat penting. Selama satu dekade terakhir ini justru media yang memberikan pengaruh pada empati masyarakat. Masyarakat saat ini dibombardir dengan acara televisi, internet, video, game dan hal lain yang menunjukkan kekerasan dan kekejaman. Tayangan dan serbuan berbagai media negatif ini memberikan pengaruh yang besar pada empati seorang individu.

Pada awal tahun 2000 teknologi komunikasi mulai berkembang dengan pesat. *Gadget* mulai tumbuh dan berkembang dalam kehidupan masyarakat. *Gadget* sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan pribadi manusia masa kini dan merupakan barang yang akrab dengan masyarakat. (Irawan, dkk, 2013)

Perkembangan teknologi yang sangat pesat semakin memudahkan manusia untuk memperoleh hiburan dan berkomunikasi dengan orang yang jauh. Salah satu bentuk perkembangan teknologi saat ini adalah *gadget*. Hornby (2000) mendefinisikan *gadget* adalah sebuah (alat/barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi/barang baru. Garini (2013) mendefinisikan *gadget* sebagai perangkat elektronik kecil yang

memiliki banyak fungsi khusus. Arti sesungguhnya dalam kamus Oxford terdapat perbedaan antara *gadget* dengan barang elektronik yang biasa digunakan orang-orang. Perbedaan tersebut yaitu unsur kebaruannya yang terus berkembang dari hari ke hari. *Gadget* merupakan objek teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu dan sering dianggap hal baru. *Gadget* merupakan alat mekanis yang menarik, karena selalu baru sehingga menimbulkan kesenangan baru kepada penggunanya. Menurut kamus Oxford kata *gadget* pertama kali muncul pada abad ke 19.

Awalnya *gadget* digunakan sebagai nama tempat untuk menyimpan item teknis tertentu dimana orang tidak dapat mengingat nama item tersebut. Bersamaan dengan berjalannya waktu istilah *gadget* sekarang lebih berasosiasi dengan istilah produk-produk teknologi informasi seperti telepon genggam (HP), perangkat GPS, perangkat permainan (*game-player*), atau pun mobil-mobilan yang menggunakan radio jarak jauh. *Gadget* dalam pengertian umum saat ini dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Sebagai contoh misalnya *handphone*, *game console*, *notebook*, dan *tablet*.

Selain untuk membantu memudahkan kegiatan manusia *gadget* juga menjadi gaya hidup masyarakat modern. Salah satu *gadget* yang hampir setiap orang memilikinya adalah *handphone*. *Handphone* adalah salah satu *gadget* berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai negara di belahan dunia. Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan, *handphone* berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat (*short message service*). Teknologi *handphone* dari tahun ke tahun mengalami

perkembangan yang sangat pesat. Sejalan dengan perkembangan teknologi, saat ini *handphone* dilengkapi dengan berbagai macam fitur, seperti *game*, radio, Mp3, kamera, video dan layanan internet.

Perkembangan teknologi yang sangat cepat membuat harga *gadget* semakin terjangkau, hal ini membuat pengguna *gadget* meningkat sangat tajam. Menurut survey dari Kemkominfo yang bekerja sama dengan *eMarketer* pada akhir 2015 diperkirakan sekitar 55 juta pengguna *smartphone* di Indonesia. Sedangkan total penetrasi pertumbuhannya mencapai 37,1 persen.

Handphone terbaru saat ini sudah menggunakan *processor* dan *Os (operating system)* sehingga kemampuannya sudah seperti sebuah komputer. Orang bisa mengubah fungsi *handphone* tersebut menjadi mini komputer. Fitur ini membantu mahasiswa dalam mengerjakan tugas sehingga bisa diselesaikan dalam waktu yang singkat (Agusli, 2008).

Universitas Maryland melakukan sebuah penelitian yang melibatkan 1000 pelajar di seluruh dunia, termasuk Inggris. Selama 24 jam para pelajar diminta untuk tidak mengakses *handphonenya* dengan pengawasan yang ketat dari pihak peneliti. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi merupakan pusat kehidupan bagi para pelajar tersebut, yang dibuktikan dengan 50% responden dalam penelitian ini tidak dapat menahan diri tanpa mengakses *handphone* dalam waktu 24 jam. Salah satu partisipan dalam penelitian tersebut, Rayen Blondino mengaku merasa cacat. Rayen mengungkapkan bukan cacat fisik, akan tetapi cacat karena tidak menggunakan *handphonenya*. Raven juga merasa *handphonenya* terus menerus bergetar dan merasa masih menerima pesan walaupun dia tidak membawa

handphonenya. Salah seorang partisipan lain secara terang-terangan mengakui dirinya kecanduan dan merasa ada sesuatu yang hilang. Gejala-gejala yang dialami kedua partisipan ini juga terlihat pada kebanyakan partisipan lainnya. Adanya fasilitas internet yang dapat diakses dengan mudah pada dunia akademik dimaksudkan sebagai pendukung kegiatan akademik seperti penelitian dan kemudahan mengakses perpustakaan internasional. (Widiana, dkk, 2004)

Sebelum adanya ipod, iphone, walkman, android dan *smartphone* semacamnya, orang-orang dengan mudah saling menyapa dan melakukan kontak ketika berada di jalan maupun berkumpul bersama. Saat ini banyak orang yang asyik dengan *gadget* yang mereka miliki. Orang-orang lupa dengan adanya teman yang sesungguhnya ada disampingnya. Saat ini banyak orang memiliki alasan untuk menghindari dari perjumpaan dengan orang. Manusia hanya dianggap sebagai objek, bukan lagi manusia selayaknya saat mereka bertemu.

Menurut Sigman (2010), pada usia tujuh tahun, anak-anak akan menghabiskan total waktu untuk menonton layar *gadget* sekitar satu tahun. Remaja saat ini menghabiskan enam jam sehari untuk memainkan *smartphone* mereka. Anak-anak yang saat ini berusia 10 tahun, rata-rata melihat lima layar berbeda dari *gadget* mereka di rumah dan bahkan menonton dua atau lebih layar pada saat yang sama. Pengaruh paparan layar *gadget* untuk jangk panjang akan mengubah sirkuit otak anak-anak, seperti yang terjadi pada pecandu obat-obatan ataupun allkohol. Generasi muda akhirnya akan tumbuh menjadi pecandu komputer, televisi, dan *smartphone*.

