

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

##### **2.1.1 Tinjauan Terdahulu**

Dalam penelitian ini peneliti membutuhkan data yang mendukung penelitian, kemudian peneliti mendapatkan data yang dapat mendukung penelitian ini adalah penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan yang sedang diteliti. Maka dari itu, peneliti melakukan kajian terhadap hasil dari berbagai penelitian terdahulu yang berupa skripsi maupun jurnal yang terkait kecanduan *gadget* dan perilaku sosial. Penelitian terdahulu di bawah ini merupakan dasar peneliti untuk melakukan penelitian lebih, sejenis dengan variabel yang lebih mendalam, sebagai berikut :

**Tabel 2. 1**  
**Tinjauan Terdahulu**

NO	Judul Penelitian	Nama Peneliti	Tujuan Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Hubungan Antara Kecanduan <i>Smartphone</i> Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja	Annisa Yusonia Putri, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya (2018)	Untuk mengetahui hubungan antara kecanduan <i>smartphone</i> dengan kualitas tidur pada remaja.	Terdapat hubungan antara kecanduan <i>smartphone</i> dengan kualitas tidur pada remaja
2.	Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perilaku Sosial Remaja Di Desa Panduman Kecamatan Jilbuk Jember	I A Sri Rahayu Endang Lindawati, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang (2015)	Untuk mengetahui hubungan pola asuh orang tua dengan perilaku sosial remaja di Desa Panduman	Bahwa pola asuh yang diterapkan orang tua dapat memberi kontribusi nyata pada perilaku sosial

			Kematan Jilbuk Jember.	yang ada pada remaja di desa Jelbuk Jember.
3.	Pengaruh <i>Smartphone</i> <i>Addiction</i> Terhadap Empati Pada Generasi Milenial.	Suci Maharani Putri, Universitas Islam Riau (2019)	Untuk mengetahui pengaruh <i>smartphone</i> <i>addiction</i> terhadap empati pada generasi milenial di Pekanbaru	Terdapat pengaruh yang signifikan antara <i>smartphone</i> <i>addiction</i> terhadap empati pada generasi milenial di Pekanbaru

Sumber : Peneliti 2020

### 2.1.2 Tinjauan Tentang Komunikasi

Arti kata “komunikasi” berasal dari bahasa Latin, *communic*, yang berarti membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih. Akar katanya *communis* adalah *communicio*, yang artinya berbagi (Stuart, 1983 dalam Rismawaty 2014: 65). Dalam hal ini, maksud dari berbagi yaitu pemahaman bersama melalui pertukaran pesan.

Komunikasi menyarankan bahwa suatu pikiran, suatu makna atau suatu pesan dianut secara sama, jadi secara garis besarnya, dalam suatu proses komunikasi haruslah terdapat unsur-unsur kesamaan makna agar terjadi suatu pertukaran pikiran atau pengertian. Pada hakikatnya komunikasi adalah “pernyataan antar manusia”, dimana ada proses interaksi antara dua orang atau lebih untuk tujuan tertentu.

Menurut The Dorson mengatakan dalam buku *Pengantar Ilmu Komunikasi* (2014:69) bahwa, :

“Komunikasi adalah proses pengalihan informasi dari satu orang atau orang dengan menggunakan simbol-simbol tertentu kepada satu orang atau kelompok lain. Proses pengalihan informasi tersebut selalu mengandung pengaruh tertentu. Komunikasi yang efektif ditandai dengan hubungan *interpersonal* yang baik”.

Berbicara tentang definisi komunikasi, tidak ada definisi yang benar atau yang salah. Seperti juga model atau teori, definisi harus dilihat dari kemanfaatan untuk menjelaskan fenomena yang didefinisikan dan mengevaluasinya. Beberapa definisi mungkin terlalu sempit, misalnya “Komunikasi adalah penyampaian pesan melalui media elektronik”, atau lebih luas lagi, misalnya “Komunikasi adalah interaksi antara

dua pihak atau lebih sehingga peserta komunikasi memahami pesan yang disampaikannya”.

Banyak definisi komunikasi diungkapkan oleh para ahli dan pakar komunikasi seperti yang diungkapkan oleh *Carl. I. Hovland* yang dikutip oleh Effendy dalam buku “*Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*”, Ilmu Komunikasi adalah: Upaya yang sistematis untuk merumuskan secara tegas asas-asas penyampaian informasi serta pembentukan pendapat dan sikap (Effendy, 1998:10).

*Hovland* juga mengungkapkan bahwa yang dijadikan objek studi ilmu komunikasi bukan hanya penyampaian informasi, namun juga pembentukan pendapat umum (*public opinion*) dan sikap publik (*public attitude*) yang dalam kehidupan sosial dan kehidupan politik memainkan peranan yang amat penting. Dalam pengertian khusus komunikasi, *Hovland* mengatakan Komunikasi adalah proses mengubah perilaku orang lain (*communication is the process to modify the behavior of other individuals*). Jadi komunikasi bukan hanya sekedar memberitahu, tetapi juga berupaya mempengaruhi agar seseorang atau sejumlah orang melakukan kegiatan atau tindakan yang diinginkan oleh komunikator. Seseorang akan dapat mengubah perilaku orang lain, apabila komunikasi yang disampaikan bersifat komunikatif, yaitu pesan yang disampaikan komunikator bisa dimengerti dan dipahami oleh komunikan.

Menurut *Wilbur Schramm*, seorang ahli komunikasi kenamaan, dalam karyanya “*Communication Research In The United States*”, menyatakan bahwa komunikasi akan berhasil apabila pesan yang disampaikan oleh komunikator cocok dengan kerangka

acuan (*frame of reference*), yakni paduan pengalaman dan pengertian (*collection of experiences and meanings*) yang pernah diperoleh komunikan.

Proses komunikasi dapat diklasifikasikan menjadi 2 bagian, yaitu :

#### 1. Komunikasi *Verbal*

Simbol atau pesan *verbal* adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih. Hampir semua rangsangan wicara yang kita sadari termasuk ke dalam kategori pesan *verbal* disengaja, yaitu usaha-usaha yang dilakukan secara sadar untuk berhubungan dengan orang lain secara lisan. Bahasa dapat juga dianggap sebagai suatu sistem kode *verbal*.

