

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya teknologi diciptakan agar dapat mempermudah manusia dalam beraktivitas serta memberikan kenyamanan bagi penggunaannya. Perkembangan zaman yang semakin modern menciptakan berbagai macam teknologi yang semakin canggih sehingga membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, khususnya teknologi komunikasi. Teknologi tersebut saat ini mampu memberikan transformasi bagi kehidupan manusia sehingga menjadi sangat penting karena banyaknya tuntutan kebutuhan akan pertukaran informasi yang cepat dan tepat (Daeng, 2017).

Secara umum, pengertian teknologi informasi adalah suatu studi perancangan, implementasi, pengembangan, dukungan atau manajemen sistem informasi berbasis komputer, terutama pada aplikasi *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak) komputer. Secara sederhana, pengertian teknologi informasi adalah fasilitas-fasilitas yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak dalam mendukung dan meningkatkan kualitas informasi untuk setiap lapisan masyarakat secara cepat dan berkualitas. Seiring dengan berkembangnya teknologi dan informasi pada *mobile phone*, kini benda padat tersebut telah menjadi bagian utama dari gaya hidup seseorang khususnya pada remaja. *Mobile phone* sendiri kini telah menyediakan berbagai fitur atau aplikasi yang dapat dinikmati sebagai sarana untuk berkomunikasi, media informasi, media hiburan, dan media untuk bersosial (Yulianti, 2014).

Penggunaan *smartphone* merupakan suatu hal yang wajar di masa kini. *Smartphone* sudah seperti menjadi benda yang wajib dibawa kemanapun individu berada. Adapun fungsinya bisa menjadi perangkat bermain *game*, berjejaring sosial, mengedit foto dan video, dan lainnya. Otomatis, hadirnya beragam fitur menarik ini semakin "mengikat" pengguna agar terus bermain dengan *smartphone*-nya sehingga menjadi kecanduan (Reza, 2015). Sebuah organisasi riset di Inggris yang meneliti kecemasan yang diderita oleh pengguna *smartphone* menemukan bahwa

hampir 53% pengguna *smartphone* di Inggris cenderung menjadi cemas ketika kehilangan *smartphone* mereka, kehabisan baterai, atau tidak memiliki jangkauan jaringan (Bivin, 2013).

Saverin dan Tankard mengemukakan ketika seseorang semakin bergantung pada suatu media untuk memenuhi kebutuhannya, media tersebut menjadi semakin penting untuk orang tersebut. Intensitas penggunaan maupun ketergantungan yang memunculkan ketakutan ataupun kecemasan pada pengguna aktif *smartphone* dapat menimbulkan suatu penyakit yang disebut dengan *nomophobia* (Kalaskar, 2015). *Nomophobia* atau “*No Mobile Phone Phobia*” merupakan suatu penyakit kecemasan berlebih yang akan muncul pada individu ketika jauh dari *mobile phone*. *Nomophobia* diartikan tidak hanya seseorang yang cemas karena tidak membawa ponsel, namun ketakutan dan kecemasan tersebut dapat terjadi karena berbagai kondisi, misal tidak ada jangkauan jaringan, kehabisan baterai, tidak ada jaringan internet, kehabisan kuota, dan sebagainya (Muyana & Widyastuti, 2017).

Banyak individu yang merasakan kepercayaan dirinya meningkat jika dapat selalu tampak memegang *smartphone* yang dimilikinya. Hal ini semakin didukung oleh perkembangan sosial media yang begitu pesat. *Smartphone* juga telah menjadi gaya hidup untuk dapat pengakuan dalam kelompok dan untuk meningkatkan kepercayaan diri seseorang. Namun, sangat disayangkan kebanyakan individu kini telah kecanduan *smartphone*, seolah-olah mereka menemukan dunia sendiri dan sulit untuk melepaskan diri dari benda tersebut (Sudarji, 2017)

Menurut Perry (2014), kepercayaan diri yaitu suatu kemampuan untuk dapat mempercayai kemampuan diri sendiri dan merasa positif terhadap hal yang bisa dilakukan dan tidak mengkhawatirkan tentang hal yang tidak bisa dilakukan. Hal ini diperkuat oleh Davies (2011) yang menyatakan bahwa rasa percaya diri merupakan keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki, keyakinan pada suatu maksud ataupun tujuan di dalam kehidupan, serta percaya bahwa akal budi mampu untuk melaksanakan apa yang diinginkan, direncanakan, dan juga diharapkan.

