

Pengaruh *Loneliness* dan *Sensation Seeking* terhadap *Smartphone Addiction* pada Remaja di Surabaya

The Effect of Loneliness and Sensation Seeking on Smartphone Addiction of Adolescents in Surabaya

Eka Rahmadani Anugrah* & Atika Dian Ariana

Program Studi Magister Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Airlangga, Indonesia

Diterima: 08 Desember 2022; Direview: 11 Desember 2022; Disetujui: 08 Januari 2023

*Corresponding Email: eka.rahmadani.anugrah-2019@psikologi.unair.ac.id

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara *loneliness* dan *sensation seeking* terhadap *smartphone addiction* pada remaja di Surabaya. Masalah difokuskan pada penggunaan *smartphone* secara berlebihan yang bisa disebabkan oleh *loneliness* dan *sensation seeking*. Guna mendekati masalah ini dipergunakan acuan teori dari (Kwon, Kim, Cho, & Yang, 2013). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Subjek penelitian terdiri dari 101 remaja di Surabaya. Data penelitian ini diperoleh dengan menggunakan skala, yaitu skala *smartphone addiction*, skala *loneliness*, dan skala *sensation seeking*, dianalisis menggunakan teknik analisis regresi ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *loneliness* dan *sensation seeking* terhadap *smartphone addiction* pada remaja di Surabaya ($p=0,025<0,05$). Besarnya nilai kontribusi *loneliness* dan *sensation seeking* terhadap *smartphone addiction* yaitu 7,3%. Penelitian ini menggambarkan bahwa semakin tinggi *loneliness* dan *sensation seeking* maka semakin tinggi pula *smartphone addiction* pada remaja di Surabaya, sedangkan semakin rendah *loneliness* dan *sensation seeking* maka semakin rendah pula *smartphone addiction*.

Kata Kunci: *Smartphone Addiction; Loneliness; Sensation Seeking.*

Abstract

This article aims to determine whether there is an influence between *loneliness* and *sensation seeking* on *smartphone addiction* among adolescents in Surabaya. The problem is focused on the excessive use of smartphones which can be caused by *loneliness* and *sensation seeking*. In order to approach this problem, a theoretical reference from (Kwon, Kim, Cho, & Yang, 2013). This research used quantitative methods. Subject consist of 101 adolescences in Surabaya. The research data is obtained by using the scale, *smartphone addiction scale*, *loneliness scale*, and *sensation seeking scale*, analyzed by using the multiple regression analysis technique. The results showed that there was a significant influence between *loneliness* and *sensation seeking* on *smartphone addiction* among adolescents in Surabaya ($p=0.025<0.05$). The contribution value of *loneliness* and *sensation seeking* to *smartphone addiction* is 7.3%. This study illustrates that the higher the *loneliness* and *sensation seeking*, the higher the *smartphone addiction* among adolescents in Surabaya, while the lower the *loneliness* and *sensation seeking*, the lower the *smartphone addiction*.

Keywords: *Smartphone Addiction; Loneliness; Sensation Seeking.*

How to Cite: Anugrah, E. R., & Ariana, A.D., (2023). Pengaruh antara *Loneliness* dan *Sensation Seeking* terhadap *Smartphone Addiction* pada Remaja di Surabaya. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 5(3): 1825-1831.



PENDAHULUAN

Smartphone (telepon cerdas) merupakan telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi bahkan terkadang mempunyai fungsi yang menyerupai komputer. Banyak manfaat yang ditawarkan oleh *smartphone* untuk penggunanya yaitu dapat dijadikan untuk menonton film, video, kamera yang dapat digunakan untuk mengambil foto, dan menampilkan kembali foto tersnut, melacak dan mencari lokasi, merekam dan memutar kembali video dan audio, mengirim dan menerima *email*, dilengkapi dengan aplikasi yang dapat mengakses jaringan sosial seperti internet dan modem (Fajri, 2017).

Berdasarkan *International Data Corporation* (IDC), pemakaian *smartphone* di Indonesia naik sebesar 7% dari kuartal semester 2 di tahun 2013. Pengguna *smartphone* di Indonesia meningkat tajam hingga 78% dari pengguna *mobile phone* atau *phone cell* menjadi *smartphone* (Karuniawan & Cahyanti, 2013). Data hasil penelitian yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, pengguna internet melalui penggunaan *smartphone* mencapai 64,2% di kalangan remaja (APJII, 2018). Berdasarkan hal tersebut, dampak dari penggunaan *smartphone* yang meningkat dapat mengakibatkan pengaruh negatif terhadap remaja karena penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menimbulkan *smartphone addiction*.

