BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Penelitian Sebelumnya

Kajian terhadap hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini perlu dikemukakan untuk melihat posisi dan urgensi penelitian ini dalam kerangka penelitian ilmiah. Ada beberapa hasil penelitian yang memiliki keterkaitan dengan variabel penelitian ini, antara lain:

2.1.1 Pertama, Marina Sari dengan judul skripsi "Efektifitas Konseling Kognitif Perilaku dalam Menangani Gangguan Kecanduan Media Sosial pada Peserta Didik Kelas VII di MTs Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017". Skripsi ini membahas tentang efektivitas konseling kognitif perilaku dalam menangani gangguan kecanduan media sosial pada peserta diidk kelas VII MTs N 1 Bandar Lampung dan untuk memberikan informasi kepada peserta didik dampak negatif dari gangguan kecanduan media sosial melalui layanan konseling kognitif perilaku. Pada hasil peneliannya menunjukkan bahwa Eektifitas konseling kognitif perilaku ditandai dengan mulai meningkatnya pemikiran positif dan menurunnya pemikiran negatif pada diri peserta didik yang diakibatkan oleh keterganguangan dalam penggunaan internet, seperti merasa asyik dengan internet, perlu tambahan waktu menggunakan internet, serta tidak mampu mengontrol penggunaan internet, merasa gelisah dan lekas marah, mengakses internet lebih lama,

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

kehilangan dengan orang terdekat, membohongi orang di sekitar, dan menggunakan internet sebagai jalan keluar.[1]

Perbedaan dengan judul penulis bahwa judul Marina Sari fokus membahas efektivitas konseling kognitif perilaku dalam menangani gangguan kecanduan media sosial pada peserta didik kelas VII MTs N 1 Bandar Lampung. Sedangkan penulis akan meneliti tentang bagaimana karakteristik perilaku kecanduan *facebook* pada orang tua di Desa Pananrang Kecamatan Mattirobulu Kabupaten Pinrang, bentuk perilaku kecanduan *facebook* pada orang tua.

2.1.2 Kedua, Matilda Devina Nirmala Putri dengan judul skripsi "Hubungan Kecanduan Media Sosial dengan Kualitas Komunikasi Interpersonal pada Usia Dewasa Awal". Pada penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris hubungan antara kecanduan media sosial dengan komunikasi interpersonal dewasa awal. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional yang dilakukan terhadap 210 subjek. Subjek merupakan individu dengan usia dewasa awal dan aktif menggunakan media sosial. Kesimpulan hasil penelitian dalam skripsi ini menunjukkan terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan media sosial dengan komunikasi

[1] Marina Sari, "Efektivitas Konseling Kognitif Perilaku dalam Menangani Gangguan Kecanduan Media Sosial pada Peserta Didik Kelas VII Di Mts N 1 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017" (Skripsi Sarjana; Jurusan Bimbingan Konseling Universitas Lampung Negeri (UIN) Raden Intan Lampung: Lampung, 2017), h. 2

PAREPARE
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

interpesonal dewasa awal. kecanduan media sosial memberikan sumbangan efektif sebesar 45.4% terhadap penurunan atau peningkatan komunikasi interpersonal pada dewasa awal.[2]

Perbedaan dengan judul penulis bahwa judul Matilda Devina membahas media sosial secara umum hubungannya dengan komunikasi interpersonal dewasa awal. Sedangkan penulis akan meneliti tentang perilaku kecanduan media sosial khusus *facebook* pada subjek orang tua di Desa Pananrang Kecamatan Mattirobulu Kabupaten Pinrang, bentuk perilaku kecanduan *facebook* pada orang tua dan penerapan penerapan konseling kognitif perilaku dalam mengatasi kecanduan *facebook* pada orang tua.