Kecanduan yang dialami generasi muda ini tidak berbeda dengan mereka yang kecanduan alkohol. Paparan layar *gadget* melepaskan hormon dopamine, zat kimia yang memiliki peran penting dalam sistem otak yang berhubungan dengan pembentukan sifat ketergantungan atau kecanduan. Kecanduan tidak hanya terhadap zat saja, akan tetapi juga pada aktivitas tertentu yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negative, (Hovart, 1989). Cooper (2000), berpendapat bahwa kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada suatu hal yang disenangi. Seseorang biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disukai pada kesempatan yang ada.

Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat. Orang yang mengalami kecanduan tidak mampu terlepas dari keadaan tersebut, orang itu kurang mampu mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disukai. Seseorang yang sudah kecanduan akan merasa terhukum apabila tidak memenuhi hasrat kebiasaannya.

Kecanduan *gadget* belum muncul sebagai diagnosis dalam klasifikasi DSM V. Konsep kecanduan yang ada dalam DSM V masih terkait dengan kecanduan zat psikotropika. Dalam beberapa tahun terakhir telah terjadi kecenderungan untuk menggantikan kecanduan yang disebabkan oleh zat-zat, dengan perilaku kurangnya kontrol dan memberikan konsekuensi negatif. Contoh kecanduan tersebut adalah kecanduan judi, kecanduan *gadget (mobile phone)*, kecanduan game, dan juga kecanduan internet (Starcevic, 2012). Hasil penelitian Leung (2007) dengan subjek penelitian sebanyak 200 remaja yang berusia 17-18 tahun, didapatkan bahwa ada 4 gejala kecanduan telepon genggam antara lain *inability to control craving*

(ketidakmampuan mengontrol keinginan menggunakan telepon genggam), *anxiety and feeling lost* (kecemasan dan merasa kehilangan bila tidak menggunakan telepon genggam), *withdrawal and escape* (menarik dan melarikan diri, artinya telepon genggam digunakan sebagai sarana untuk mengalihkan diri saat mengalami kesepian atau masalah), dan *productivity loss* (kehilangan produktivitas).

Tujuan awal diciptakannya *gadget* memang baik, seperti untuk memudahkan komunikasi jarak jauh, untuk membantu memudahkan manusia dalam menyelesaikan pekerjaan, serta sebagai salah satu sarana hiburan. Tujuan itu kini sudah mulai bergeser, bagi seseorang yang memiliki kekasih yang jaraknya jauh, *gadget* akan sangat membantu untuk tetap berhubungan akan tetapi bila seseorang menghabiskan waktu online lebih dari 6 jam setiap hari dengan kekasihnya ada indikasi kecanduan. Apabila 6 jam waktu *online* terjadi pada siang hari maka waktu produktifnya akan berkurang. Akan tetapi apabila 6 jam waktu online terjadi pada malam hari maka waktu istirahatnya yang berkurang. Menurut Goleman (2007) saat ini banyak orang di toko dan tempat umum lainnya yang sibuk dengan *gadget*nya. Tatapan matanya kosong di udara. Banyak orang yang menggunakan ipod (*gadget*) dengan *headset* di telinganya. Orang-orang lupa akan hal yang berlangsung disekitarnya, bahkan mereka mengabaikan orang yang lewat di depannya. Tidak jauh beda dengan di luar, empati masyarakat di Indonesia saat ini rendah. Hal ini mengakibatkan adanya berbagai kekerasan dan konflik yang belakangan ini semakin marak terjadi. Rendahnya empati ini dikarenakan akar kultural Indonesia tidak dilandasi dengan akar kultural yang mapan. Kebanyakan orang tidak lagi mau mencoba untuk memahami perasaan dan memposisikan diri di posisi orang lain.

Tindak kekerasan terjadi dimana-mana. Hal ini terjadi karena kultur empati masyarakat kita sekarang ini sudah hamper sirna. Saat ini masih berkembang sejumlah pernyataan-pernyataan yang banyak digunakan masyarakat yang bersifat diskriminatif.

Nie (dalam Sigman, 2010) mengungkapkan hasil penelitiannya di Universitas Stanford, waktu yang dihabiskan untuk menggunakan internet atau menghadap paparan layar *gadget* mengurangi waktu untuk hubungan tatap muka bersama keluarga. Waktu yang dihabiskan saat akhir pekan bersamam keluarga akhirnya berkurang. Hal ini menimbulkan pengaruh negatif hubungan antar anggota keluarga.

Hasil penelitian awal menunjukkan bahwa mayoritas remaja usia 17 tahun sampai 20 tahun selalu memegang *gadgetnya* di berbagai tempat dan situasi. Observasi pertama dilakukan hasilnya menunjukkan 9 dari 12 remaja sangat aktif memainkan *gadgetnya*, dan 9 remaja tersebut semuanya menggunakan *gadgetnya* untuk membuka berbagai media sosial.

Hasil penelitian selanjutnya menunjukkan dari 14 remaja yang ada di sebuah *cafe* semuanya sangat sibuk dengan *gadgetnya* sendiri-sendiri, walaupun beberapa dari mereka datang dengan teman atau pasangan namun mereka tetap saja aktif dengan *gadget* masing-masing. 14 remaja tersebut sangat aktif dengan *smartphone* mereka, dan 4 diantaranya juga membuka laptop. Informasi lebih lanjut didapat dari 9 remaja di *cafe* tersebut, dan hasilnya 9 remaja tersebut lebih banyak menggunakan *gadgetnya* untuk hal yang bersifat *entertainment*.

Kemudian peneliti berpindah menuju sebuah perkumpulan remaja Gereja Katolik yang sedang melakukan rapat. 23 dari 34 remaja usia 18 tahun sampai 20 tahun sibuk dengan *gadget* mereka sendiri, 12 diantaranya menggunakan *gadgetnya* untuk membuka media sosial, 5 remaja menggunakan *gadgetnya* untuk memainkan *game online*, dan 6 lainnya menggunakan *gadgetnya* untuk membuka aplikasi *chatting*.