Smartphone addiction merupakan salah satu jenis kecanduan teknologi yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin dan bukan interaksi zat-zat kimia (Carbonell, Oberst, & Beranuy, 2013). *Smartphone addiction* adalah suatu bentuk keterikatan atau kecanduan terhadap *smartphone* yang memungkinkan terjadinya masalah sosial seperti menarik diri dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri individu. Gangguan kontrol impuls dapat terjadi pada diri individu khususnya remaja karena remaja sulit untuk mengontrol diri dalam menggunakan *smartphone* (Kwon, Kim, Cho, & Yang, 2013).

Masa remaja merupakan periode transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa, yang melibatkan perubahan biologis, kognitif, dan sosioemosional yang dimulai dari rentang usia 10 hingga 13 tahun dan berakhir pada usia sekitar 18 hingga 22 tahun. Perubahan sosioemosional yang dialami oleh remaja seperti kemandirian, keinginan untuk lebih sering meluangkan waktu bersama teman sebaya dan mulai muncul konflik dengan orangtua (Santrock, 2007).

Individu yang mengalami *smartphone addiction* akan menunjukkan perilaku seperti membawa kemanapun pengisi daya, kesulitan berhenti menggunakan *smartphone*, serta merasa kesulitan untuk berkonsentrasi dalam menyelesaikan tugas sekolah karena keinginan untuk terus menggunakan *smartphone* (Kwon, Kim, Cho, & Yang, 2013). Pertumbuhan penggunaan internet sebesar 64,2% menunjukkan bahwa remaja tidak merasakan adanya dampak negatif dari penggunaan *smartphone*. Remaja hanya berpikir secara instan bahwa penggunaan *smartphone* hanya untuk kesenangan dan kepuasan sesaat, melainkan mengabaikan kehidupannya. Adanya penggunaan *smartphone* memiliki efek baru pada perilaku penggunanya (Karuniawan & Cahyanti, 2013).

Smartphone addiction dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor tersebut meliputi faktor internal yang terdiri dari *sensation seeking*, *self esteem*, kepribadian *ekstraversi*, kontrol diri, *habit* atau kebiasaan, efek ekspektasi, dan kesenangan pribadi. Faktor eksternal meliputi *mandatory behavior* dan *connected presence*. Faktor situasional yang terdiri dari tingkat stress, kesedihan, *loneliness*, kecemasan, kejenuhan belajar, dan *leisure boredom*. Selain ketiga faktor tersebut, terdapat faktor sosial yang dapat mempengaruhi *smartphone addiction* yang berasal dari luar diri individu.

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menyebabkan kecemasan, depresi, dan mempengaruhi kualitas tidur seseorang. Selain permasalahan tersebut, penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menyebabkan masalah konsentrasi dan rasa sakit fisik terutama di bagian leher dan pergelangan tangan (Kwon, Kim, Cho, & Yang, 2013). Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menjadi salah satu tanda *smartphone addiction*. Selain itu, individu dengan *smartphone addiction* dapat dilihat dari beberapa karakteristik seperti kurangnya rasa percaya diri, sulit untuk berhubungan dengan orang lain, dan merasa harus terus berhubungan dengan orang lain (Iqbal & Nurdiani, 2016).



Salah satu dampak negatif dari *smartphone addiction* adalah individu yang merasa terisolasi dari orang lain. Komunikasi yang terus dilakukan melalui *smartphone* berakibat pada kurangnya secara fisik maupun psikis. (Choliz, 2012) menambahkan bahwa penggunaan *smartphone* tanpa kontrol akan mendatangkan permasalahan sosial di lingkungan sekitarnya, karena *mobile phone addict* telah membuat seseorang menarik diri dari lingkungan sosialnya, memicu timbulnya perasaan cemas dan kehilangan jika berjauhan dengan *smartphone*.

Salah satu dari faktor yang dapat mempengaruhi *smartphone addiction* adalah *loneliness*. Penyebab munculnya adiksi adalah masalah interpersonal seperti *loneliness*. *Loneliness* merupakan perasaan tidak menyenangkan yang menghilangkan hubungan sosial yang dapat menyebabkan individu menyalahgunakan zat, distress, kehilangan konsentrasi, hingga kematian (Young, 2009).