2.1.3 Ketiga, Trecy Whitny Santoso dengan judul skripsi "Perilaku Kecanduan Permainan Internet dan Faktor Penyebabnya pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri". Jadi, skripsi ini membahas tentang bagaimana jenis-jenis perilaku kecanduan permainan internet dan factor penyebabnya. Pada hasil peneliannya menunjukkan bahwa kecanduan permainan internet dan faktor penyebabnya dengan pendekatan studi kasus menunjukkan bahwa terdapat tiga siswa yang telah mengalami kecanduan sebab tiga siswa tersebut telah memenuhi tiga dari enam jenis kecanduan permainan internet yakni FE (*euphoria*, *tolerance*, *withdrawal*, *relapse* dan

[2] Matilda Devina Nirmala Putri, "Hubungan Kecanduan Media Sosial dengan Kualitas Komunikasi Interpersonal pada Usia Dewasa Awal" (Skripsi Sarjana; Jurusan Psikologi Universitas Sanata Dharma: Yogyakarta, 2018), h. 7.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

reinstatement), AA (*cognitive salience, euphoria, intrapersonal conflict,*dan *tolerance*), dan DS (*euphoria, intrapersonal conflict ,tolerance, relapse* dan *reinstatement*). Sedangkan AP (*euphoria* dan *intrapersonal conflict*), dan PG (*cognitive salience* dan *euphoria*) masing-masing baru memenuhi dua dari enam jenis kecanduan permainan internet. Dan secara keseluruhan semua jenis kecanduan permainan internet dan keenam faktor penyebab kecanduan permainan internet (kurang perhatian dari orang tua siswa, stres atau depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh) dialami oleh siswa.[3]

Perbedaan dengan judul yang akan penulis teliti bahwa keduanya sama-sama membahas kecanduan yang diakibatkan oleh penggunaan internet walaupun pada sisi satu membahas permainan yang terhubung dengan internet dan sisi lain membahas media sosial yang di akses melalui jaringan internet. Sedangkan penulis akan meneliti tentang bagaimana karakteristik perilaku kecanduan *facebook* pada orang tua di Desa Pananrang Kabupaten Pinrang, bentuk perilaku kecanduan *facebook* pada orang tua di Desa Pananrang Kecamatan Mattirobulu Kabupaten Pinrang dan penerapan penerapan pendekatan kognitif.

[3] Trecy Whitny Santoso, "Perilaku Kecanduan Permainan Internet dan Faktor Penyebabnya pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri" (Skripsi Sarjana; Jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Semarang: Semarang, 2013), h. 5.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2.2 Tinjauan Teoritis

2.2.1 Teori Adiksi

2.2.1.1 Pengertian Adiksi

Addiction atau adiksi atau kecanduan adalah keadaan dimana seseorang memiliki dorongan tak terkendali, sering disertai dengan hilangnya kontrol, keasyikan dengan penggunaan, dan terus menggunakan meskipun menyebabkan masalah. Penggunaan kata adiksi sebenarnya lebih tepat digunakan pada kecanduan obat. Meskipun demikian, definisi adiksi telah mengalami pergeseran arti dan mencakup sejumlah perilaku, seperti judi berulang, bermain video game, makan berlebihan, olahraga, hubungan percintaan, dan menonton televisi

Adiksi atau kecanduan adalah sesuatu yang bersifat kronis, dan dapat mengakibatkan individu ingin melakukannya berulang-ulang untuk memuaskan diri.[4] Individu yang mengalami adiksi akan secara otomatis melakukan apa yang disenangi pada kesempatan yang ada. Orang akan dikatakan kecanduan jika dalam satu hari dapat melakukan sebanyak lima kali atau lebih kegiatan yang sama. Individu tersebut juga kurang dapat mengontrol dirinya untuk mengurangi kegiatan yang disenangi.[5] Adiksi Media Sosial adalah perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap media sosial yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti menarik diri, dan

[4]Yuwanto, L. *Causes of Mobile Phone Addiction. Anima Indonesian Psychological Journal*;2010;25(3):225-229

[5] Cooper, A., Delmonico, D. & Burg, R. *Cybersex*: *The Dark Side of the Force*. Philadelphia: Brunner: Routledge; 2000

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

kesulitan dalam performaaktivitas sehari-hari atau sebagai impuls terhadap diri seseorang. Adiksi Media Sosial adalah salah satu kecanduan yang memiliki resiko lebih ringan daripada kecanduan alkohol atau kecanduan obat-obatan.