Tabel 1.1 Data Observasi Awal Jumlah Penggunaan *Gadget*

No	Tempat Penelitian	Jumlah Subjek	Aktif Menggunakan <i>Gadget</i>	Tidak Menggunakan
1	Pusat Kecamatan Simo	12	9	4
2	Sebuah Cafe di Kecamatan Simo	14	14	0
3	Rapat Pemuda Gereja Katolik Simo	34	23	11

Tabel 1.2 Penggunaan *gadget* di Rapat Pemuda Gereja Katolik Simo

No	Peruntukan Penggunaan <i>Gadget</i>	Jumlah
1	Media Sosial (Instagram, Facebook, Path, Twitter)	12

2	<i>Chatting</i> (WhatsApp, BBM, dll)	6
3	Game Online	5
TOTAL PENGGUNA AKTIF		23

Dengan fenomena di atas dapat dijadikan dasar bagi peneliti untuk menggali lebih dalam tentang pengaruh *gadget* terhadap remaja akhir khususnya di Paroki HKTY Simo, Kabupaten Boyolali. Tingginya penggunaan *gadget* pada remaja di Simo tidak dapat dipungkiri lagi, hal tersebut tentunya membawa banyak dampak negatif bagi pengguna *gadget* dan juga orang yang menjadi objek dari berbagai hal di atas.

Fenomena tersebut adalah dampak dari pesatnya perkembangan teknologi yang telah merambah ke elemen-elemen kecil yang dalam hal ini sebuah daerah di mana daerah tersebut bukan merupakan daerah metropolitan. Dengan demikian tingkat resiko terjadinya kecanduan *gadget* di Kecamatan Simo tergolong tinggi, maka peneliti tertarik untuk mengungkap lebih dalam tentang hal tersebut di Kecamatan Simo, Kabupaten Boyolali.

Perilaku yang termasuk ke dalam aspek-aspek kecanduan yaitu perilaku kompulsif, adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol. Menurut Griffiths seorang pecandu tidak dapat mengontrol diri sehingga mengabaikan kegiatan lainnya. Umumnya, pecandu asik sehingga lupa waktu, sekolah, pekerjaan, lingkungan sekitarnya, dan kewajiban lain. Untuk berempati dengan baik seseorang harus bisa menempatkan dirinya pada keadaan orang lain, bukan hanya sibuk dengan dirinya sendiri. Hal ini bisa diartikan apabila seseorang sudah mengalami

kecanduan maka orang tersebut bisa lupa waktu, hingga dirinya tidak menghiraukan lingkungan sekitar atau tidak menghargai perasaan orang lain.

Seperti yang telah dikemukakan di atas, apabila seseorang mengalami kecanduan maka individu ini bisa lupa waktu, hingga tidak menghiraukan lingkungan sekitar atau tidak menghargai perasaan orang lain. Individu tersebut lebih banyak berinteraksi dengan *gadget*nya dibandingkan dengan teman ataupun orang di sekitarnya.

Keadaan tersebut apabila dilakukan secara berulang-ulang akan menjadikan empati seseorang terkikis dan menjadikan empati orang tersebut lemah, atau mengalami kepekaan yang berkurang akan keadaan lingkungannya, termasuk juga terhadap perasaan orang lain. Berdasarkan paparan diatas, peneliti ingin mengetahui lebih dalam hubungan antara kecanduan *gadget* dan empati pada remaja akhir di Gereja Hati Kudus Tuhan Yesus Simo, Kabupaten Boyolali.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kecanduan *gadget* pada remaja akhir di Gereja Hati Kudus Tuhan Yesus Simo, Kabupaten Boyolali?
2. Bagaimana tingkat empati pada remaja akhir di Gereja Hati Kudus Tuhan Yesus Simo, Kabupaten Boyolali?
3. Adakah hubungan negatif antara kecanduan *gadget* dan empati pada remaja akhir di Gereja Hati Kudus Tuhan Yesus Simo, Kabupaten Boyolali?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan menggunakan *gadget* dengan empati pada remaja tahap akhir.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pengembangan ilmu psikologi, psikologi klinis dan bidang psikologi social khususnya, terutama mengenai kecanduan menggunakan *gadget* dan empati.

1.4.2 Manfaat Praktis

a) Bagi para generasi muda

Diharapkan para remaja mengurangi penggunaan *gadget*, dan diharapkan mengerti pentingnya empati untuk berinteraksi sosial dan juga sebagai salah satu seni dalam menjalin hubungan dengan masyarakat

b) Bagi para orang tua

Diharapkan orang tua lebih peka terhadap kecenderungan kecanduan *gadget* pada anak, sehingga dapat melakukan upaya pencegahan. Orang tua sebaiknya memberikan waktu yang berkualitas untuk anak agar si anak merasa nyaman berinteraksi dengan keluarga dari pada bermain dengan *gadgetnya*, memberi waktu yang proporsional dan efektif dalam mengenalkan *gadget* sejak dini.

c) Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian serupa di masa yang akan datang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Empati

Empati adalah kemampuan menempatkan diri kita pada diri orang lain, bahwa kita telah memahami bagaimana perasaan orang lain tersebut, dan apa yang menyebabkan reaksi mereka tanpa emosi kita terlarut dalam emosi orang lain. Allport, mendefinisikan empati sebagai perubahan imajinasi seseorang kedalam pikiran, perasaan, dan perilaku orang lain. Wuryanano (2007) memaparkan “kemampuan berempati merupakan kemampuan untuk mengetahui bagaimana perasaan orang lain.” Semakin dalam rasa empati seseorang, semakin tinggi rasa hormat dan sopan santunnya kepada sesama. Lazimnya orang yang memiliki sikap empati ini sangat peduli dan rela bertindak untuk memberikan bantuannya kepada siapa saja yang memang benar-benar harus dibantu. Sedangkan Davis (dalam Andromeda, 2014) menyatakan empati bukan hanya tentang mengetahui apa yang sedang dirasakan orang lain, tetapi juga mengkomunikasikan dengan cara dan sikap yang baik, pengetahuan dan pemahaman tentang pengalaman emosional orang lain.

Adapun Khen Lampert (2005) menyatakan, empati adalah apa yang terjadi pada kita saat kita meninggalkan tubuh kita dan menemukan diri kita pada pikiran orang lain baik secara sementara atau waktu yang lebih lama, merasakan kenyataan, emosi dan kesedihan dari mata orang lain tersebut.