Penelitian yang telah dilakukan oleh (Subagio & Hidayati, 2017) yang mengaitkan hubungan antara *loneliness* dengan *smartphone addiction* pada 193 remaja menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara *loneliness* dan *smartphone addiction*. Ketika masa remaja kebutuhan akan kedekatan hubungan sosial akan semakin menguat, kegagalan dalam membangun hubungan sosial tersebut dapat berujung pada *loneliness*. Individu yang gagal dalam membangun hubungan sosial akan melampiaskan keinginannya melalui *smartphone*. Hal tersebut dikarenakan individu ingin menghindari perasaan yang tidak menyenangkan dalam hidupnya sehingga menyebabkan *smartphone addiction* (Sullivan dalam (Subagio & Hidayati, 2017).

Individu yang memiliki perasaan *loneliness* kurang memiliki keterampilan sosial dalam interaksinya dengan individu lain (Dayakisni & Hudaniah, 2015). (Perlman & Peplau, 1981) mengungkapkan bahwa *loneliness* sebagai perasaan kehilangan dan ketidakpuasan yang dihasilkan oleh ketidaksesuaian antara jenis hubungan sosial yang individu inginkan dan jenis hubungan sosial yang dimiliki.

Faktor lain yang dapat mempengaruhi munculnya *smartphone addiction* adalah *sensation seeking*. *Sensation seeking* merupakan sebuah *trait* yang ditentukan oleh kebutuhan untuk mencari sensasi dan pengalaman bervariasi, baru, dan tidak biasa, kompleks juga intens dan keinginan untuk mengambil resiko sosial, legal, dan finansial hanya untuk mendapatkan sebuah pengalaman (Zuckerman, 2007). Penelitian yang dilakukan oleh Soltani (Azizah, 2014) pada 208 pengguna internet, menemukan bahwa tingkat *sensation seeking* yang tinggi dapat berkorelasi dengan tingginya tingkat kecanduan pada internet.

Individu membutuhkan perhatian ketika ingin merespon suatu stimulus dan fokus terhadap stimulus tersebut dengan dapat terpuaskan dari informasi yang dilihat atau dibaca dari media teknologi. Dalam mencapai hal tersebut, individu berusaha menunjukkan kebutuhan akan sesuatu secara emosional, menggairahkan, dan memiliki tingkat sensoring yang tinggi. Individu berusaha untuk memuaskan harapan untuk mendapat pengalaman yang bervariasi melalui sensasi yang disebut *sensation seeking*. Salah satu media yang paling banyak digunakan remaja untuk berkomunikasi khususnya yang berkaitan dengan *sensation seeking* adalah *smartphone*.

Individu yang memiliki *sensation seeking* yang tinggi menggunakan *smartphone* untuk mendapat stimulus yang diinginkan dengan menunjukkan kebutuhan akan sesuatu yang baru, emosional, menggairahkan, dan memiliki tingkat sensori yang tinggi. Oleh karena itu, individu dengan *sensation seeking* yang tinggi akan memusatkan perhatian terhadap suatu stimulus yang dapat menimbulkan gairah dan kepuasan. Penjelasan ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Azizah, 2014) terhadap 98 remaja-siswi dengan menghubungkan antara *sensation seeking* dengan *smartphone addiction* memperoleh hasil bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara *sensation seeking* dengan *smartphone addiction* pada remaja.

Berdasarkan uraian di atas yang menunjukkan belum adanya penelitian yang meneliti secara bersamaan pengaruh *loneliness* dan *sensation seeking* terhadap *smartphone addiction*, maka peneliti tertarik untuk meneliti apakah ada pengaruh antara *loneliness* dan *sensation seeking* terhadap *smartphone addiction* pada remaja di Surabaya.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode survei. Metode survei memberikan kesempatan kepada subjek untuk menjawab pertanyaan yang diajukan dalam penelitian (Azwar, 2012). Desain penelitiannya adalah *non-eksperimental*, dimana variabel-variabel penelitian tidak dikontrol secara langsung. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah *smartphone addiction* dan variabel bebasnya adalah *loneliness* dan *sensation seeking*.