2.2.1.2 Aspek Adiksi

Griffiths telah membagi aspek dalam adiksi yang diterapkan ke perilaku seperti olahraga, seks, perjudian, video game dan penggunaan internet dan Media Sosial. Aspek tersebut antara lain[6]

1. *Saliance*, Saliance terjadi jika sebuah kegiatan tertentu menjadi paling penting dalam hidup, terlalu difokuskan, mendominasi pikiran hingga menyebabkan penyimpangan pada kognitif, perasaan dan perilaku.
2. Modifikasi suasana hati (*Mood modification)*, Modifikasi suasana hati adalah pengalaman subjektif sebagai akibat sebuah kegiatan yang dijadikan sebagai strategi koping. Individu akan mengalami peningkatan gairah untuk melarikan diri dari perasaan yang tidak diinginkan.
3. Toleransi (*Tolerance)*, Toleransi merupakan proses adanya peningkatan aktivitas tertentu yang diperlukan untuk mencapai efek kepuasan.
4. Gejala Penarikan (*Withdrawal)*, Gejala Penarikan merupakan perasaan yang tidak menyenangkan atau efek fisik yang terjadi saat suatu aktivitas dihentikan atau tiba-tiba berkurang misalnya gemetar, kemurungan, gelisah, cepat marah.

[6]Griffiths, M., Kuss, D.J., Demetrotrovcs, Z. *Social NetworkingAddictions: an Overview of Preliminary Findin gs*; 2014

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

5. Konflik (*Conflict)*, Konflik merupakan konflik yang terjadi antara individu yang teradiksi dengan orang di sekitar mereka, dengan pekerjaan, kehidupan sosial, hobi dan minat atau dari individu itu sendiri terkait dengan kegiatan tertentu.

2.2.1.3 Penyebab Adiksi

Tatanan budaya dan sosial seperti tekanan dari kelompok teman sebaya, pengasingan dari kehidupan sosial, tekanan lingkungan dan media massa, juga sangat berpengaruh untuk dipertimbangkan menjadi penyebab masalah adiksi.[7] Yuwanto dalam penelitiannya menyebutkan bahwa terdapat empat faktor penyebab adiksi smartphone, antara lain:

1. Faktor internal, Faktor internal adalah faktor yang menggambarkan karakteristik individu, seperti tingkat *sensation seeking* yang tinggi, *self esteem* yang rendah, dan kontrol diri yang rendah. Tingkat *sensation seeking* disebabkan karena individu lebih cenderung cepat bosan. *Self esteem* yang rendah menyebabkan individu merasa tidak aman saat berinteraksi secara langsung dan lebih memilih menggunakan media. Kontrol diri yang rendah dan kebiasaan mengakses media sosial *facebook* yang sering membuat individu lebih mudah mengalami kecanduan *facebook*
2. Faktor situasional, Faktor ini termasuk faktor yang mengarah ke penggunaan media sosial *facebook* sebagai sarana pengalihan stres ketika menghadapi situasi

[7] Bohmer, M., Hecht, B., Schöning, J., et al. *Falling Asleep with Angry Birds, Facebook and Kindle – A Large Study on Mobile Application Usage.* HCI; 2014.

PAREPARE
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

yang tidak nyaman, seperti saat mengalami kesedihan, tidak ada kegiatan saat waktu luang, kecemasan dan mengalami kejenuhan belajar.

3. Faktor sosial, Faktor sosial terdiri atas faktor penyebab sebagai sarana interaksi dengan orang lain. Faktor ini termasuk *mandatory behaviour* dan *connected presence* yang tinggi.*Mandatory behaviour* merupakan perilaku untuk memuaskan kebutuhan berinteraksi yang distimuasi oleh orang lain sedangkan*connected presence* merupakan perilaku interaksi dengan orang lain yang berasal dari dalam diri.
4. Faktor eksternal, Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar individu, meliputi tingginya paparan media sosial tentang *facebook* dan fasilitas yang dimiliki oleh aplikasi *facebook* tersebut.