Dilihat dari segi usia, pengguna *smartphone* didominasi usia 20-22 tahun. Usia ini merupakan usia produktif dan disebut sebagai *digital natives*. *Digital natives* adalah generasi yang lahir setelah tahun 1980, ketika teknologi jejaring sosial

digital seperti *Usenet* dan *buletin board system* lahir (Palvrey dan Gasser, 2013). Kategori usia ini memiliki karakter yang sangat aktif menggunakan jejaring teknologi digital dan memiliki kecakapan dalam mengoperasikan teknologi berbasis internet. Pada usia ini orang cenderung mencari hiburan dan informasi dari media online, salah satunya menggunakan *smartphone* (APJII, 2014).

Benua Asia memiliki jumlah pecandu *smartphone* terbanyak dan diprediksi akan terus meningkat. Survei terkini yang dilakukan *Science Direct* mengungkapkan, 25% dari pengguna *smartphone* yang mayoritas remaja di Asia mengidap *nomophobia*. Lebih lanjut, survei tersebut menjelaskan 72 persen di antara anak-anak berusia 11-12 tahun di Korea Selatan menghabiskan waktunya 5,4 jam sehari untuk menggunakan *smartphone*. Jumlah ini belum digabungkan dengan total penggunaan *smartphone* oleh remaja di berbagai negara lain di Asia, termasuk Singapura, yang rupanya memiliki tingkat penggunaan *smartphone* tertinggi di dunia. Padahal, populasinya hanya sebanyak 6 juta jiwa saja. Jika tidak ditanggulangi, maka penggunaan *smartphone* akan disalahgunakan dan menjadi negatif (Reza, 2015).

1.2 Identifikasi Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan di atas, seseorang yang mengalami kecenderungan pada *nomophobia* akan merasakan kepercayaan dirinya meningkat jika dapat selalu tampak memegang *smartphone* yang dimilikinya. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara *nomophobia* dengan kepercayaan diri pada mahasiswa di Fakultas Kedokteran Universitas YARSI angkatan 2019 dan tinjauannya menurut pandangan islam.

1.3 Pertanyaan Penelitian

- a. Bagaimana prevalensi *nomophobia* pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas YARSI angkatan 2019?
- b. Bagaimana gambaran kepercayaan diri pada mahasiswa Fakultas kedokteran Universitas YARSI angkatan 2019?

- c. Bagaimana hubungan antara *nomophobia* dengan kepercayaan diri pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas YARSI angkatan 2019?
- d. Bagaimana tinjauan islam mengenai *nomophobia* dan kepercayaan diri mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas YARSI angkatan 2018?

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara *nomophobia* dengan kepercayaan diri pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas YARSI angkatan 2019.

1.4.2 Tujuan Khusus

- a. Mengetahui prevalensi *nomophobia* pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas YARSI angkatan 2019.
- b. Mengetahui gambaran kepercayaan diri pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas YARSI angkatan 2019.
- c. Mengetahui hubungan antara *nomophobia* dengan kepercayaan diri pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas YARSI angkatan 2019.
- d. Mengetahui tinjauan islam mengenai *nomophobia* dan kepercayaan diri pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas YARSI angkatan 2019.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1.5.1 Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan, pengalaman dan pemahaman dari sebuah penulisan ilmiah.

1.5.2 Bagi Universitas YARSI

Penelitian yang dilakukan dapat menjadi sarana pembelajaran dalam proses pendidikan. Diharapkan dapat menambah informasi serta sebagai

referensi penulisan selanjutnya di Universitas YARSI khususnya mahasiswa kedokteran.

1.5.3 Bagi Masyarakat

Diharapkan penelitian ini memberikan pengetahuan yang lebih untuk masyarakat mengenai *nomophobia* dan kepercayaan diri.