#### 2. Komunikasi *Non-Verbal*

Secara sederhana pesan *non-verbal* adalah semua isyarat yang bukan berupa kata-kata. Menurut *Larry A. Samovar* dan *Richard E. Porter*, komunikasi *non-verbal* mencakup semua rangsangan (kecuali rangsangan *verbal*) dalam suatu setting komunikasi, yang dihasilkan oleh individu dan penggunaan lingkungan oleh individu, yang mempunyai nilai pesan potensial bagi pengirim atau penerima (Mulyana, 2001: 237).

##### **2.1.2.1 Unsur-Unsur Komunikasi**

Dalam melakukan komunikasi, setiap individu berharap tujuan dari komunikasi itu sendiri dapat tercapai, dan untuk mencapainya ada unsur-unsur yang harus dipahami, menurut Onong Uchjana Effendy dalam bukunya yang berjudul "*Dinamika Komunikasi*", bahwa dari berbagai pengertian komunikasi yang telah ada, tampak

adanya sejumlah komponen atau unsur yang dicakup, yang merupakan persyaratan terjadinya komunikasi. Komponen atau unsur-unsur tersebut adalah sebagai berikut:

1. Komunikator, adalah orang yang menyampaikan pesan.
2. Pesan, adalah pernyataan yang didukung oleh lambang.
3. Komunikan, adalah orang yang menerima pesan.
4. Media, adalah sarana atau saluran yang mendukung pesan bila komunikan jauh tempatnya atau banyak jumlahnya.
5. Efek, adalah dampak sebagai pengaruh dari pesan.

Namun menurut *Mitchall. N. Charmley* Proses komunikasi pada dasarnya adalah proses penyampaian pesan yang dilakukan seseorang komunikator kepada komunikan, pesan itu bisa berupa gagasan, informasi, opini dan lain-lain. Dalam prosesnya *Mitchall. N. Charmley* memperkenalkan 5 (lima) komponen yang melandasi komunikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Sumber (*Source*)
2. Komunikator (*Encoder*)
3. Pesan (*Message*)
4. Komunikan (*Decoder*)
5. Tujuan (*Destination*), (Susanto, 1988: 31)

Unsur-unsur dari proses komunikasi merupakan faktor penting dalam komunikasi. Para ahli menjadikan unsur-unsur komunikasi tersebut sebagai objek ilmiah untuk ditelaah secara khusus.

### 2.1.2.2 Sifat Komunikasi

Menurut Onong Uchjana Effendy dalam bukunya “*Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*”, beberapa sifat komunikasi adalah sebagai berikut:

1. Tatap muka (*Face-to-face*)
2. Bermedia (*Mediated*)
3. *Verbal*:
  - a. Lisan (*Oral*)
  - b. Tulisan
4. *Non-Verbal*:
  - a. Gerakan / isyarat badaniah (*Gestural*)
  - b. Bergambar (*Pictorial*) (Effendy, 2002: 7)

Komunikator dalam menyampaikan pesan kepada komunikan dituntut untuk memiliki kemampuan dan pengalaman, agar muncul umpan balik (*feedback*) dari komunikan itu sendiri. Dalam penyampaian pesan, komunikator bisa secara langsung (*face-to-face*) tanpa menggunakan media apapun. Komunikator juga dapat menggunakan bahasa sebagai lambang atau simbol komunikasi bermedia kepada komunikan. Media tersebut berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan.

Komunikator dapat menyampaikan pesannya secara *verbal* dan *non-verbal*. Komunikasi *verbal* dibagi menjadi dua yaitu lisan (*Oral*) dan tulisan (*Written / printed*). Sementara *non-verbal* dapat menggunakan gerakan atau isyarat badaniah (*gestural*) seperti melambaikan tangan, mengedipkan mata dan menggunakan gambar untuk mengemukakan ide atau gagasannya.



### 2.1.2.3 Tujuan Komunikasi

Secara umum tujuan komunikasi adalah mengharapkan adanya umpan balik (*feedback*) yang diberikan oleh lawan bicara kita, serta semua pesan yang kita sampaikan dapat diterima oleh lawan bicara kita dan adanya efek yang terjadi setelah melakukan komunikasi tersebut.

Menurut Onong Uchjana Effendy dalam buku "*Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*", adapun beberapa tujuan komunikasi adalah sebagai berikut:

Supaya gagasan kita dapat diterima oleh orang lain dengan pendekatan yang persuasif bukan memaksakan kehendak.

- a. Memahami orang lain, kita sebagai pejabat atau pimpinan harus mengetahui benar aspirasi masyarakat tentang apa yang diinginkannya, jangan mereka menginginkan arah ke barat tapi kita memberi jalur ke timur.
- b. Menggerakkan orang lain untuk melakukan sesuatu, menggerakkan sesuatu itu dapat bermacam-macam mungkin berupa kegiatan yang dimaksudkan ini adalah kegiatan yang banyak mendorong, namun yang penting harus diingat adalah bagaimana cara yang terbaik melakukannya.
- c. Supaya yang kita sampaikan itu dapat dimengerti sebagai pejabat ataupun komunikator kita harus menjelaskan kepada komunikan (penerima) atau bawahan dengan sebaik-baiknya dan tuntas sehingga mereka dapat mengikuti apa yang kita maksudkan. (Effendy, 1993 : 18)

Jadi dapat dikatakan bahwa tujuan komunikasi itu adalah mengharapkan pengertian, dukungan, gagasan dan tindakan. Serta tujuan utamanya adalah agar semua pesan yang kita sampaikan dapat dimengerti dan diterima oleh komunikan.

### **2.1.3 Tinjauan Tentang Teori Belajar Behavioristik**

Menurut teori belajar behavioristik atau aliran tingkah laku, belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respons (Eveline, 2014: 25). Belajar menurut psikologi behavioristik adalah suatu kontrol instrumental yang berasal dari lingkungan. Belajar tidaknya seseorang bergantung pada faktor-faktor kondisional yang diberikan lingkungan. Beberapa ilmuwan yang termasuk pendiri sekaligus penganut behavioristik antara lain adalah Thorndike, Watson, Hull, Guthrie, dan Skinner.