2.2.1.4 Dampak Adiksi

Dampak adiksi menurut Yuwanto adalah:[8]

1) Konsumtif, penawaran yang dilakukan oleh penyedia jasa layanan telepon genggam (operator) menyebabkan individu harus mengeluarkan biaya untuk memperoleh fasilitas yang digunakan.
2) Psikologis, individu akan merasa tidak nyaman atau gelisah ketika tidak membuka *facebook.*
3) Fisik, berkurangnya aktivitas dan terjadi gangguan, seperti gangguan pola tidur dan gangguan pada sistem kardiorespirasi.

[8] Yuwanto, L. *Causes of Mobile Phone Addiction. Anima Indonesian Psychological* Journal;2010;25(3):225-229

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

4) Relasi sosial, berkurangnya kontak fisik secara langsung dengan orang lain.

5) Akademis/pekerjaan, berkurangnya waktu untuk mengerjakan sesuatu sehingga produktivitas berkurang dan mengganggu akademis atau pekerjaan.

6) Hukum, penggunaan yang tidak terkontrol seperti saat mengemudi akan membahayakan diri sendiri dan pengendara lain.

2.2.2 Teori Ekologi Media (Media Ecology Theory)

2.2.2.1 Teori Ekologi Media (Media Ecology Theory)

Teori Ekologi adalah studi tentang bagaimana media dan proses komunikasi memengaruhi persepsi manusia, perasaan, emosi, dan nilai teknologi yang mempengaruhi komunikasi melalui teknologi baru.

Perkebambangan teknologi tentunya tidak bisa diragukan lagi. Kini, manusia memiliki kemudahan dalam menyampaikan dan bertukar informasi tanpa membutuhkan waktu lama kita bisa menyampaikan pesan secara cepat keberbagai tempat dan dalam waktu yang singkat. Media Teori Ekologi berpusat pada prinsip-prinsip bahwa masyarakat tidak bisa lepas dari pengaruh teknologi dan teknologi yang akan tetap menjadi pusat untuk hampir semua lapisan masyarakat.[9] Konsep dasar teori ini pertama kali dikemukakan oleh Marshall McLuhan. McLuhan terkenal untuk coining kalimat, "Medium adalah Pesan" (*Medium Is The Message*), yang merupakan frase yang sering diperdebatkan diyakini berarti bahwa media yang dipilih untuk menyampaikan pesan adalah sama pentingnya (jika tidak lebih) dari pesan itu

[9] West, Richard; Turner, Lynn H. *Pengantar Teori Komunikasi* (jilid 3). Jakarta: Salemba Humanika. 2009

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

sendiri. Kita memiliki hubungan yang sifatnya simbiosis dengan teknologi yang menggunakan media[10].

Dalam prespektif teori ini, bukan pesan yang mempengaruhi kesadaran kita tetapi medium. Mediumlah yang lebih besar mempengaruhi bawah sadar kita. Medium membentuk pesan, bukan sebaliknya. Artinya media elektronik telah mengubah masyarakat secara radikal. Masyarakat sangat bergantung pada teknologi yang menggunakan media dan bahwa ketertiban sosial suatu masyarakat didasarkan pada kemampuannya untuk menghadapi teknologi tersebut. Medium memiliki kemampuan untuk mengubah bagaimana kita berpikir mengenai orang lain, diri sendiri, dan dunia sekeliling kita.

Media membentuk dan mengorganisasikan sebuah budaya. Ini yang disebut teori ekologi media. McLuhan juga menyatakan bahwa kita memiliki hubungan yang sifatnya simbiosis dengan teknologi yang menggunakan media. Manusia menciptakan teknologi, dan sebaliknya teknologi tadi membentuk manusia. Inilah yang menjadi konsep dasar teori ekologi media.