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja dengan rentang usia 13-17 tahun yang merupakan pengguna aktif ponsel berbasis *smartphone* dengan lama penggunaan lebih dari 5,2 jam dalam sehari. Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan secara *probability sampling*, yaitu pengambilan sampel yang memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2011). Teknik *probability sampling* yang digunakan adalah *random sampling*, yaitu pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata dalam populasi tersebut (Sugiyono, 2012). Sampel dalam penelitian ini sebanyak 101 remaja di Surabaya.

Teknik pengambilan data yang digunakan adalah skala. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *smartphone addiction* yang dikembangkan dari (Kwon, Kim, Cho, & Yang, 2013) yang telah diadaptasi oleh (Meirianto, 2018) sebanyak 28 aitem berdasarkan aspek *daily-life disturbance*, *withdrawal*, *cyberspace-oriented relationship*, *overuse*, dan *tolerance*, skala *loneliness* yaitu skala *UCLA Loneliness Scale* oleh (Russel, Peplau, & Ferguson, 1980) yang telah diadaptasi oleh (Anugrah, 2017) sebanyak 20 aitem berdasarkan aspek-aspek *personality*, *social desirability*, dan *depression*, dan skala *sensation seeking* yang diadaptasi dari (Ayuda, 2018) sebanyak 20 aitem berdasarkan aspek *thrill and adventure seeking*, *experience seeking*, *disinhibition*, dan *boredom susceptibility*. Uji hipotesis yang digunakan adalah teknik analisis regresi untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dengan adanya persamaan linear (Priyatno, 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, peneliti mencoba mengukur tingkat *loneliness* yang dialami remaja di Surabaya. Hasil dari skor tersebut menunjukkan bahwa terdapat 10 remaja dengan kategori *loneliness* yang sangat tinggi, 14 remaja dengan kategori tinggi, dan 46 remaja dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa sebesar 69,31% remaja merasa bahwa tidak memiliki pasangan atau partner dan merasa teralienasi (merasa berbeda dan tidak dimengerti oleh lingkungan).

Peneliti juga mengukur tingkat *sensation seeking* pada remaja di Surabaya. Peneliti memperoleh gambaran bahwa sebanyak 4 remaja dari 101 remaja memiliki kategori *sensation seeking* yang sangat tinggi, 31 remaja memiliki *sensation seeking* yang tinggi, dan 33 remaja dalam kategori sedang. Hal ini berarti sebanyak 67,33% remaja merasa bahwa dirinya mencari sebuah sensasi dari aktivitas fisik, mencari sensasi dari aktivitas tertentu untuk mendapatkan pengalaman baru, mencari sensasi yang jelas tidak sesuai dengan norma yang berlaku, mencari sensasi dengan menolak hal-hal yang rutin atau berulang.

Selain itu, peneliti juga mengukur variabel *smartphone addiction* remaja di Surabaya. Skor yang diperoleh dari masing-masing subjek diperoleh sebanyak 4 remaja dari 101 remaja berada dalam kategori sangat tinggi, 29 remaja dalam kategori tinggi, dan 35 remaja dalam kategori sedang. Hal tersebut berarti bahwa sebanyak 67,33% remaja selalu membawa pengisi daya *smartphone* kemanapun, kesulitan untuk berhenti menggunakan *smartphone*, mudah tersinggung apabila menggunakan *smartphone*, menjadi kesulitan untuk berkonsentrasi dalam mengerjakan tugas di sekolah atau saat bekerja.

Hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ada pengaruh antara *loneliness* dan *sensation seeking* terhadap *smartphone addiction* pada remaja. Uji hipotesis dilakukan dengan teknik regresi berganda dengan menggunakan bantuan program *Statistical Program for Social Science (SPSS) for Windows* versi 22. Kaidah uji statistik yang digunakan adalah $\text{sig} < 0,05$ berarti signifikan, dan bila $\text{sig} > 0,05$ berarti tidak signifikan (Noor, 2011). Pada



koefisien regresi kaidah yang digunakan adalah jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan H_a diterima, dan H_0 ditolak, dengan demikian koefisien korelasi signifikan, sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, dengan demikian koefisien korelasi tidak signifikan (Sugiyono, 2012). Adapun hasil uji tersebut sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Uji Hipotesis

Model	R	R Square	F	Sig.
1	.269 ^a	.073	3.835	19.570

Berdasarkan tabel 1, berarti bahwa 7,3% dari varians *smartphone addiction* dapat dijelaskan dengan menggunakan variabel *loneliness* dan *sensation seeking*. Sedangkan sisanya yaitu 92,7% dapat dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Pada tabel 1, dapat dilihat bahwa nilai *F Regresion* sebesar 3.835 dan sig.F sebesar 0.025 yang $< 0,05$ yang berarti bahwa nilai tersebut signifikan. Hal ini berarti bahwa H_a diterima, yang berbunyi ada pengaruh antara *loneliness* dan *sensation seeking* terhadap *smartphone addiction* pada remaja.