Aliran ini disebut behaviorisme karena sangat menekankan kepada perlunya perilaku (*behavior*) yang dapat diamati. Ada beberapa ciri dari rumpun teori ini yaitu:

- a. Mengutamakan unsur-unsur atau bagian-bagian kecil
- b. Bersifat mekanistik
- c. Menekankan peranan lingkungan
- d. Mementingkan pembentukan respon
- e. Menekankan pentingnya latihan

Para ahli behaviorisme berpendapat bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus (S) dengan respon (R). Menurut teori ini, dalam belajar yang penting adalah adanya *input* berupa stimulus dan *output* yang berupa respon. Para ahli yang mengembangkan teori ini antara lain E. L. Thorndike, Ivan Pavlov, B. F. Skinner.

Secara umum konsep belajar menurut para behavioris dapat dinyatakan dengan gambaran sederhana seperti yang dinyatakan oleh DiVesta dan Thompson, yaitu perilaku atau pribadi sebelum belajar (*pre-learning*), pengalaman, praktik, latihan (*learning experiences*), dan perilaku atau pribadi sesudah belajar (*post-learning*) (Suyono, 2012: 60).

Dari penjelasan di atas, dapat di tarik kesimpulan bahwa di dalam pembentukan perilaku dalam teori behavioristik terdapat unsur-unsur, seperti adanya stimulus, respon, individu atau mahasiswa yang pasif, perilaku sebagai hasil yang tampak, pembentukan perilaku (*shapping*), *modelling*, *reinforcement*, hukuman, pengulangan dan *feedback* atau balikan. Selain itu, pembiasaan dan disiplin menjadi sangat esensial dalam pembentukan perilaku.

### **2.1.3 Tinjauan Tentang Kecanduan *Gadget***

#### **2.1.3.1 Definisi *Gadget***

Pengertian *Gadget* menurut Merriam Webster (Merriam-Webster, 2016 : ) yaitu “*an often small mechanical or electronic device with practical use but often thought of as a novelty*”. Yang artinya dalam bahasa Indonesia adalah sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru. *Gadget* mempunyai banyak definisi yang berbeda satu dengan yang lainnya, *gadget* merujuk pada suatu peranti atau instrument kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna. Selain itu, dewasa ini *Gadget* lebih merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi semakin berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget* (Ediana P dan Herawati, 2014 : 2).

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.

Dengan demikian, *gadget* merupakan sebuah alat mekanis yang terus mengalami pembaruan (*upgrade*) selain untuk membantu memudahkan kegiatan manusia *gadget* juga menjadi gaya hidup masyarakat modern. Salah satu *gadget* yang

hampir setiap orang miliki dan senantiasa dibawa pada kehidupan sehari-hari adalah *handphone*.

Klemens menyebutkan bahwa *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*) (Agusli, 2008 : 52). Menurut Gary B, Thomas J & Misty E, (2007:139) *Smartphone* (*gadget*) adalah telepon yang bisa dipakai internetan yang biasanya menyediakan fungsi Personal Digital Assistanst (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator.

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.

*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 dalam mengerjakan tugas sehingga bisa diselesaikan dalam waktu yang singkat.

Pada akhirnya kita dapat menarik kesimpulan bahwasanya *gadget* yang paling canggih dan diterima oleh masyarakat di seluruh Negara adalah *handphone* atau *Smartphone*. Dengan kecanggihannya yang dimilikinya *handphone* mampu menjadi *gadget* dengan penjualan nomor satu di dunia, serta mampu memberikan kemudahan

bagi manusia tidak hanya pada kecanggihan komunikasi tetapi juga mempermudah pekerjaan-pekerjaan manusia dan *gadget* juga dapat menjadi media hiburan.

### **2.1.3.2 Definisi Kecanduan *Gadget***

Definisi *addiction* atau kecanduan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2012- 2015) sendiri berarti kejangkitan suatu kegemaran hingga lupa dengan hal-hal yang lain, sedangkan dalam kamus kesehatan kecanduan dikatakan sebagai kebutuhan yang kompulsif untuk menggunakan suatu zat pembentuk kebiasaan, atau dorongan tak tertahankan untuk terlibat dalam perilaku tertentu.

Kecanduan (*addiction*) didefinisikan sebagai kebiasaan untuk terlibat dalam aktivitas tertentu atau menggunakan substansi tertentu, tanpa memedulikan konsekuensi buruk pada kesehatan fisik, sosial, spritiual, mental, maupun finansial dari tiap individu (Young & Cristiano, 2011).

*Addiction* atau kecanduan menurut Robert West (2006) adalah sebuah sindrom dimana perilaku mencari kesenangan atau kepuasan tertentu telah melebihi batas atau lepas kendali.

Menurut Griffiths (2011), kecanduan *smartphone* didefinisikan sebagai terlalu lama menggunakan *smartphone* sehingga mengganggu kehidupan pengguna sehari-hari. Selain itu, penggunaan berlebihan *smartphone* dapat menyebabkan masalah mental atau perilaku. Hal ini dapat menyebabkan kelainan perilaku maladaptif, mengganggu kinerja di sekolah atau pekerjaan, mengurangi interaksi sosial di

kehidupan nyata, pengabaian kehidupan pribadi, gangguan mental, perubahan mood dan juga dapat menyebabkan gangguan hubungan dengan orang lain.

Dari beberapa uraian mengenai definisi kecanduan *smartphone* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa definisi kecanduan *smartphone* adalah suatu perilaku yang tidak terkontrol dalam menggunakan *smartphone* yang dapat mengakibatkan adanya perubahan signifikan pada rutinitas seseorang di kesehariannya.

#### **2.1.4 Tinjauan Tentang Perilaku Sosial**

##### **2.1.4.1 Pengertian Perilaku Sosial**

Hurlock (2003:261) berpendapat bahwa perilaku sosial menunjukkan kemampuan untuk menjadi orang yang bermasyarakat. Lebih lanjut lagi, perilaku sosial adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku umum yang ditunjukkan oleh individu dalam masyarakat, yang pada dasarnya sebagai respons terhadap apa yang dianggap dapat diterima atau tidak dapat diterima oleh kelompok sebaya seseorang.

Perilaku tersebut ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap, keyakinan, kenangan, atau rasa hormat terhadap orang lain. Perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial. (Hurlock, 2003 :262)

Perilaku sosial juga bisa diartikan sebagai suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia. Sebagai bukti bahwa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain. Ada ikatan

saling ketergantungan diantara satu orang dengan yang lainnya. Artinya bahwa kelangsungan hidup manusia berlangsung dalam suasana saling mendukung dalam kebersamaan.