2.2.2.2 Asumsi Teori Ekologi Media

1. Media menanamkan setiap aksi dan perilaku masyarakat. Dalam konteks ini media melingkupi setiap tindakan di dalam masyarakat atau sebuah media yang terpenting adalah teknologinya melainkan bukan isinya. Menurut pandangan McLuhan, media tidak dilihat dari konsep yang sempit, misalnya surat kabar/majalah, radio, televisi, film, ataupun internet. Tetapi McLuhan

[10] McLuhan, Mashall. *Understanding Media*. New York: Mentor. 1965

PAREPARE
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

berpandangan bahwa konsep luasnya ketika kita melihat medium sebagai apa saja yang digunakan oleh manusia seperti jam, angka, uang, jalanan, hingga permainan merupakan medium.

2. Media membetulkan persepsi kita dan mengorganisasikan pengalaman-pengalaman kita. Dalam konteks ini dilihat dari pandangan teori ekologi media bahwa media merupakan sesuatu yang dapat mempengaruhi kehidupan manusia, dimana setiap cara manusia menilai sesuatu, bereaksi, dan merasakan sesuatu cenderung dipengaruhi oleh media.
3. Media mengikat dunia kita secara bersama-sama. Dalam konteks ini setiap peristiwa atau hal yang dilakukan dibelahan dunia lain, dapat diketahui ke belahan dunia lain. Hal ini akan membuat masyarakat pedesaan kemudian hidup di desa global *(global village*), sehingga dari asumsi ini dapat disimpulkan bahwa media seolah mengikat dunia menjadi sebuah kesatuan seperti politik, ekonomi, sosial, dan budaya. Adanya konsep *global village* memperlihatkan bahwa tidak ada yang dapat membatasi belahan dunia lainnya yaitu dengan internet semua informasi secara cepat didapat di belahan dunia lainnya.[11]

2.2.2.3 Hukum Media

Hukum Media (*Law of Media*) juga merupakan turunan dari McLuhan setelah meneliti adanya pergeseran yang cukup significant terhadap ketertarikan manusia pada setiap era. Hukum tersebut dibagi menjadi 4 bagian, yaitu:

[11] West, Richard dan Lynn H. Turner. *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi* Edisi 3. Jakarta: Salemba Humanika 2010

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

1. Peningkatan (*Enhasment)*

   Hukum peningkatan disini adalah adanya peningkatan dalam masyarakat yang memperkuat tingkat kecerdasan, eksistensi dan bahkan pola hidupnya. Pergeseran tersebut membuat manusia sangat peka terhadap teknologi. Contohnya adalah: Adanya perkembangan yang cukup signifikan dalam dunia internet dimana saat ini internet bisa membuka cakrawala pikiran manusia untuk melakukan kontak tanpa adanya keterbatasan.

2. Ketinggalan zaman (*Obsolescence)* Hukum media yang satu ini memiliki arti bahwa pada masa tertentu, teknologi yang kita kuasai tiba-tiba akan menjadi sesuatu yang kuno dan ketinggalan zaman. Contohnya: Dahulu Televisi Hitam Putih pada tahun 1960-an merupakan benda dewa yang diagung-agungkan manusia. Tapi saat ini teknologi TV tersebut sudah menjadi teknologi kuno karena saat ini berkembang televisi berwarna dan bahkan layar datar bukan lagi tabung.

3. Pengambilan kembali (*Retrieval)*

   Hukum yang yang ketiga lebih kepada terjadinya proses pengambilan kembali sesuatu yang pernah ada kemudian hilang kemudian mengalami pembaharuan, perbaikan dan penyempurnaan. Contohnya: Percakapan muka atau *direct conversation* bisa digantikan dengan sistem *face to face* online dengan menggunakan *Skype.*

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

4. Pemutarbalikan (*Reversal)*

Hukum yang ketika ini lebih berbicara pada pola *sick and cure*. *Sick and cure* berbicara tentang media bisa jadi sumber malapetaka dan bisa menjadi sebaliknya bagi penggunanya.[12]

3.3.3 Teori Kognitif Sosial

Teori kognitif sosial, dikembangkan oleh Albert Bandura yang didasarkan bahwa proses sosial maupun proses kognitif adalah sentral bagi pemahaman mengenai motivasi, emosi, dan tindakan manusia. Teori Kognitif Sosial memberikan sebuah penjelasan tentang bagaimana perilaku bisa dibentuk melalui pengamatan pada model-model yang ditampilkan oleh media massa. Efek dari pemodelan ini meningkat melalui pengamatan tentang imbalan dan hukuman yang dijatuhkan pada model, melalui identifikasi dari khalayak pada model tersebut, dan melalui sejauh mana khalayak memiliki efikasi diri tentang perilaku yang dicontohkan di media.