Taufik (2012) menyatakan empati merupakan aktivitas untuk memahami apa yang sedang dipikirkan dan dirasakan orang lain, serta apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh individu tersebut terhadap kondisi yang dialami individu lain, tanpa kehilangan control atas dirinya sendiri. Semua orang bisa berempati pada orang lain, karena modal untuk berempati pada orang lain salah satunya adalah melibatkan diri sendiri dalam keadaan orang lain.

Goleman (2004) mengartikan empati yaitu merasakan yang dirasakan orang lain, mampu memahami perspektif mereka, menumbuhkan hubungan saling percaya dan menyelaraskan diri dengan individu lain.

Berdasarkan dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa empati adalah kemampuan seseorang untuk memahami perasaan orang lain dalam perspektif mereka, dan mampu menempatkan diri kita serta melibatkan diri sendiri dalam keadaan yang dialami orang lain.

2.1.1. Faktor yang Mempengaruhi Empati

Beberapa faktor, baik psikologis maupun sosiologis yang mempengaruhi proses empati (Goleman, 2007):

a. Sosialisasi

Sosialisasi adalah suatu kemampuan individu untuk dapat berinteraksi secara baik dengan lingkungan dan memperoleh nilai-nilai yang sesuai dengan lingkungannya. Dengan adanya sosialisasi memungkinkan seseorang dapat mengalami sejumlah emosi, mengarahkan seseorang untuk melihat keadaan orang lain dan berpikir tentang orang lain.

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Empati dapat berkembang seiring dengan perkembangan kognitif yang bisa dikatakan kematangan kognitif, sehingga dapat melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain. Perkembangan kognitif juga bisa terjadi melalui proses yang disebut adaptasi, kemudian keterlibatan perkembangan kognitif meliputi menganalisis, membandingkan, mengurutkan, dan mengevaluasi.

c. *Mood and Feeling*

Mood adalah sebuah keadaan sadar pikiran atau emosi yang dominan, sedangkan *feeling* adalah ekspresi suasana hati terutama dalam gambaran diri. Situasi perasaan seseorang ketika berinteraksi dengan lingkungannya akan mempengaruhi cara seseorang dalam memberikan respon terhadap perasaan dan perilaku orang lain.

d. Situasi dan Tempat

Situasi adalah semua fakta, kondisi dan peristiwa yang mempengaruhi seseorang atau sesuatu pada waktu tertentu dan di tempat tertentu. Tempat adalah sebuah wilayah tertentu atau kawasan yang digunakan untuk tujuan tertentu. Situasi dan tempat tertentu dapat memberikan pengaruh terhadap proses empati seseorang. Pada situasi tertentu seseorang dapat berempati lebih baik dibanding situasi yang lain.

e. Komunikasi

Komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu, mengubah sikap, pendapat atau perilaku, baik secara lisan (langsung) ataupun tidak langsung (melalui media). Pengungkapan empati dipengaruhi oleh komunikasi (bahasa) yang digunakan seseorang. Perbedaan bahasa dan ketidakpahaman tentang komunikasi yang terjadi akan menjadi hambatan pada proses empati. Paradigma Lasswell di atas menunjukkan bahwa komunikasi meliputi lima unsur, yakni: komunikator, pesan, media, komunikan, efek.

2.1.2. Aspek Empati

Davis (dalam Andromeda, 2014) menjelaskan aspek-aspek empati sebagai berikut:

a. *Perspective Taking (PT)*

Kecenderungan seseorang untuk mengambil sudut pandang psikologis orang lain secara spontan. Pentingnya kemampuan dalam perspective taking untuk perilaku non egosentrik, yaitu kemampuan yang tidak berorientasi pada kepentingan sendiri, tetapi pada kepentingan orang lain. Perspective taking berhubungan dengan reaksi emosional dan perilaku menolong pada orang dewasa.

b. *Empathic Concern (EC)*

Perasaan simpati yang berorientasi pada orang lain dan perhatian terhadap kemandulan orang lain. Aspek ini juga merupakan cermin dari perasaan kehangatan yang erat kaitannya dengan kepekaan dan kepedulian terhadap orang lain

c. *Personal Distress (PD)*

Merupakan orientasi seseorang terhadap dirinya sendiri yang berupa perasaan cemas dan gelisah pada saat berhadapan dengan orang lain. *Personal distress* yang tinggi membuat kemampuan sosialisai seseorang menjadi rendah. Agar seseorang dapat berempati, ia harus mengamati dan menginterpretasikan perilaku orang lain.

Ketepatan dalam berempati sangat dipengaruhi kemampuan seseorang dalam menginterpretasikan informasi yang diberikan orang lain mengenai situasi internalnya yang dapat diketahui melalui perilaku dan sikap – sikap mereka. Seseorang dapat menginterpretasikan orang lain bahagia, cemas, sedih, marah atau bosan biasanya melalui ekspresi wajah yang tampak, seperti tersenyum, menyeringai, cemberut atau ekspresi lain. Selain itu sikap badan, suara dan gerak isyarat juga dapat dijadikan petunjuk penting suasana hati yang sedang dialami seseorang.

Kemampuan berempati yang dimiliki oleh masing – masing individu berbeda – beda. Reaksi empati yang ditujukan pada orang lain seringkali didasarkan pada pengalaman masa lalu. Biasanya seseorang merespon pengalaman orang lain secara lebih empatik apabila sebelumnya ia mempunyai pengalaman yang mirip dengan orang tersebut, sebab itu akan menimbulkan kemiripan kualitas pengalaman emosi. Krebs mengatakan bahwa seseorang akan lebih mudah berempati terhadap orang lain yang memiliki kesamaan dengan dirinya daripada orang yang tidak memiliki kesamaan

2.2 Kecanduan Gadget

Definisi Kecanduan

Definisi mengenai kecanduan adalah sebagai berikut: “*An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing if necessary to pay a price (or negative consequences).*” Arthur T. Hovart, (1989).

Griffiths (Essau, 2008) menyatakan bahwa kecanduan merupakan aspek perilaku yang kompulsif, adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol. Sarafino (2006) mendefinisikan kecanduan sebagai suatu kondisi yang diakibatkan karena adanya konsumsi obat-obatan yang berulang-ulang, yang membuat individu tergantung secara fisik dan psikologis. Ketergantungan fisik terjadi ketika tubuh telah beradaptasi dengan obat-obatan dan jaringan tubuh tidak lagi berfungsi secara normal. Sedangkan pada ketergantungan psikologis, individu merasa didorong menggunakan obat-obatan untuk mendapatkan efeknya.