Perilaku juga sering disebut dengan akhlak atau moral. Moral ialah kelakuan yang sesuai dengan ukuran-ukuran (nilai-nilai) masyarakat, yang timbul dari hati dan bukan paksaan dari luar, yang disertai pula oleh rasa tanggungjawab atas kelakuan atau tindakan tersebut (Drajat, 2005:89).

Untuk itu manusia dituntut mampu bekerja sama, saling menghormati, tidak mengganggu hak orang lain, toleran dalam hidup bermasyarakat.

Perilaku itu ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap keyakinan, kenangan, atau rasa hormat terhadap orang lain. Perilaku sosial seseorang merupakan sifat relatif untuk menanggapi orang lain dengan cara-cara yang berbeda-beda. Misalnya dalam melakukan kerja sama, ada orang yang melakukannya dengan tekun, sabar dan selalu mementingkan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadinya. Sementara di pihak lain, ada orang yang bermalas-malasan, tidak sabaran dan hanya ingin mencari untung sendiri

### **2.1.5 Tinjauan Tentang Penggunaan *Gadget* Mempengaruhi Perilaku**

Di awali pada era globalisasi saat ini, teknologi informasi berperan sangat penting. Dengan menguasai teknologi dan informasi, kita memiliki modal yang cukup untuk menjadi pemenang dalam persaingan global. Pada saat era globalisasi saat ini, tidak menguasai teknologi informasi identik dengan buta huruf. Kemampuan teknologi informasi dan multimedia dalam menyampaikan pesan dinilai sangat besar. Di tahun



yang sudah termasuk modern ini, generasi muda Indonesia pun sudah akrab dengan yang namanya teknologi dan segala peralatannya. Anak-anak dengan usia sekolah dasar pun sudah dibekali dengan pengenalan akan teknologi. Akun-akun jejaring sosial, rata-rata banyak dimiliki dan dikuasai oleh anak-anak sekolah. Sebenarnya, teknologi digunakan untuk mempermudah kehidupan manusia.

*Smartphone* dan *computer tablet* merupakan *gadget* yang paling diminati dan paling banyak digunakan orang-orang pada saat ini. Pengguna *smartphone* ataupun *tablet* bukan hanya orang dewasa saja, melainkan anak kecil pun sudah banyak yang menggunakannya. Mereka biasanya sering menggunakan *gadget* untuk *browsing*, mengakses situs sosial media ataupun untuk bermain *game*.

*Gadget* yang terintegrasi dengan situs jejaring sosial dan pesan singkat memang telah membawa dunia dalam genggaman kita. Hanya dengan mengaksesnya, kita bisa bertemu dengan jutaan orang dari seluruh penjuru dunia, dan mendapatkan segala informasi dalam hitungan detik. Kalau terus dibiarkan, maka bukan tidak mungkin orang seperti ini bisa menjadi seorang pengidap *Attention Deficit Disorder (ADD)*. Padahal dahulu, jauh sebelum *smart phone* ditemukan, kita bisa hidup dengan tenang. Sepertinya kebutuhan untuk berkomunikasi dan membangun eksistensi diri di dunia maya tidak pernah begitu mendesak. Tapi coba bandingkan dengan kondisi sekarang. Ketinggalan *smart phone* di rumah ketika kita sudah ada di tempat kerja maupun di kampus sungguh membuat frustrasi. Kita seperti terisolasi dari dunia pergaulan dan informasi. Rasanya seperti menjadi orang buta yang tidak tahu apa-apa. Kitapun

dengan rela menempuh kembali perjalanan ke rumah hanya demi mengambil sang *gadget*.

Kebutuhan masyarakat Indonesia terhadap *gadget*, rata-rata didorong oleh motif *afiliasi*. Artinya, mereka membeli *gadget* untuk menjalin hubungan dengan orang lain, dan bukan atas nama motif kekuasaan atau prestasi. Berbeda dengan masyarakat di negara maju yang membeli *gadget* untuk membantu menjalankan bisnis. Namun tidak sedikit pula masyarakat Indonesia yang menggunakan *gadget* untuk menjalankan bisnis mereka. Maka tidak heran jika pelajar dan mahasiswa di Indonesia menjadi pasar potensial bagi *gadget* canggih ini. Kita bisa menjadi siapa saja di dunia maya, dan memberikan pencitraan yang sangat baik terhadap teman-teman virtual kita. Seindah apapun pergaulan di sana, mereka bisa jadi tidak nyata, dan segala kebanggaan dan prestasi yang kita rasa ketika berada di sana, adalah semu. Hal-hal tersebut tidak cukup berharga untuk menggeser kehidupan nyata kita dengan orang-orang nyata yang ada di sekitar kita.

## **2.2 Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran merupakan alur pikir peneliti yang dijadikan sebagai skema pemikiran atau dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat indikator yang melatarbelakangi penelitian ini. Dalam kerangka pemikiran ini peneliti menjelaskan masalah pokok penelitian. Penjelasan yang disusun akan menghubungkan teori dengan masalah yang diangkat dalam penelitian ini.

### 2.2.1 Kerangka Pemikiran Teoritis

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)

Berdasarkan definisi, kecanduan berarti suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif pada seseorang yang melakukannya.

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 didalamnya adalah ketergantungan video games (Keepers, 1990).

Kecanduan *gadget* sama dengan Kecanduan *smartphone*, kecanduan *gadget* juga memiliki kesamaan pada teori yang telah dikemukakan oleh Young (2011) bahwa kecanduan *smartphone* sama halnya akan internet *addiction*, individu yang tidak dapat mengontrol dan ketergantungan pada penggunaan teknologi berbasis internet.

Kecanduan *smartphone* dapat dikategorisasikan sebagai permasalahan perilaku. Salah satu contoh yang nampak adalah dari segi penggunaan *smartphone* dalam hal yang melanggar hukum atau peraturan, proses sosialisasi yang tidak tepat atau bahkan penggunaan *smartphone* dalam keadaan yang penuh resiko dan berbahaya, seperti contoh ketika penggunaan *smartphone* pada saat mengendarai kendaraan.