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa nilai signifikan *loneliness* (kesepian) sebesar $0.022 > 0.05$ yang berarti bahwa nilai tersebut signifikan. Hal ini berarti bahwa variabel kesepian berpengaruh signifikan terhadap *smartphone addiction*. Selain itu, dapat kita ketahui bahwa nilai signifikan *sensation seeking* sebesar $0.047 < 0.05$ yang berarti signifikan. Hal ini berarti bahwa variabel *sensation seeking* berpengaruh signifikan terhadap *smartphone addiction*. Berikut adalah persamaan regresi dari ketiga variabel tersebut:

$$\hat{Y} = 49,791 + 0,405X_1 + 0,270X_2$$

Berdasarkan hasil uji teknik regresi berganda pada hipotesis yang dilakukan oleh peneliti ditemukan nilai taraf signifikansi (sig.) = $0,025 < 0,05$ yang artinya ada pengaruh yang signifikan antara *loneliness* dan *sensation seeking* terhadap *smartphone addiction* pada remaja. Sedangkan diketahui nilai koefisien korelasi sebesar 0,269 yang menunjukkan kekuatan hubungan antara predictor (X) dan kriterium (Y). Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan ada pengaruh antara *loneliness* dan *sensation seeking* terhadap *smartphone addiction* pada remaja memiliki arah hubungan positif, diterima. Artinya, semakin tinggi *loneliness* dan *sensation seeking* maka semakin tinggi juga *smartphone addiction* pada remaja dan sebaliknya, semakin rendah *loneliness* dan *sensation seeking* maka semakin rendah pula *smartphone addiction* pada remaja.

Temuan lain dalam penelitian ini yaitu berdasarkan perhitungan R square diketahui bahwa sumbangan efektif dari variabel predictor (X1 dan X2) terhadap variabel kriterium (Y) sebesar 0,073. Artinya, sumbangan efektif *loneliness* dan *sensation seeking* terhadap *smartphone addiction* sebesar 7,3% dalam penelitian ini, sedangkan 92,7% lainnya dipengaruhi oleh variabel predictor lainnya.

Sesuai dengan pendapat (Yuwanto, 2013) ada faktor lain yang dapat dijadikan sebagai predictor terbaik dalam mengetahui *smartphone addiction* yaitu: faktor internal yang didalamnya termasuk *self esteem*, kepribadian, kontrol diri, *habit*, *expectancy effect* dan kesenangan pribadi. Faktor eksternal yang terdiri dari mandatory behavior dan connected presence. Faktor situasional yang di dalamnya termasuk stress, kesedihan, kesepian, kecemasan, kejenuhan belajar, *leisure boredom*. Faktor sosial yang terkait dengan tingginya paparan media tentang telepon genggam dan fasilitasnya.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian lain yang telah dilakukan oleh Sullivan (Santrock, 2007) yang menyatakan bahwa ketika masa remaja kebutuhan akan kedekatan hubungan sosial akan menguat, sedangkan kegagalan dalam membangun hubungan sosial dapat berujung pada kesepian dan berkurangnya rasa harga diri. Remaja mengurangi kesepian dengan cara melakukan aktivitas yang dapat menjadi *negative reinforcement* sebagai usaha untuk menghilangkan perasaan yang tidak menyenangkan.

Menurut (Young, 2009) munculnya adiksi adalah masalah interpersonal seperti *loneliness*. *Loneliness* merupakan perasaan tidak menyenangkan yang menghilangkan hubungan sosial dan dapat menyebabkan seseorang menyalahgunakan zat, distress, kehilangan konsentrasi, hingga kematian. Penelitian terdahulu yang telah dilakukan (Subagio & Hidayati, 2017) yang telah mengaitkan hubungan antara kesepian dan adiksi *smartphone* pada remaja memperoleh hasil bahwa terdapat hubungan yang positif antara kesepian dan adiksi *smartphone*.