Teori kognitif sosial berakar pada pandangan tentang *human agency* bahwa individu merupakan agen yang secara proaktif mengikutsertakan dalam lingkungan mereka sendiri dan dapat membuat sesuatu terjadi dengan tindakan mereka. Adapun kunci pengertian *agency* adalah kenyataan bahwa di antara faktor personal yang lain, individu memiliki *self-beliefs* yang memungkinkan mereka melatih mengontrol atas

[12] West, Richard dan Lynn H. Turner. *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi Edisi 3*. Jakarta: Salemba Humanika 2010

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

pikiran, perasaan, dan tindakan mereka, bahwa apa yang dipikirkan, dipercaya, dan dirasakan orang mempengaruhi bagaimana mereka bertindak.[13]

3.3.3.1 Karakterisrik manusia berdasarkan teori kognitif

Ada lima kemampuan kognitif dasar yang merupakan karakteristik manusia, yaitu:

1. *Symbolising capability*, dimana manusia memiliki kemampuan untuk mentransformasikan pengalaman-pengalamannya menjadi simbol-simbol dan kemampuan untuk memproses simbol-simbol ini. Mereka dapat menciptakan ide-ide yang dapat melampaui pengalaman penginderaannya. Kenyataan bahwa manusia memiliki kemampuan simbiolisis tersebut tidak berarti bahwa mereka selalu rasional. Hasil pemikiran itu dapat baik tergantung dari seberapa baik keterampilan berfikir orang itu dan tergantung pada kelengkapan informasi yang dimiliki.
2. *Forethought capability*, sebagaian besar perilaku manusia diatur oleh pemikiran antisipatifnya bukan dari reaksinya terhadap lingkungannya. Orang mengatisipasi konsekuensi perbuatannya dan menentukan tujuannya sendiri. Pemikiran ini bukan akumulasi konsekuensi-konsekuensi terdahulu tetapi melainkan dari hasil pemikiran.
3. *Vicarious capability,* kegiatan belajar pada manusia itu bukan melalui pengalaman langsung, melainkan hasil pengamatannya terhadap perilaku orang lain beserta konsekuensinya. Belajar melalui pengamatan ini dapat

[13] Bandura, a. (1986). *Social Foundations of Thought and 28 Action: a Social Cognitive Theory. Englewood Cliffs*, Nj: Prentice-hall.h.25

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

memperpendek waktu yang dibutuhkan manusia untuk belajar berbagai keterampilan seperti berbahasa.

4. *Self-regulatory capability.* Dimana manusia menngembangkan standar internal atau dari dalam yang dipergunakannya untuk mengevaluasi perilakunya sendiri. Kemampuan untuk mengatur dirinya sendiri dapat mempengaruhi perilaku selanjutnya.
5. *Self-reflective capability,* yaitu kemampuan refleksi diri yang hanya dimiliki oleh manusia. Orang dapat menganalisis berbagai pengalamannya dan mengevaluasi apakah proses berfikir individu tersebut sudah memadai. Jenis pemikiran yang paling mendalam yang terjadi dalam refleksi ini adalah penilaian orang tentang kemampuannya sendiri untuk mengatasi berbagai macam realitas.