Menurut Yuwanto (2010, dalam Agusta, 2016) mengemukakan ada empat faktor penyebab kecanduan *smartphone*, yaitu:

### 1. Faktor Internal

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu, yaitu :

1. Tingkat *sensation seeking* yang tinggi. *Sensation seeking* atau biasa disebut pencarian sensasi adalah sifat yang didefinisikan sebagai kebutuhan-kebutuhan yang beragam, baru, dan sensasi-sensasi kompleks serta keinginan untuk mengambil resiko, baik secara fisik maupun secara sosial.
2. *Self-esteem* yang rendah. *Self esteem* itu sendiri adalah evaluasi diri individu terhadap kualitas atau keberhargaan diri sebagai manusia.
3. Kepribadian ekstraversi yang tinggi.
4. Kontrol diri yang rendah, kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan langkah-langkah dan tindakannya untuk mencapai sesuatu yang diinginkan.

### 2. Faktor Situasional

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan ponsel sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman (Agusta, 2016). Dalam hal ini individu akan cepat bertindak ketika berada pada situasi yang tidak nyaman dan merasa terganggu aktivitas bila ada situasi yang tidak diinginkan dan mengalihkan perhatian pada ponsel.

### 3. Faktor Sosial

Terdiri atas faktor penyebab kecanduan *smartphone* sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Dalam hal ini individu selalu menggunakan ponsel untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu yang lain.

### 4. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang ponsel dan berbagai fasilitasnya. Hal ini membahas bagaimana besarnya pengaruh media dalam mempengaruhi individu untuk memenuhi kebutuhan akan ponsel.

Seiring dengan kemajuan jaman, teknologi pun semakin modern. Kemajuan yang terjadi pada dunia teknologi ini merupakan hal yang harus kita lihat secara kritis untuk memperhatikan segala dampak yang akan terjadi. Oleh karena itu, kita harus berpikir kritis sebelum menerima sebuah teknologi tertentu.

Namun dengan berkembangnya jaman banyak sekali hal yang berubah, salah satunya adalah perilaku sosial. Banyak perubahan yang mengarah ke arah positif maupun negatif, tergantung cara kita menyikapi perkembangan teknologi tersebut.

Manusia merupakan makhluk hidup yang paling sempurna dibandingkan dengan makhluk hidup yang lainnya. Karena manusia memiliki akal sebagai pembeda dan merupakan kemampuan yang lebih dibanding makhluk yang lainnya. Akibat adanya kemampuan inilah manusia mengalami perkembangan dan perubahan baik dalam psikologis maupun fisiologis. Perubahan yang terjadi pada manusia akan

menimbulkan perubahan pada perkembangan pada pribadi manusia atau tingkah lakunya. Pembentukan perilaku tidak dapat terjadi dengan sendirinya atau tanpa adanya proses tetapi Pembentukannya senantiasa berlangsung dalam interaksi manusia, dan berkenaan dengan objek tertentu. (Rachmat, 2008:37)

Faktor faktor yang mempengaruhi perkembangan kepribadian atau tingkah laku seseorang adalah:

a) Faktor Sosiologis

“Perubahan tingkah laku seseorang bisa terjadi karena pengaruh lingkungan sosialnya, misalnya lingkungan pergaulannya. Misalnya bergaul dengan seorang penjudi, bisa menjadi penjudi atau penjahat, berbuat maksiat dan sebagainya. Hidup di lingkungan kaum intelek, menjadi suka membaca dan belajar”. (Gunawan, 2001: 19)

Faktor sosiologis yaitu faktor dimana individu akan berinteraksi dan bergaul dengan orang lain, dan perilaku orang lain dapat mempengaruhinya akibat dari lingkungan pergaulannya. Jika individu bergaul dengan orang baik, maka perilakunya akan baik pula, tetapi jika individu bergaul dengan orang yang tidak baik, maka perilakunya akan tidak baik pula.

b) Faktor Biologis

“Keadaan seseorang dimana turut mempengaruhi perkembangan kepribadian atau tingkah laku seseorang. Sebagai contoh ekstrem adalah seseorang yang memiliki cacat jasmani biasanya mempunyai rasa rendah diri, sehingga menjadi pemalu, pendiam, enggan bergaul dan sebagainya”. (Gunawan, 2001: 19)

Faktor biologis merupakan keadaan fisik seseorang yang kurang lengkap, berbeda dengan orang lain atau bisa dikatakan cacat fisik. Hal ini dapat mempengaruhinya kepercayaan dirinya atau kepribadiannya sehingga individu tersebut akan merasa tidak percaya diri, pemalu, pendiam dan sebagainya.

#### c) Faktor Lingkungan dan Fisik

Misalnya orang yang berada di daerah pegunungan umumnya pemberani, sedangkan orang yang berasal dari daerah tandus atau gersang biasanya keras dan ulet. (Gunawan, 2001: 19)

Faktor lingkungan dan fisik juga mempengaruhi kepribadian atau tingkah laku seseorang. Seseorang yang berada dipedalaman, belum adanya fasilitas yang mendukung seperti kendaraan sepeda motor atau mobil maka jika bepergian jauh sudah terbiasa dengan berjalan kaki atau menaiki sepeda untuk sampai tujuan, sedangkan orang di kota belum tentu mau dan kuat untuk berjalan kaki dalam jarak yang jauh, karena sudah terbiasa dengan memakai kendaraan sepeda motor atau mobil.

#### d) Faktor Budaya

“Orang selalu disiplin dan datang tepat waktu, bertempat tinggal dekat masjid, dan berada di lingkungan orang-orang yang alim yang santun dan mengutamakan penghormatan dan sopan santun terhadap orang lain terutama yang lebih tua”. (Gunawan, 2001: 19)

Faktor budaya mempengaruhi tingkah laku individu atau kepribadian seseorang. Jika kita bandingkan orang Indonesia dengan orang Jepang, tentu budayanya akan berbeda. Bisa kita lihat dari hal sederhana, saat orang Jepang sudah

mempunyai janji dengan orang lain dan telah menentukan waktu dan tempat untuk bertemu, maka orang Jepang akan menepati janjinya dengan datang tepat waktu atau bahkan kurang dari waktu yang telah dijanjikan untuk bertemu orang lain. Orang Jepang tersebut sudah ada di tempat yang sudah dijanjikan. Hal ini berbeda dengan orang Indonesia saat mempunyai janji bertemu orang lain maka tidak selalu tepat waktu, dan bahkan melebihi dari waktu yang dijanjikan.