Selain *loneliness*, menurut (Yuwanto, 2013) menyebutkan bahwa terdapat faktor lain yang dapat mempengaruhi *smartphone addiction*, faktor tersebut adalah *sensation seeking*. *Sensation seeking* adalah sebuah *trait* (sifat) yang ditentukan oleh kebutuhan untuk mencari sensasi dan pengalaman bervariasi, baru dan tidak biasa, kompleks juga intens dan keinginan untuk mengambil resiko sosial, legal dan finansial hanya untuk mendapatkan sebuah pengalaman. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Sultani (Azizah, 2014) terhadap pengguna internet dan menemukan bahwa tingkat *sensation seeking* yang tinggi dapat berkorelasi dengan tingginya tingkat kecanduan pada internet.

(Gatzke-Kopp, Raine, Loeber, Stouthamer-Loeber, & Steinhauer, 2002) berpendapat bahwa pencari sensasi sering bertujuan untuk mendapatkan kegairahan dan meningkatkan rangsangan yang optimal serta cenderung mencari stimulus baru dan luar biasa, meskipun stimulus tersebut berbahaya bagi diri sendiri maupun orang lain dan menimbulkan kecemasan serta perasaan tidak menyenangkan. Semakin individu merasa berhasil memenuhi kebutuhannya dalam mencari sensasi, semakin individu merasa memperoleh *reward* dari perilakunya yang secara biologis mampu mengimbangi tingkat *norepinephrin* dalam tubuhnya.

Sensasi tersebut meliputi kebutuhan menghibur diri disaat bosan, kebutuhan mencari stimulus baru, kebutuhan akan hal baru dan menjadi ingin terlihat *hits* didunia maya maupun nyata yang tinggi maka akan mempengaruhi tingkat *intensitas* menggunakan *smartphone*. Intensitas tersebut melahirkan sebuah kebiasaan dalam penggunaan *smartphone*. Kebiasaan adalah perilaku manusia yang menetap, berlangsung secara otomatis tidak direncanakan dan kebiasaan merupakan hasil pelaziman yang berlangsung pada waktu yang sama atau sebagai reaksi khas yang diulangi seseorang berkali-kali (Rakhmat, 2012). Perilaku kebiasaan tersebut membuat pengguna *smartphone* merasa tidak lengkap bahkan merasa cemas jika bepergian maupun beraktifitas sehari-hari tanpa *smartphone*. Dampaknya ialah ketika kebutuhan ingin akan hal baru, kebutuhan akan mencari sensasi, mencari stimulus baru, mencari hiburan pada *smartphone* besar maka akan memicu perilaku kecanduan *smartphone*.

SIMPULAN

Tingkat *loneliness* yang dialami remaja di Surabaya adalah terdapat 10 remaja dengan kategori *loneliness* yang sangat tinggi, 14 remaja dengan kategori tinggi, dan 46 remaja dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa sebesar 69,31% remaja merasa *loneliness*. Tingkat *sensation seeking* pada remaja di Surabaya adalah sebanyak 4 remaja dari 101 remaja memiliki kategori *sensation seeking* yang sangat tinggi, 31 remaja memiliki *sensation seeking* yang tinggi, dan 33 remaja dalam kategori sedang. Hal ini berarti sebanyak 67,33% remaja merasa bahwa dirinya mencari sebuah sensasi dari berbagai macam aktivitas. Selain itu, tingkat *smartphone addiction* remaja di Surabaya diperoleh dari masing-masing subjek diperoleh sebanyak 4 remaja dari 101 remaja berada dalam kategori sangat tinggi, 29 remaja dalam kategori tinggi, dan 35 remaja dalam kategori sedang. Hal tersebut berarti bahwa sebanyak 67,33% remaja selalu membawa pengisi daya *smartphone* kemanapun, kesulitan untuk berhenti menggunakan *smartphone*, mudah tersinggung apabila menggunakan *smartphone*, menjadi kesulitan untuk berkonsentrasi dalam mengerjakan tugas di sekolah atau saat bekerja.

Berdasarkan hasil uji hipotesis antara data variabel *loneliness* dan *sensation seeking* terhadap *smartphone addiction* pada remaja yaitu koefisien korelasi sebesar 0,269, koefisien determinasi ($R^2=0,073$) dengan signifikansi sebesar 0,025 ($p<0,05$). Besarnya nilai kontribusi *loneliness* dan *sensation seeking* terhadap *smartphone addiction* yaitu 7,3%. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *loneliness* dan *sensation seeking* terhadap *smartphone addiction*. Penelitian ini menggambarkan bahwa semakin tinggi *loneliness* dan *sensation seeking*



maka semakin tinggi pula *smartphone addiction* pada remaja di Surabaya, sedangkan semakin rendah *loneliness* dan *sensation seeking* maka semakin rendah pula *smartphone addiction*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrah, E. R. (2017). *Hubungan antara Harga Diri dengan Kesepian pada Remaja di LKSA Kabupaten Soppeng*. Skripsi, Universitas Negeri Makassar, Fakultas Psikologi.
- APJII. (2018). *Laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. Retrieved Juni 20, 2019, from Indonesia Internet User: <http://www.apji.or.id/v2/read/page/halaman-data/9/statistik.html>
- Ayuda, E. S. (2018). *Pengaruh Sensation Seeking terhadap Kecanduan Smartphone pada Mahasiswa*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Jember, Fakultas Psikolog.
- Azizah, N. (2014). *Hubungan antara sensation seeking dengan kecenderungan smartphone pada remaja*. Skripsi, Universitas Negeri Padang, Program Studi Psikologi.
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Carbonell, X., Oberst, U., & Beranuy, M. (2013). The cell phone in the twenty-first century: A risk for addiction or a necessary tool? *Principles of addiction, 1*, 901-909.
- Choliz. (2012). Mobile-Phone Addiction in Adolescence: The Test of Mobile Phone. *Department of Basic Psychology Programe Health Science, 2*(1), 33-44.
- Dayakisni, T., & Hudaniah. (2015). *Psikologi Sosial (Edisi Revisi)*. Malang: UMM Press.
- Fajri, F. V. (2017). Hubungan antara penggunaan telepon genggam smartphone dengan nomophobia pada remaja. 1-11.
- Gatzke-Kopp, L. M., Raine, A., Loeber, R., Stouthamer-Loeber, M., & Steinhauer, S. R. (2002). Serious delinquency behavior, sensation seeking, and electroderman arousal. *Journal of Abnormal Child Psychology, 30*(5), 477-487.
- Iqbal, M., & Nurdiani, G. (2016). Is smartphone addiction related to loneliness? *Science Arena Publication: Speciality Journal of Psychology and Management, 2*(2), 1-6.
- Karuniawan, A., & Cahyanti, I. Y. (2013). Hubungan antara academic stress dengan smartphone addiction pada mahasiswa pengguna smartphone. *Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental, 2*(1), 16-21.
- Kwon, M., Kim, D. J., Cho, H., & Yang, S. (2013). Development and validation of a smartphone addiction scale (SAS). *PLoS ONE, 8*(2), 1-7.
- Meirianto, M. T. (2018). *Hubungan Kecanduan Smartphone dengan Kualitas Tidur pada Remaja*. Skripsi, Universitas Islam Indonesia, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya.
- Noor, J. (2011). *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Perlman, D., & Peplau, L. A. (1981). Toward a social psychology of loneliness. In R. Gilmour, & S. Duck, *Personal Relationship: Relationship in Disorder* (pp. 31-56). London: Academic Press.
- Priyatno, D. (2016). *Belajar Alat Analisis Data dan Cara Pengolahannya dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media.
- Rakhmat, J. (2012). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Russel, D., Peplau, L. A., & Ferguson, M. L. (1980). The Revised UCLA Loneliness Scale : Concurrent and Disrminant Validity Evidence. *Journal of Personality and Social Psychology, 39*, 472-480.
- Santrock, J. W. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Subagio, A. W., & Hidayati, F. (2017). Hubungan antara Kesepian dengan Adiksi Smartphone Pada Siswa SMA Negeri 2 Bekasi. *Jurnal Empati, 6*(1), 27-33.
- Sugiyono. (2011). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono;. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Young, K. S. (2009). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyber Psychology and Behavior, 1*(3), 237-244.
- Yuwanto, L. (2013). Pengembangan alat ukur blackberry addict. *Jurnal Proceeding PESSAT, 5*(3), 61-70.
- Zuckerman, M. (2007). *Sensation Seeking and Risky Behavior*. Washington: American Psychological Association.