Kecanduan merupakan suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan ketergantungan yang dimiliki individu baik secara fisik dan psikologis dalam sebuah aktivitas, meminum minuman keras atau obat-obatan yang berada dibawah kontrol kesadaran. Kecanduan terjadi disebabkan adanya (Mark, Murray, Evans, & Willig, 2004):

- a. Keinginan yang kuat untuk selalu terlibat dalam perilaku tertentu (terutama ketika kesempatan untuk terlibat dalam perilaku tertentu tidak dapat dilakukan).
- b. Adanya kegagalan dalam melakukan kontrol terhadap perilaku, individu merasakan ketidaknyamanan dan stress ketika perilaku ditunda atau dihentikan.
- c. Terjadinya perilaku yang terus-menerus walaupun telah ada fakta yang jelas bahwa perilaku mengarah kepada permasalahan.

Berdasarkan uraian di atas, kecanduan berarti suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Hovart juga menjelaskan bahwa contoh kecanduan bisa bermacam-macam. Bisa ditimbulkan akibat zat atau aktivitas tertentu, seperti judi, *overspending*, *shoplifting*, aktivitas seksual, dsb. Salah satu perilaku yang termasuk di dalamnya adalah ketergantungan *video games* (Keepers, 1990). Menurut Lance Dodes dalam bukunya yang berjudul “*The Heart of Addiction*” (dalam Yee, 2002) ada dua jenis kecanduan, yaitu *physical addiction*, adalah jenis kecanduan yang berhubungan dengan alkohol atau kokain, dan *nonphysical addiction*, adalah jenis kecanduan yang tidak melibatkan dua hal diatas. Kecanduan terhadap *internet game online* termasuk pada jenis *non physical addiction*.

2.2.1 Penyebab Kecanduan

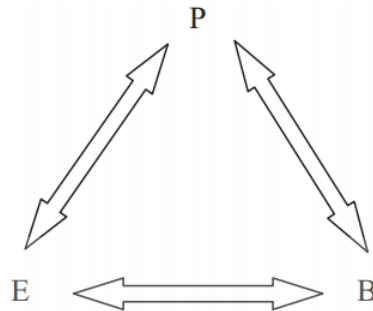
Ditinjau dari teori Belajar Sosial

Teori belajar sosial adalah hasil perkembangan teori belajar tradisional mengenai Stimulus-Respon. Teori ini masih memegang inti dari teori yang dikemukakan oleh para *behaviorist*: bagaimana belajar terjadi sebagai hasil dari pengaruh lingkungan. Bandura memberikan 3 konsep penting yang menjelaskan bagaimana teori belajar sosial mempengaruhi pembelajaran (Miller, 1993):

- a. Belajar melalui observasi atau pengamatan bukan semata-mata sekedar meniru perilaku orang lain. Seorang anak dapat membangun perilaku baru secara simbolis dengan mendengarkan orang lain atau hanya dengan membaca.

Perilaku *overt* (yang dapat dilihat/diobservasi) bahkan tidak begitu diperlukan agar pembelajaran dapat terjadi.

- b. Meskipun *reinforcement* tidak diperlukan dalam pembelajaran, namun hal ini sangat membantu dalam hal pengaturan-diri pada anak. Mereka dapat mengamati perilaku apa saja yang sedang terjadi di sekitar mereka dan membedakannya menjadi *reinforcement* dan *punishment*, lalu menggunakan pengamatan ini sebagai sumber informasi dalam membantu mereka membuat batasan-batasan, mengevaluasi performa mereka, membangun standar perilaku, menetapkan tujuan, kemudian memutuskan kapan menerapkan hasil pengamatan tersebut.
- c. *Reciprocal Determinism* menjelaskan model perubahan perilaku. Terdapat tiga sumber pengaruh dalam teori ini yang saling berinteraksi: individu, perilakunya, dan lingkungan. Perlu diingat bahwa lingkungan tidak selalu memegang peranan penting. Yang paling penting untuk diketahui, perilaku yang ditampilkan oleh seseorang juga membantu membentuk lingkungannya, yang kemudian memberikan timbal balik terhadap dirinya. Pada Gambar 1. dijelaskan bagaimana hubungan antara *Behavior* (B) = perilaku, *Person* (P) = individu atau kognitif/persepsi, dan *Environment* (E) = lingkungan, yang saling berpengaruh (*interlocking*) dan bergantung satu dengan lainnya (*interdependent*).



Gambar 2.1 *Reciprocal Determinism*

Dalam masa perkembangan, remaja menjadi lebih terampil dalam pembelajaran melalui pengamatan (*observational learning*). *Observational Learning* atau yang biasa dikenal dengan *modelling* memiliki asumsi dasar, yaitu tingkah laku individu sebagian besar diperoleh dari hasil belajar melalui observasi atau hasil pengamatan tingkah laku orang lain (yang menjadi *role model*).

Menurut Bandura (dalam Hall, et, al., 1985), belajar melalui pengamatan jauh lebih efisien dibandingkan belajar melalui pengalaman langsung. Ia juga menyatakan bahwa kebanyakan proses belajar terjadi tanpa adanya *reinforcement* yang nyata. Dalam penelitiannya (Bandura, Ross & Ross, dalam Hall, et, al., 1985), individu dapat mempelajari respon baru hanya dengan melihat respon orang lain, dan proses belajar pun tetap terjadi tanpa harus mengikuti hal tersebut, dan model yang diamatinya juga tidak mendapat penguatan dari tingkah lakunya.

Kecanduan bisa merupakan hasil observasi penggunaan substansi dan penyalahgunaan yang dilakukan oleh *role model* seperti orangtua (Eiser, 1985; Fischer & Smith, 2008; Neiss, 1993; Raskin & Daley, 1991, dalam Boden, 2008).

Menurut teori belajar sosial, manusia dibentuk oleh norma-norma kultural, dan meniru perilaku orangtua dan *peers* (teman sebaya). Perbedaan-perbedaan individual, seperti faktor biologis, keterampilan sosial, dan kemampuan mengendalikan emosi akan berinteraksi dengan pengaruh-pengaruh sosialisasi untuk menentukan pola awal dari penggunaan substansi. Adanya pengalaman langsung dengan substansi menjadi faktor yang sangat penting ketika pengalaman tersebut berlanjut.