#### e) Faktor Psikologis

Kepribadian atau tingkah laku seseorang dapat juga dipengaruhi oleh faktor psikologis, misalnya tempramen, perasaan, dorongan dan minat”. (Gunawan, 2001: 19). Faktor psikologis juga mempengaruhi kepribadian individu. Jika keadaan psikologisnya sedang baik, maka ketika kita berbicara dengan teman sendiri akan baik-baik saja, tetapi akan berbeda jika kita berbicara dengan teman sendiri saat psikologisnya sedang tidak baik atau sedang ada masalah maka teman kita akan mudah marah saat diajak berbicara dengan kita.

## **2.2.2 Kerangka Pemikiran Konseptual**

### **2.2.2.1 Variabel Kecanduan *Gadget***

Menurut Leung (2007) *smartphone addiction* adalah perilaku ketergantungan terhadap *smartphone* yang membuat individu tidak dapat mengontrol dalam menggunakannya dan menimbulkan dampak negatif bagi penggunaanya.

Senada dengan Lin, dkk (2014) *smartphone addiction* terjadi apabila individu tersebut tidak memiliki kontrol atau memiliki keinginan membawa *smartphone*



kemanapun, merasa tidak nyaman jika tidak ada *smartphone*, dan merasa terganggu jika tidak dapat menggunakan *smartphone*

Berdasarkan berbagai definisi, dapat disimpulkan *smartphone addiction* adalah perilaku ketergantungan terhadap *smartphone* sehingga membuat individu tidak mampu mengontrol waktu/ terlalu lama dalam menggunakan *smartphone* yang dapat menimbulkan gangguan hubungan sosial, menarik diri dari lingkungan, mengganggu kehidupan sehari-hari, atau sebagai gangguan kontrol impulsif.

Aspek-aspek *mobile phone addict* atau sekarang lebih dikenal *smartphone addiction* menurut Leung (2007) adalah :

1. Ketidakmampuan untuk mengendalikan keinginan (*inability to control craving*)

Merupakan ketidakmampuan untuk mengontrol keinginan menggunakan *smartphone*. Individu dapat dikatakan kecanduan *smartphone* apabila tidak dapat mengontrol penggunaannya sesuai dengan situasi di lingkungannya. Meskipun penggunaan *smartphone* tidak dibutuhkan dalam aktivitasnya, namun individu tetap menggunakan *smartphone*-nya.

Misalnya seorang mahasiswa yang menggunakan *smartphone* saat dosen sedang mengajar dikelas, dari contoh ini sangat jelas bahwa penggunaan *smartphone* di kelas tidak dibutuhkan namun mahasiswa tersebut tetap saja menggunakannya.

2. *Anxiety and feeling lost* (Merasa cemas dan kehilangan)

Merupakan perasaan cemas dan kehilangan bila tidak menggunakan *smartphone*. Ketika individu merasa cemas atau merasa kehilangan saat tidak menggunakan *smartphone*, maka individu tersebut sudah mengalami kecanduan

*smartphone*. Hal ini terjadi karena berbagai informasi dan kebutuhan seperti hiburan didapat hanya melalui *smartphone*-nya. Misalnya ketika seseorang yang secara tidak sengaja meninggalkan *smartphone* di rumahnya, kemudian di tempat lain dia merasa cemas terhadap orang yang menghubungi melalui *smartphone*-nya atau bahkan tertinggal informasi yang biasa diakses melalui *smartphone* miliknya.

### 3. *Withdrawal and escape* (Pelarian dan pengalihan)

Merupakan tindakan menarik diri dan melarikan diri, dalam hal ini *smartphone* digunakan sebagai sarana untuk mengalihkan diri saat mengalami kesepian atau masalah. Seseorang yang selalu menjadikan *smartphone* sebagai pelarian dari situasi yang tidak nyaman misalnya seperti kesepian, sudah memiliki salah satu ciri sebagai kecanduan *smartphone*. *Smartphone* sendiri memang memiliki berbagai macam fitur hiburan, namun bukan berarti *smartphone* selalu dijadikan sebagai pelarian dari situasi yang tidak menyenangkan, selain itu juga hakikat *smartphone* adalah alat bantu komunikasi jarak jauh.

### 4. *Productivity loss* (Berkurangnya produktivitas)

Merupakan hilangnya waktu untuk menjadi produktif. Karena terlalu sering menggunakan *smartphone*, individu menjadi kehilangan waktu untuk menjadi produktif. Misalnya, waktu yang seharusnya digunakan mahasiswa untuk belajar justru digunakan untuk bermain *game* atau mengakses media sosial melalui *smartphone*.

Berdasarkan uraian, aspek dari kecanduan *smartphone* antara lain; *Inability to control craving* (ketidakmampuan mengontrol penggunaan *smartphone*), *Anxiety and feeling lost* (merasa cemas bila tidak menggunakan *smartphone*), *Withdrawal and*

*escape* (menggunakan *smartphone* sebagai sarana pelarian. Misalnya saat merasa kesepian), *Productivity loss* (kehilangan waktu untuk melakukan berbagai kegiatan produktif). Berdasarkan pertimbangan dari peneliti bahwa aspek yang dikemukakan Leung sering kali dijadikan dasar pembuatan alat ukur kecanduan *smartphone*, maka dengan demikian peneliti memilih aspek dari Leung untuk digunakan sebagai alat ukur kecanduan *gadget*.

### **2.2.1.2 Variabel Perilaku Sosial**

Bentuk dan perilaku sosial seseorang dapat pula ditunjukkan oleh sikap sosialnya. Sikap menurut Akyas Azhari (2004:161) adalah “suatu cara bereaksi terhadap suatu perangsang tertentu”. Sedangkan sikap sosial dinyatakan oleh cara kegiatan yang sama dan berulang terhadap obyek sosial yang menyebabkan terjadinya cara tingkah laku yang dinyatakan berulang terhadap salah satu obyek sosial.