2.3 Tinjauan Konseptual

2.3.1 Perilaku Kecanduan

Sebagaimana diketahui perilaku atau aktivitas yang ada pada individu atau organisme itu tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari stimulus yang diterima oleh organisme yang bersangkutan baik stimulus eksternal maupun stimulus internal. Ada ahli yang memandang bahwa perilaku sebagai respon terhadap stimulus, akan sangat ditentukan oleh keadaan stimulusnya, dan individu menentukan perilakunya, hubungan stimulus dan respon seakan-akan bersifat mekanistis.[14]

[14]Bimo Walgito. *Psikologi Sosial Suatu Pengantar* (Yogyakarta: Andi, 2003), h. 15.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Hal yang menjadi penyebab kecanduan sebenarnya adalah timbulnya rasa senang di otak. Apapun kegiatannya, entah itu hubungan seks, obat-obatan psikoaktif, harta yang berlimpah, ataupun makanan yang rasanya enak, akan diartikan dengan hal yang sama di dalam otak. Otak akan merespon semua kesenangan itu melalui respon yang serupa, yaitu dengan menghasilkan hormon dopamin atau hormon kesenangan. Hormon ini akan meningkat ketika ada perasaan puas, bahagia, dan senang terhadap suatu hal.

kecanduan media sosial *facebook* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Sedikitnya ada empat aspek kecanduan media sosial *facebook*. Keempat aspek tersebut adalah :

1. *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus) merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk menggunakan kecanduan media sosial *facebook*
2. *Withdrawal* (penarikan diri) Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari satu hal. Yang dimaksud penarikan diri adalah seseorang yg tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali menggunakan media sosial *facebook*.
3. *Tolerance* (toleransi) Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah menggunakan media sosial *facebook*.

4. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan.[15]

2.3.2 Pengertian *Facebook*

Facebook adalah sebuah layanan jejaring sosial berkantor pusat di Menlo Park, California, Amerika Serikat yang diluncurkan pada bulan Februari 2004. Per September 2012, Facebook memiliki lebih dari satu miliar pengguna aktif.[16] Pengguna harus mendaftar sebelum dapat menggunakan situs ini. Setelah itu, pengguna dapat membuat profil pribadi, menambahkan pengguna lain sebagai teman, dan bertukar pesan, termasuk pemberitahuan otomatis ketika mereka memperbarui profilnya. Selain itu, pengguna dapat bergabung dengan grup pengguna dengan ketertarikan yang sama, diurutkan berdasarkan tempat kerja, sekolah atau perguruan tinggi, atau ciri khas lainnya, dan mengelompokkan teman-teman mereka ke dalam daftar seperti "Rekan Kerja" atau "Teman Dekat".

Facebook adalah suatu situs jejaring *sosial/networking* yang memungkinkan penggunanya dapat berinteraksi sosial dan berbagi informsi diseluruh dunia.

---

[15] Chen, C. Y. & Chang,S. L . *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User"s Liking Of Design Feature*. Asian journal of Health and Information Sciences.20 Vol 3. No 1-4. Taiwan. 2008

[16] "*Facebook Tops Billion-User Mark*". The Wall Street Journal. Dow Jones. October 4, 2012.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Horrigan, memaparkan bahwa terdapat dua hal yang mendasar yang harus diamati untuk mengetahui intensitas penggunaan internet seseorang, yakni frekuensi internet yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali mengakses internet yang dilakukan oleh pengguna internet.[17]

2.3.3 Pengertian Orang Tua

Orang tua didalam kehidupan keluarga mempunyai posisi sebagai kepala keluarga atau pemimpin rumah tangga, orang tua sebagai pembentuk pribadi pertama dalam kehidupan anak, kepribadian orang tua, sikap dan cara hidup merekamerupakan unsur-unsur pendidikan yang tidak langsung, yang dengan sendirinyaakan masuk ke dalam pribadi anak yang sedang tumbuh.

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa,Orang tua adalah ayah dan ibu kandung.[18] Selanjutnya A. H. Hasanuddin menyatakan bahwa, Orang tua adalah ibu bapak yang dikenal mula pertama oleh putra putrinya.[19] Dan H.M Arifin juga mengungkapkan bahwa, Orang tua menjadi kepala keluarga.[20] Dalam penelitian terkait dengan perilaku kecanduan *facebook* pada orang tua disini adalah mereka yang telah menikah dan memiliki anak, tidak berpatok pada usia.