Sebagai contoh, seseorang mendapatkan *reinforcement* positif dari penggunaan substansi melalui interaksi sosial, dan *reinforcement* negatif melalui pengurangan tekanan (*tension*). Beberapa orang mungkin memiliki kelemahan dalam keterampilan *social coping* atau memiliki keyakinan akan *self-efficacy* yang rendah, dan bagi mereka yang telah mempelajari bahwa penggunaan substansi dapat membantu mereka mengatasinya dalam waktu singkat, maka penggunaan substansi yang berkelanjutan akan terjadi. Dengan penggunaan substansi yang berkelanjutan, maka dibutuhkan toleransi terhadap efek *reinforcement* secara langsung, dan akan lebih banyak lagi substansi yang dibutuhkan untuk mencapai pengaruh yang diinginkan. Ketergantungan akan semakin besar, dalam situasi tertentu terdapat resiko penggunaan substansi untuk menghindari efek *withdrawal*.

Individu yang terus menerus tergantung pada penggunaan substansi untuk mendapatkan hasil positif yang singkat, cenderung mengulangi perilaku sama yang memberikan pengaruh buruk terhadap kehidupan sosial individu dan lingkungannya. Sebagai contoh, ketidakpercayaan yang berulang, *moodiness* atau agresi dapat menyebabkan seseorang kehilangan pekerjaan, dan perpecahan sebuah hubungan.

Akan sangat mudah dipahami bagaimana hal tersebut menjadi permulaan dari sebuah lingkaran setan dimana seorang peminum berat, pengguna obat, atau pecandu *game online* kehilangan dukungan sosial yang lingkungannya, yang menciptakan tekanan kemudian mengarah kepada penggunaan obat, minuman, dan bermain *internet game online* lebih lanjut. Hal ini melukiskan elemen interaktif dari teori pembelajaran sosial.

2.2.2 Definisi *Gadget*

Hornby (2000) mendefinisikan *gadget* adalah sebuah (alat/barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi/barang baru. Arti sesungguhnya dalam kamus Oxford terdapat perbedaan antara *gadget* dengan barang elektronik yang biasa digunakan orang-orang. Perbedaan tersebut yaitu unsur kebaruannya yang terus berkembang dari hari ke hari. *Gadget* merupakan objek teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu dan sering dianggap hal baru. *Gadget* merupakan alat mekanis yang menarik, karena selalu baru sehingga menimbulkan kesenangan baru kepada penggunanya. Menurut kamus Oxford kata *gadget* pertama kali muncul pada abad ke 19.

Awalnya *gadget* digunakan sebagai nama tempat untuk menyimpan item teknis tertentu dimana orang tidak dapat mengingat nama item tersebut. Bersamaan dengan berjalannya waktu istilah *gadget* sekarang lebih berasosiasi dengan istilah produk-produk teknologi informasi seperti telepon genggam (HP), perangkat GPS, perangkat permainan (*game-player*), atau pun mobil-mobilan yang menggunakan radio jarak

jauh. *Gadget* dalam pengertian umum saat ini dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Sebagai contoh misalnya *handphone*, *game console*, *notebook*, dan *tablet*.

2.2.3 Kecanduan Gadget

Pada DSM IV kecanduan ini diartikan sebagai suatu ketergantungan atau adiksi terhadap sesuatu atau zat yang dapat merugikan tubuh. Ketergantungan ini juga lebih sering dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Ketergantungan ini menggambarkan penggunaan secara patologis atau berlebihan pada suatu stimulus (Soetjipto, 2005).

Berdasarkan pengertian di atas, kecanduan atau adiksi ini dapat terjadi juga pada *gadget*. Kecanduan *Gadget* adalah ketergantungan atau adiksi yang dialami oleh individu terhadap alat atau perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya.

Kerugian yang diakibatkan karena kecanduan *gadget* sebenarnya dirasakan oleh para pecandu *gadget*, akan tetapi mereka sulit melepaskan diri dari kecanduannya dan mengalami kesulitan untuk mengarahkan waktu dan energinya untuk kegiatan-kegiatan yang lebih positif dan menguntungkan. Sulit memang jika kita mencari secara spesifik tentang aspek dari kecanduan *gadget* tersebut, namun ada banyak kemiripan aspek dan faktor yang sesuai antara kecanduan *gadget*, kecanduan internet, dan kecanduan *game online*.

Terdapat beberapa aspek yang menyebabkan para pemain *game online* sulit melepaskan diri dari bermain *game* menurut Young (dalam Murtanto, 2014) antara

lain: Ciri khas atau *salience* yang dikaitkan dengan ketidakmampuan pemain untuk melepaskan diri dari memikirkan *game online* terus menerus, penggunaan yang berlebihan atau *excessive use* yang dikaitkan dengan pengabaian kebutuhan-kebutuhan dasar karena penggunaan waktu yang berlebihan dalam bermain *game online*, pengabaian pekerjaan atau *neglect to work* yang menimbulkan penurunan produktivitas karena lebih memprioritaskan *game online* yang dimainkannya, antisipasi (*anticipation*) terhadap masalah sehari-hari dan mengalihkannya melalui bermain *game*, pengabaian akan kehidupan sosial atau *neglect to social life* demi mendapatkan waktu bermain, dan yang terakhir adanya ketidakmampuan mengontrol diri atau *lack of control* yang menimbulkan intensitas dan durasi waktu bermain yang semakin banyak. Sebagaimana yang disebutkan oleh Usi (2008, dalam Rahayuning 2009) bahwa pecandu tidak dapat mengontrol diri sehingga mengabaikan kegiatan lainnya. Umumnya, pecandu asyik sehingga lupa akan waktu, sekolah, pekerjaan, lingkungan sekitarnya, hingga kewajiban lain dan menyebabkan kerugian pada diri pecandu tersebut.

Aspek-aspek kecanduan *game online* di atas, juga sangatlah sesuai jika disamakan dengan aspek-aspek kecanduan *gadget*, *game online* tidak bisa terlepas dari *gadget*, sehingga dapat dipastikan bahwa para pemain *game online* adalah juga pengguna aktif *gadget*. *Game online* memiliki sifat *entertaint* dan *adictive* begitu juga fitur *gadget* yang lain, seperti media sosial, aplikasi *chatting*, dan aplikasi lain yang sifatnya hiburan, misalnya: JOOX Music, Sing! Karaoke by Smule, Youtube, dan

lainnya. Tentu saja aplikasi yang bersifat hiburan tersebut memiliki daya adiksi dan dampak yang sama dengan *game online*.

2.2.4 Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Gadget

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

Yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang *gadget* 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 perilaku tertentu, terutama ketika kesempatan untuk perilaku tertentu tidak dapat dilakukan .
2. Adanya kegagalan dalam melakukan kontrol terhadap perilaku, individu merasakan ketidaknyamanan dan stress ketika perilaku ditunda atau dihentikan.
3. Terjadinya perilaku terus menerus walaupun telah ada fakta yang jelas bahwa perilaku mengarah kepada permasalahan.

2.2.5 Aspek Kecanduan Gadget

Young (dalam Maysita, 2016) menjelaskan enam aspek kecanduan gadget, yaitu:

a. Perilaku/Ciri Khusus (*Salience*)

Yaitu perilaku khusus yang muncul ketika sedang mengakses internet atau sedang menggunakan/bermain dengan gadgetnya seperti mengumpat ketika diganggu saat mengakses internet, seperti marah ketika diganggu saat sedang online dan muncul ketakutan akan merasa bosan dan hampa ketika tidak dapat mengakses internet.

b. Penggunaan yang berlebihan (*Excessive use*)

Penggunaan *gadget* yang terlalu banyak biasanya dikaitkan dengan hilangnya pengertian tentang penggunaan waktu atau pengabaian kebutuhan-kebutuhan dasar dalam kehidupannya, individu biasanya menyembunyikan waktu *online* dengan *gadget* mereka dari keluarga atau orang terdekat.

c. Pengabaian pekerjaan (*Neglect to work*)

Individu mengabaikan pekerjaannya karena beraktivitas dengan *gadgetnya*, produktivitas dan kinerja menurun.

d. Antisipasi (*Anticipation*)

Gadget digunakan sebagai sarana untuk melarikan diri atau mengabaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata seseorang. Karena kebiasaan ini, seseorang akan terbiasa melarikan diri dari permasalahan melalui *gadget*. *Gadget* digunakan sebagai strategi *coping* dari masalah yaitu sarana untuk melarikan diri atau mengabaikan permasalahan yang terjadi di kehidupan nyata, lama kelamaan aktivitas dengan *gadget*

menjadi aktivitas yang paling penting dalam hidup sehingga mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku.

e. Ketidakmampuan mengontrol diri (*Lock of control*)

Ketidakmampuan dalam mengontrol diri sendiri yang mengakibatkan bertambahnya waktu yang digunakan untuk melakukan aktivitas dengan gadget baik dalam bentuk frekuensi maupun durasi waktu namun mengalami kegagalan sehingga kehilangan kontrol penggunaan gadget pada kehidupannya. Penggunaan waktu yang tidak terkontrol akan berakibat buruk pada kesehatan.

f. Mengabaikan akan kehidupan sosial (*Neglect to social life*)

Individu mengabaikan kehidupan sosialnya, sengaja mengurangi kegiatan sosial demi menggunakan gadget.

2.3 Hubungan Antara Kecanduan *Gadget* Dan Empati Pada

Remaja Akhir

Empati adalah komponen yang sangat penting dalam menjalin hubungan sosial sehari-hari. Namun dewasa ini empati pada seseorang sedikit demi sedikit mulai terkikis oleh pesatnya perkembangan teknologi. Berbagai macam *gadget* yang menjadi produk perkembangan teknologi memang menjadi perangkat yang sangat membantu manusia sekaligus menjadi perangkat yang mampu mengubah manusia menjadi apatis dengan lingkungan sosialnya. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan mengurangi intensitas

seseorang untuk bersosialisasi dengan lingkungan atau keluarganya, ini menjadikan interaksi sosial seseorang terganggu.

Berawal dari interaksi sosial yang terganggu itulah, kepekaan empati pada individu mulai terkikis, dan secara tidak disadari individu tersebut akan menjadi apatis dengan orang lain, bahkan dengan orang dekatnya. Tentu ini akan menjadi dampak kecanduan *gadget* yang mengerikan, *gadget* yang dibuat dengan tujuan mempermudah dan membantu kehidupan manusia ternyata memiliki dampak yang cukup besar bagi kehidupan sosial individu.

2.4 Kerangka Berpikir



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Hubungan Antara Kecanduan *Gadget* Dengan Empati Pada Remaja Akhir

Hubungan antara kecanduan *gadget* dan empati pada remaja akhir digambarkan dalam kerangka berpikir seperti di atas, bahwa kehidupan remaja akhir atau remaja yang berusia 18-20 tahun (Monk *et al.* 2002) dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang kian pesat. Pengaruh *gadget* dalam kehidupan remaja akhir tersebut sangat berpeluang menjadikan mereka kecanduan sehingga pola kehidupannya pun berubah. Salah satu pola kehidupan remaja akhir yang berubah karena kecanduan *gadget* adalah empati, dimana empati merupakan salah satu faktor penting dalam menjalin kehidupan bermasyarakat dan dalam menjalin hubungan sosial dengan individu lain.

2.5 Hipotesis

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori di atas maka dapat diambil hipotesis ada hubungan negatif antara kecanduan *gadget* dengan empati pada remaja tahap akhir.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas maka dapat ditarik kesimpulan:

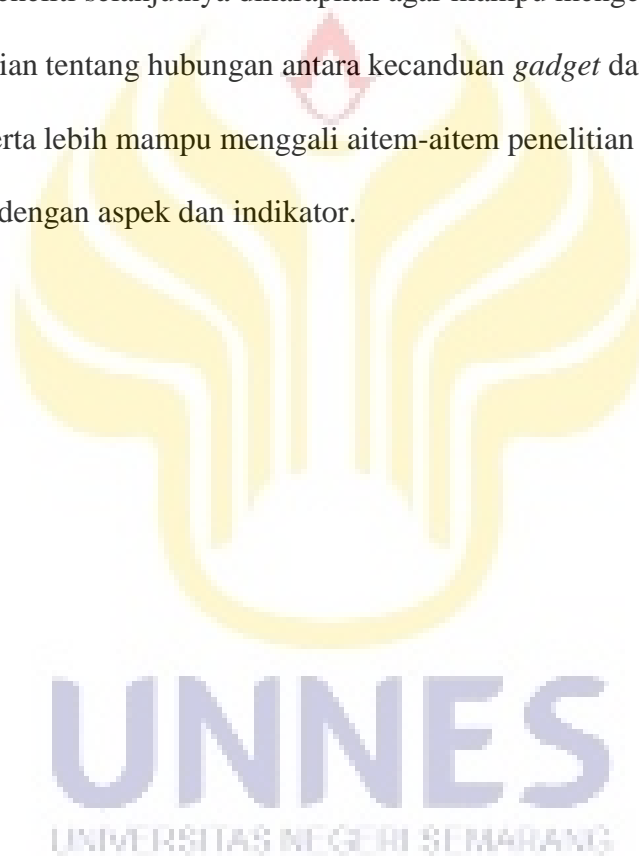
1. Tingkat empati pada remaja akhir di Gereja Hati Kudus Tuhan Yesus Simo, Kabupaten Boyolali berada pada rentang sedang hingga rendah.
2. Tingkat kecanduan *gadget* pada remaja akhir di Gereja Hati Kudus Tuhan Yesus Simo, Kabupaten Boyolali berada dalam kriteria tinggi.
3. Ada hubungan negatif antara kecanduan *gadget* dan empati pada remaja akhir.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasn hasil penelitian, analisis data dan kesimpulan, maka peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi subjek penelitian, diharapkan mulai mengurangi durasi penggunaan *gadget* dan mulai mengasah empati sebagai sarana untuk berinteraksi sosial dan juga sebagai salah satu seni dalam menjalin hubungan dengan masyarakat
2. Bagi orang tua, diharapkan orang tua lebih peka terhadap kecenderungan kecanduan *gadget* pada anaknya, sehingga dapat melakukan berbagai upaya pencegahan salah satunya dengan mulai memperhatikan dan mengontrol putera-puterinya dalam menggunakan *gadget*.

3. Bagi generasi muda, diharapkan para remaja mengurangi penggunaan *gadget* agar tidak mengalami kecanduan dan mengalami penurunan empati. Generasi muda diharapkan mengerti pentingnya empati untuk berinteraksi sosial dan juga sebagai salah satu seni dalam menjalin hubungan dengan masyarakat.
4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan agar mampu mengembangkan penelitian tentang hubungan antara kecanduan *gadget* dan variabel-variabel lain, serta lebih mampu menggali aitem-aitem penelitian yang lebih baik dan sesuai dengan aspek dan indikator.



DAFTAR PUSTAKA

- Agusli, R. (2008). *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di Handphone & Komputer*. Jakarta: Mediakita.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Azwar, S. (1997). *Validitas dan Reliabilitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. (2000). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. (2009). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baron, R.A., & Byrne, D. 2005. *Psikologi Sosial. Jilid 2. Edisi Kesepuluh*. Jakarta: Erlangga.
- Borba, M. (2008). *Membangun Kecerdasan Moral*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Calabrese, L. H. et al. (2013). Correlates and Changes in Empathy and Attitudes Toward Interprofessional Collaboration in Osteopathic Medical Students. *The Journal of the American Osteopathic Association*, 113(2). 898-907.
- Cooper, A. (2000). *Seks maya: The Dark Side of the Force: A Special Issue of The Jurnal Sexual Addiction & Compulsivity*. Philadelphia: G.H. Buchanan.
- Davis, M. H. (1983). Measuring Individual Differences in Empathy: Evidence for a Multidimensional Approach. *Journal of Personality and Social Psychology*. 44(1). 211-218.
- Depdiknas. (2008). *“Kamus Besar Bahasa Indonesia”*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Ginting, A. O. (2009). Hubungan Empati dengan Cooperative Learning pada Proses Belajar Siswa di SMP Negeri 10 Medan. *Skripsi*, 15-20.
- Goleman, D. (2004). *Kecerdasan Emosional :Mengapa EQ lebih penting daripada IQ?*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

- Goleman, D. (2007). *Emotional Intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Griffiths, M. (2000). Does Internet and Computer 'Addiction' Exist? : Some Case Study Evidence. *Cyber & behavioral Journal*, 3(2), 211-218.
- Gusti, A. Y., & Margaretha P. M. (2010). *Perilaku Prosocial Ditinjau dari Empati dan Kematangan Emosi*. *Jurnal Psikologi*. Vol. 9 No. 3 Desember, hal. 56-78.
- Hadi, S. 2000. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Hovart, A. T. (2016, May 10). *babtsmrt/coping*. Diambil kembali dari www.cts.com: <http://www.cts.com/babtsmrt/coping/html>
- Hornby, A. S. (2000). *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. New York : Oxford University Press.
- Klemens, G. (2010). *The Cellphone The History and Technology of the Gadget That Changed the World*. London : McFarland & Company, Inc.
- Lampert, K. (2005). *Pengantar Ilmu Jiwa Sosial*. Jakarta: EGC.
- Leung, L. (2007). *Leisure boredom, sensation seeking, self-esteem, addiction symptoms, and patterns of mobile phone use*. Diunduh 22 Mei 2016 dari <http://www.com.cuhk.edu.hk>
- Nurmandia, H. (2013). Hubungan Antara Kemampuan Sosialisasi dengan Kecanduan Jejaring Sosial. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 04, 107-119.
- Sari, A. T. O & Eliza, M. (2003). *Empati dan Perilaku Merokok di tempat umum*. *Jurnal Psikologi*, No. 2, hal. 81-90.
- Sarwono, S. W. (2012). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta : Rajawali Press.
- Sigman, A. (2010). *The Impact Of Screen Media On Children: A Eurovision For Parliament*. Diunduh pada tanggal 11 Mei 2016 dari www.steinereducation.edu.au/wp-content/uploads/uk_screen_time.pdf.
- Starcevic, V. (2012). Is Internet addiction a useful concept?. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry* 47(1) 16–19.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taufik. (2012). *Empati Pendekatan Psikologi Sosial*. Jakarta: Rajawali Press.

Wuryanano. (2007). The 21 Principle to Build and Develop Fighting Spirit. Jakarta:

PT. Elek Media Komputindo.

Yuwanto, L. (2010). Mobile Phone Addict. Surabaya: Putra Media Nusantara.