Berbagi bentuk perilaku sosial seseorang pada dasarnya merupakan karakter atau ciri kepribadian yang dapat teramati ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain. Seperti dalam kehidupan berkelompok, kecenderungan perilaku sosial seseorang yang menjadi anggota kelompok akan terlihat jelas diantara anggota kelompok lainnya. Indikator Perilaku sosial dapat dilihat melalui sifat-sifat dan pola respon antar pribadi menurut Krech (1962), yaitu :

1. Kecenderungan Perilaku Peran
  - a) Sifat pemberani dan pengecut secara sosial

Orang yang memiliki sifat pemberani, biasanya akan mempertahankan dan membela haknya, tidak malu-malu atau tidak segan melakukan sesuatu

perbuatan yang sesuai norma di masyarakat dalam mengedepankan kepentingan diri sendiri sekuat tenaga. Sedangkan sifat pengecut menunjukkan perilaku atau keadaan sebaliknya.

b) Sifat berkuasa dan sifat patuh

Orang yang memiliki sifat berkuasa dalam perilaku sosial, biasanya ditunjukkan oleh perilaku seperti bertindak tegas, berorientasi kepada kekuatan, percaya diri, berkemauan keras, suka memberi perintah dan memimpin langsung. Sedangkan sifat yang patuh atau penyerah menunjukkan perilaku sosial yang sebaliknya.

c) Sifat inisiatif secara sosial dan pasif

Orang yang memiliki sifat inisiatif biasanya suka mengorganisasi kelompok, tidak suka mempersoalkan latar belakang, suka memberi masukan atau saran dalam berbagai pertemuan, dan biasanya suka mengambil alih kepemimpinan. Sedangkan sifat orang yang pasif secara sosial ditunjukkan oleh perilaku yang bertentangan dengan sifat orang yang aktif.

d) Sifat mandiri dan tergantung

Orang yang memiliki sifat mandiri biasanya membuat segala sesuatunya dilakukan oleh diri sendiri, seperti membuat rencana sendiri, melakukan sesuatu dengan cara sendiri, tidak suka berusaha mencari nasihat atau dukungan dari orang lain, dan secara emosional cukup stabil. Sedangkan

sifat orang yang ketergantungan cenderung menunjukkan perilaku sosial sebaliknya.

## 2. Kecenderungan Perilaku dalam Hubungan Sosial

### a) Dapat diterima atau ditolak oleh orang lain

Orang yang memiliki sifat dapat diterima oleh orang lain biasanya tidak berprasangka buruk terhadap orang lain, loyal, dipercaya, pemaaf dan tulus menghargai kelebihan orang lain. Sementara sifat orang yang ditolak biasanya suka mencari kesalahan dan tidak mengakui kelebihan orang lain.

### b) Suka bergaul dan tidak suka bergaul

Orang yang suka bergaul biasanya memiliki hubungan sosial yang baik, senang bersama dengan yang lain dan senang bepergian. Sedangkan orang yang tidak suka bergaul menunjukkan sifat dan perilaku sebaliknya.

### c) Sifat ramah dan tidak ramah

Orang yang ramah biasanya periang, hangat, terbuka, mudah didekati orang, dan suka bersosialisasi. Sedang orang yang tidak ramah cenderung bersifat sebaliknya.

### d) Simpatik dan tidak simpatik

Orang yang memiliki sifat simpatik biasanya peduli terhadap perasaan dan keinginan orang lain, murah hati dan suka membela orang tertindas. Sedangkan orang yang tidak simpatik menunjukkan sifat-sifat yang sebaliknya.

### 3. Kecenderungan Perilaku Ekspresif

- a) Sifat suka bersaing (tidak kooperatif) dan tidak suka bersaing (suka bekerja sama).

Orang yang senang bersaing biasanya menganggap interaksi sosial sebagai perlombaan, lawan merupakan saingan yang wajib dikalahkan, memperkaya diri sendiri. Sedangkan orang tidak suka bersaing menampilkan sifat-sifat yang sebaliknya.

- b) Sifat agresif dan tidak agresif

Orang yang agresif biasanya suka menyerang orang lain baik langsung ataupun tidak langsung, pendendam, menentang atau tidak patuh pada penguasa, suka bertengkar dan suka menyangkal. Sifat orang yang tidak agresif menunjukkan perilaku sebaliknya.

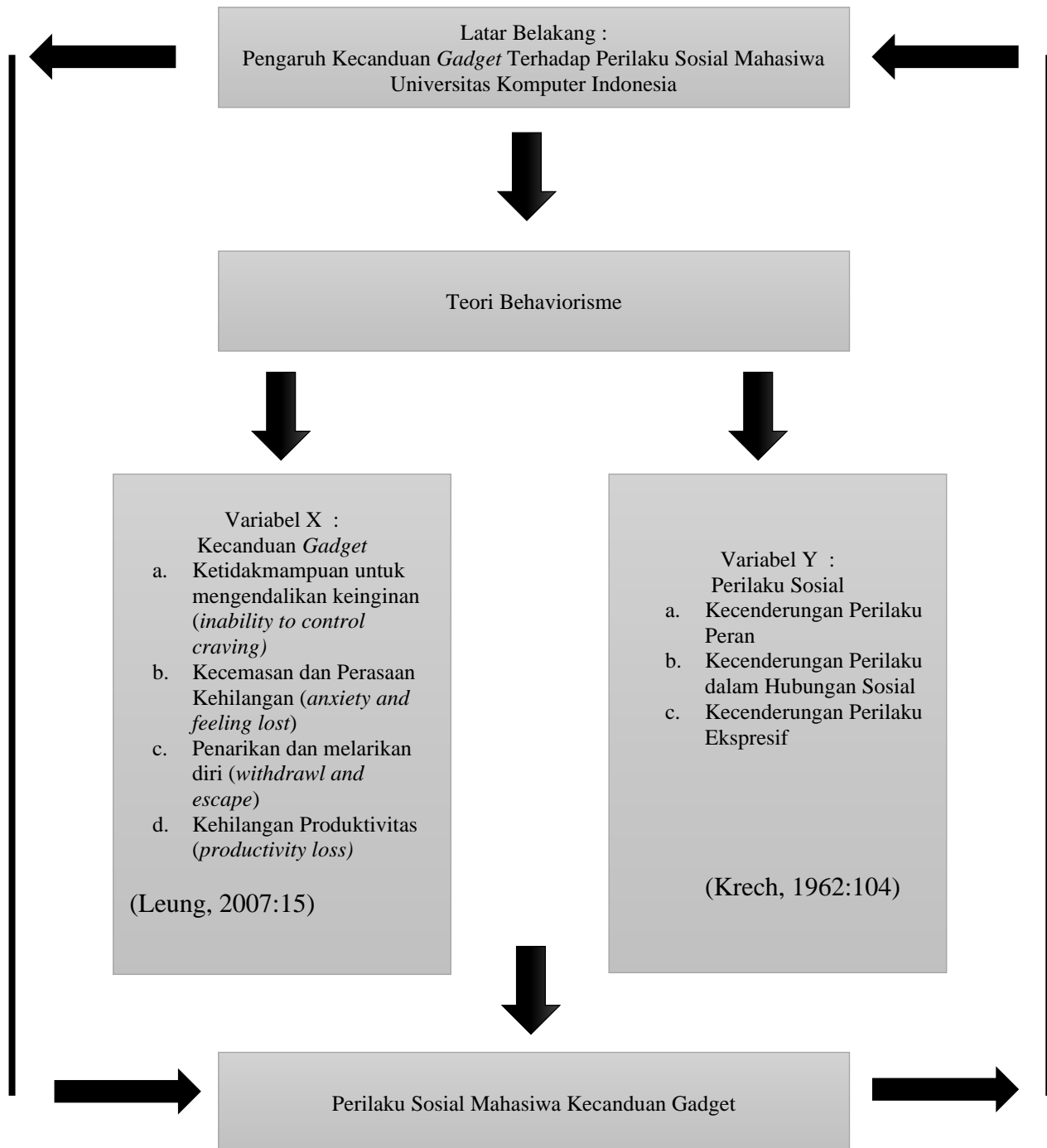
- c) Sifat kalem atau tenang secara sosial

Orang yang kalem biasanya tidak nyaman jika berbeda dengan orang lain, mengalami kegugupan, malu, ragu-ragu, dan merasa terganggu jika ditonton orang.

d) Sifat suka pamer atau menonjolkan diri

Orang yang suka pamer biasanya berperilaku berlebihan, suka mencari pengakuan, berperilaku aneh untuk mencari perhatian orang lain.

**Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran**



Sumber : Hasil Olahan Peneliti ( 2020 )



## 2.3 Hipotesis

Hubungan di antara variabel-variabel yang diamati disebut hipotesis. Hipotesis muncul atau ada sebagai akibat dari proses berfikir deduktif atau rasionalisasi dari teori atau proposisi yang disusun oleh peneliti. Dengan demikian, hipotesis dapat dikatakan sebagai “Pernyataan atau *Statement* teoritis yang dibuat dalam bentuk siap uji, atau pernyataan tentatif mengenai fenomena atau realitas” (Champion,1981:125).

### 2.3.1 Hipotesis Induk

Adapun hipotesis induk pada penelitian ini adalah Pengaruh Variabel X terhadap Variabel Y :

#### 1. Kecanduan *Gadget* (X) – Perilaku Sosial (Y)

**Ha=** Ada Pengaruh Antara **Kecanduan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa di Universitas Komputer Indonesia**

**Ho=** Tidak Ada Pengaruh Antara **Kecanduan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa di Universitas Komputer Indonesia**

### 2.3.2 Hipotesis Anak

Adapun Hipotesis anak pada penelitian ini adalah:

#### 1. Ketidakmampuan untuk mengendalikan keinginan (*inability to control craving*)

(X1) - Perilaku Sosial Mahasiswa UNIKOM. (Y)

H1= Ada pengaruh antara Ketidakmampuan untuk mengendalikan keinginan (*inability to control craving*) Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa UNIKOM.

H0= Tidak ada pengaruh antara Ketidakmampuan untuk mengendalikan keinginan (*inability to control craving*) Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa UNIKOM.

2. Kecemasan dan Perasaan Kehilangan (*anxiety and feeling lost*) (X2) - Perilaku Sosial Mahasiswa UNIKOM. (Y)

H1= Ada pengaruh antara Kecemasan dan Perasaan Kehilangan (*anxiety and feeling lost*) Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa UNIKOM.

H0= Tidak ada pengaruh antara Kecemasan dan Perasaan Kehilangan (*anxiety and feeling lost*) Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa UNIKOM.

3. Penarikan dan melarikan diri (*withdrawl and escape*) (X3) - Perilaku Sosial Mahasiswa UNIKOM. (Y)

H1= Ada pengaruh Penarikan dan melarikan diri (*withdrawl and escape*) Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa UNIKOM.

H0= Tidak ada pengaruh Penarikan dan melarikan diri (*withdrawl and escape*) Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa UNIKOM.

4. Kehilangan produktivitas (*productivity loss*) (X4) - Perilaku Sosial Mahasiswa UNIKOM. (Y)

H1= Ada Pengaruh Kehilangan produktivitas (*productivity loss*) Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa UNIKOM.

H0= Tidak ada Pengaruh Kehilangan produktivitas (*productivity loss*) Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa UNIKOM.

5. Kecanduan *Gadget* (X) - Kecenderungan Perilaku Peran Mahasiswa UNIKOM (Y1).

H1= Ada Pengaruh Kecanduan *Gadget* Terhadap Kecenderungan Perilaku Peran Mahasiswa UNIKOM.

H0= Tidak Ada Pengaruh Kecanduan *Gadget* Terhadap Kecenderungan Perilaku Peran Mahasiswa UNIKOM.

6. Kecanduan *Gadget* (X) - Kecenderungan Perilaku dalam Hubungan Sosial Mahasiswa UNIKOM (Y2).

H1= Ada Pengaruh Kecanduan *Gadget* Terhadap Kecenderungan Perilaku dalam Hubungan Sosial Mahasiswa UNIKOM.

H0= Tidak Ada Pengaruh Kecanduan *Gadget* Terhadap Kecenderungan Perilaku dalam Hubungan Sosial Mahasiswa UNIKOM.

7. Kecanduan *Gadget* (X) - Kecenderungan Perilaku Ekspresif Mahasiswa UNIKOM (Y3).

H1= Ada Pengaruh Kecanduan *Gadget* Terhadap Kecenderungan Perilaku Ekspresif Mahasiswa UNIKOM.

H0= Tidak Ada Pengaruh Kecanduan *Gadget* Terhadap Kecenderungan Perilaku Ekspresif Mahasiswa UNIKOM.