[17]Horigan J.B. *New Internet Users: What they Do Online, What They Don't Implication For The Net's Future*, (2002, h. 25)

[18]Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta 1990, h.629

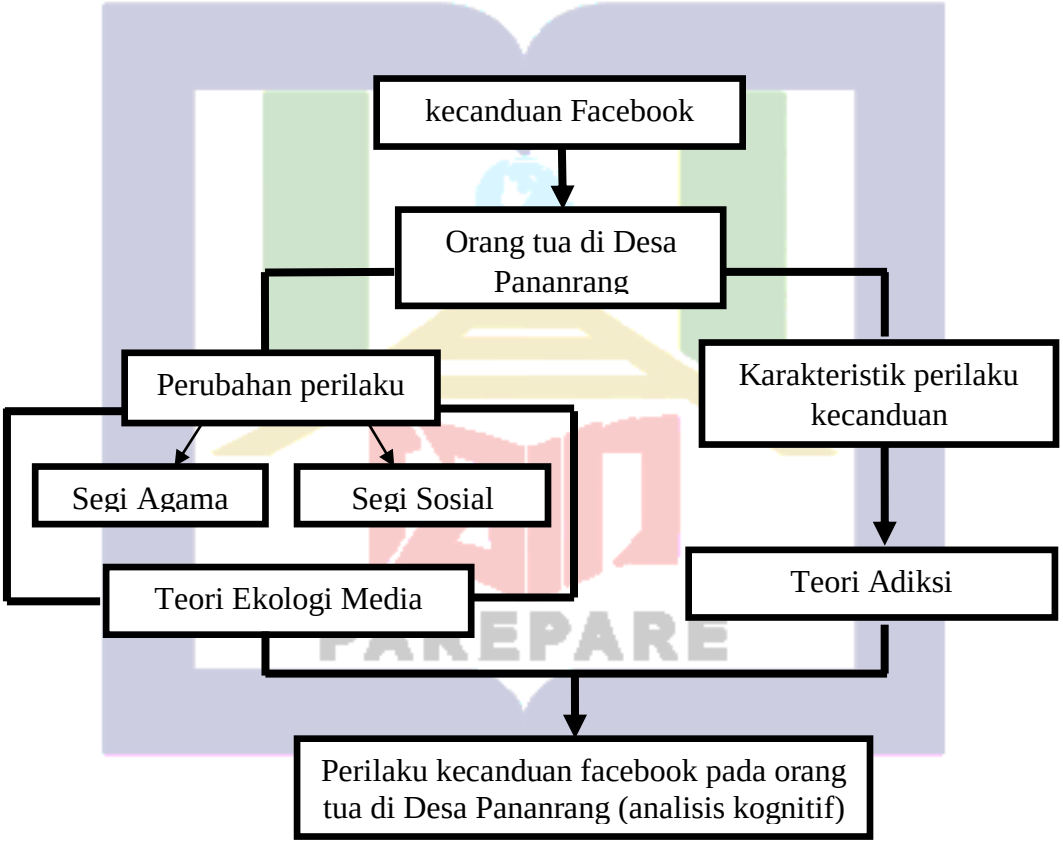
[19]A.H. Hasanuddin, *Cakrawala Kuliah Agama*, *Al-Ikhlas*, Surabaya, 1984 h. 155

[20]H.M Arifin, *Hubungan Timbal Balik Pendidikan Agama di Lingkungan Sekolah danKeluarga, Bulan Bintang*, Jakarta, 1987 h.74

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2.4 Bagan Kerangka Pikir

Kerangka pikir ini bertujuan sebagai landasan sistematika dalam berpikir dalam menguraikan masalah-masalah yang dibahas dalam proposal skripsi ini. Gambaran ini mengenai perilaku kecanduan *facebook* pada orang tua di Desa Pananrang Kecamatan Mattirobulu Kabupaten Pinrang dengan studi/analisis pendekatan kognitif. Olehnya itu, untuk kemudahan penelitian ini, penulis membuat kerangka pikir sebagai berikut:



CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE