

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi masa kini berjalan sangat pesat, berbagai teknologi diciptakan dalam rangka memudahkan pekerjaan dan pemenuhan kebutuhan manusia. Hal ini juga berlaku sama pada teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang menonjol adalah internet. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) mengungkapkan bahwa pengguna internet di Indonesia tahun 2017 mencapai 143,26 juta orang atau setara dengan 54,68 persen dari total jumlah penduduk Indonesia. Jumlah tersebut menunjukkan kenaikan sebesar 10,56 juta jiwa dari hasil survei pada tahun 2016 (Kominfo, 2018).

Hasil laporan Tetra Pak Index 2017, mencatat ada sekitar 106 juta orang Indonesia menggunakan media sosial tiap bulannya. Di mana 85% diantaranya mengakses media sosial melalui perangkat seluler (Detik.com, 2017). Tidak dapat dipungkiri bahwa di era modern seperti ini, banyak orang berinteraksi satu sama lain melalui media sosial.

Menayes (2015) menjelaskan bahwa media sosial menawarkan banyak pengalaman dari perspektif psikologis, masing-masing dengan fitur yang kuat yang dapat menyebabkan perilaku bermasalah. Misalnya, ekstrovert mungkin menghabiskan banyak waktu di Facebook, berulang kali pada profil mereka untuk melihat jumlah suka yang mereka terima pada apa yang baru mereka posting. Untuk orang lain, dengan predisposisi narsistik,

Instagram mungkin terbukti menjadi media yang adiktif bagi mereka menampilkan diri kepada orang lain dengan *selfies*.

Senada dengan yang dikatakan Bian dan Leung (2014) bahwa banyak kalangan remaja lebih asik dan lebih menyukai interaksi via jejaring sosial, dari pada harus bertatap muka langsung. Kemudahan dalam mengakses internet semakin membuat media sosial cukup banyak diminati. Boyd dan Ellison (Steinfeld, Ellison & Lampe, 2008) menerangkan bahwa media sosial merupakan layanan berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk mengembangkan profil pribadi, mengidentifikasi pengguna lain (teman), membaca dan bereaksi terhadap posting yang dibuat oleh pengguna lain, serta mengirim dan menerima pesan baik secara pribadi maupun publik.

Pada umumnya remaja tergabung dengan berbagai grup di media sosial. Media sosial seperti *path, instagram, facebook, whatsapp, line, twitter* dan yang lainnya dapat menimbulkan banyak dampak positif dan negatif. Dampak positifnya seperti dapat berkomunikasi dengan banyak orang dengan lebih praktis, media sosial juga dapat menjadi sumber penyebaran informasi yang *up to date* dan juga dapat memperluas jaringan pertemanan dan sebagai media promosi untuk berbisnis. Sedangkan dampak negatif yang bisa timbul seperti mengurangi interaksi dunia luar secara langsung, berkurangnya privasi, *cyberbullying*, banyaknya kejahatan melalui media sosial hingga kecanduan (Dayefiandri, 2017).

Kecanduan menurut Cooper (2000) adalah perilaku ketergantungan pada suatu hal yang disenangi. Seseorang biasanya secara otomatis akan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

melakukan apa yang disukai pada kesempatan yang ada. Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat. Orang yang mengalami kecanduan tidak mampu terlepas dari keadaan tersebut, orang itu kurang mampu mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disukai. Seseorang yang sudah kecanduan akan merasa terhukum apabila tidak memenuhi hasrat kebiasaannya. Sedangkan Hovart (1989), juga berpendapat bahwa kecanduan tidak hanya terhadap zat saja, akan tetapi juga pada aktivitas tertentu yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif.

Griffiths (2000) mengungkapkan yang termasuk kedalam aspek-aspek kecanduan yaitu perilaku kompulsif, adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol. Menurut Griffiths seorang pecandu tidak dapat mengontrol diri sehingga mengabaikan kegiatan lainnya. Umumnya, remaja yang mengalami kecanduan media sosial asyik sehingga lupa waktu, keadaan lingkungan sekitarnya, dan kewajiban lain.

Lenhart, Purcell, Smith, dan Zickuhr (2010) menemukan bahwa 72% remaja memiliki profil mediasosial dengan 45% dari remaja menggunakan situs media sosial setidaknya sekali sehari. Remaja sekarang menggunakan teknologi untuk berhubungan satu sama lain hampir sebanyak berhubungan secara bertatap muka. Media sosial sangat terkenal dekat dengan remaja dalam hal pertemanan. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara pada 2 orang remaja dengan inisial "PI" dan "YU" :

“saya sih kak, biasanya yaaa bisa dibilang selalu gunakan sosmed lah kak, sebab kan hpnya jaman sekarang kan udah android , jadi ya log in selalu tuh di hp saya, kalau disosmed sih aktif selau kak sebab sosmed itu penting bagi saya untuk mencari informasi digrup

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

facebook, whatapps, atau diline, lagian sosmed itu sih kak jaman sekarang udah kayak kebutuhan yang wajib gitu untuk diakses, lagian kak asik aja gitu ngobrol disosmed tu”

“ sosmed itu kak kalau bagi saya ya penting, sebab sosmed itu bisa jadi penghubung saya dengan dunia maya saya dan bisa jadi alat komunikasi saya serta dengan itu saya jadi lebih ekspresif ketika ngobrol dan lebih asik aja gitu kak, dan lgain bagi saya sosmed itu baik sih, rasanya dengan sosmed itu saya jadi lebih all out aja, kayak lebih ngejelasin ini loh diri saya, ya sosmed tu ngaruh lak kak bagi kehidupan saya, yang saya rasakan sih gitu kak”

Dari wawancara diatas terlihat bahwa remaja mengakui akan pentingnya media sosial bagi kehidupan mereka, hal ini sesuai dengan hasil penelitian Akbiyik (2013) mengatakan bahwa hampir semua remaja setuju terhadap pengaruh media sosial terhadap kehidupan sosial mereka.

Ketika pemenuhan kebutuhan untuk menyatu dan berhubungan dekat dengan orang lain itu tidak di dapat dengan baik secara langsung, maka remaja akan cenderung mencari dan memenuhi kebutuhan tersebut melalui media. Hal ini terlihat dari hasil wawancara pada remaja dengan inisial “PI” :

“kalau menjalin hubungan sama teman dan lingkungan gitu kak terkadang sulit aja gitu kakak untuk dekat dan merasa ada gitu, yang dekat ada sih ada tapi ya ga terlalu ada yang dekat kak say hello gitu aja, ya sekedar gitu aja sih, lebih enak ke sosmed kak kalau gabung atau gmananya, sebab komunikaisnya lebih asik”

Hasil wawancara remaja diatas mellihatkan tak heran jika banyak remaja yang merasa ‘menempel’ pada media sosial dan merasa tak nyaman jika tak mengecek media sosialnya. Pada akhirnya akan berdampak pada perilaku yang tidak mau lepas dengan media sosial yang sedang digunakan Menurut Yee (2002) ada dua jenis kecanduan, yaitu *physcal addiction* dan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

non physical addiction. *Physical addiction* adalah kecanduan yang berhubungan dengan alkohol atau kokain dan *non physical* adalah kecanduan yang tidak berhubungan dengan dua hal tersebut. Dalam hal ini kecanduan media sosial termasuk pada jenis *non physical*.

Media sosial sangat terkenal dekat dengan remaja dalam hal pertemanan. Menurut Wang, Chen, dan Liang (2011) mengatakan bahwa dengan media sosial mampu meningkatkan koneksi serta dengan aksesnya yang mudah, media sosial dapat menghasilkan banyak manfaat, termasuk menyediakan ruang virtual bagi remaja untuk mengeksplorasi kepentingan atau masalah dengan individu yang sama, dukungan akademis, sekaligus memperkuat keterampilan dan pengetahuan komunikasi online mereka.

Berdasarkan uraian di atas, hal ini menunjukkan bahwa media sosial mampu membawa remaja untuk terhubung dan menyatu dengan orang-orang atau keadaan sekitar. Keadaan seperti itu disebut dengan *relatedness*, menurut Fromm (Feist & Feist, 2010) diartikan sebagai dorongan untuk menyatu dengan sebuah pribadi atau pribadi-pribadi lainnya. Sementara Baumeister dan Leary (Broeck, Vansteenkiste, De Witte, Lens & Soenens, 2010) mengartikan *relatedness* sebagai kecenderungan melekat pada individu untuk merasa terhubung dengan orang lain, yaitu untuk menjadi anggota kelompok, untuk mencintai dan peduli, serta dicintai dan diperhatikan.

Auzoult (2013), menganggap bahwa *relatedness* dapat dijelaskan dari cerminan rasa penerimaan (*acceptance*) yaitu perasaan dipahami dan diterima oleh orang lain, serta rasa keintiman (*intimacy*), yaitu perasaan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

melekat secara emosional dengan rekan-rekan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *relatedness* adalah keinginan dari dalam diri pada remaja untuk menyatu dan berhubungan dekat dengan orang lain.

Deci dan Ryan (Broeck, Vansteenkiste, De Witte, Lens & Soenens, 2010) menyebutkan bahwa kebutuhan akan *relatedness* baru akan terpenuhi ketika seseorang mengalami rasa kebersamaan dan mengembangkan hubungan yang dekat dan akrab dengan orang lain. Banyaknya remaja yang menggunakan media sosial sekarang ini bisa jadi menggambarkan tingginya minat untuk memenuhi kebutuhan *relatedness* di era pesatnya kemajuan teknologi seperti sekarang. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menarik meneliti dengan judul “*Hubungan kebutuhan relatedness dengan perilaku kecanduan media sosial pada remaja.*”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan peneliti pada latar belakang diatas, maka masalah yang menjadi kajian dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : “Apakah ada *Hubungan kebutuhan relatedness dengan perilaku kecanduan media sosial pada remaja?*”

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menjelaskan “*Hubungan kebutuhan relatedness dengan perilaku kecanduan media sosial pada remaja?*”

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Keaslian Penelitian

Secara spesifik tidak ditemukannya penelitian yang persis sama dengan peneliti kaji tentang Hubungan Kebutuhan *Relatedness* Dengan Kecanduan Media Sosial Pada Remaja, namun ditempat terpisah terdapat beberapa penelitian yang menjadi rujukan pada penelitian ini.

Pertama penelitian yang dilakukan oleh Ursa Majorsy (2013) dengan judul Hubungan Antara Keterampilan Sosial Dan Kecanduan Situs Jejaring Sosial Pada Dewasa Awal dengan variabel bebasnya yaitu keterampilan sosial dan variabel terikatnya kecanduan situs jejaring sosial. Metode yang digunakan metode kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara keterampilan sosial dan kecanduan situs jejaring sosial pada masa dewasa awal dengan arah negatif, dimana semakin tinggi keterampilan sosial yang dimiliki seseorang maka kecanduan jejaring sosial akan semakin rendah, sebaliknya semakin rendah keterampilan sosial seseorang maka akan semakin tinggi kecanduan situs jejaring sosial.

Penelitian kedua dilakukan oleh Desi Tri Satriani (2014) dengan judul Hubungan Antara *Relatedness* Dengan Intensitas Penggunaan Jejaring Sosial Twitter Pada Remaja, dengan variabel bebas *relatedness* dan variabel terikat intensitas penggunaan jejaring sosial twitter. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara *relatedness* dengan intensitas penggunaan jejaring sosial Twitter pada remaja, yang berarti *relatedness* yang tinggi diikuti oleh intensitas penggunaan jejaring sosial Twitter yang tinggi, dan sebaliknya *relatedness*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



yang rendah diikuti oleh intensitas penggunaan jejaring sosial Twitter yang rendah.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Imam Adhimulya (2013) dengan judul penelitian Hubungan Kebutuhan Terhubung Dengan Penggunaan Blackberry Messenger Pada Remaja, dengan variabel bebasnya kebutuhan untuk terhubung dan terhadap penggunaan blackberry messenger. Metode yang digunakan dalam penelitian ini kuantitatif. Hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa ada hubungan positif yang signifikan antara kepuasan untuk terhubung dengan penggunaan BBM.

Perbedaan dari penelitiann diatas dengan penelitian saya adalah penelitian saya berjudul hubungan kebutuhan *relatedness* dengan kecanduan media sosial pada remaja, dengan variabel bebas *relatedness* dan varibel terikat kecanduan media sosial.

E. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan khususnya di bidang Psikologi Sosial mengenai hubungan antar*relatedness* dengan kecenderungan kecanduan media sosial

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Manfaat Praktis

☉ Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Manfaat bagi remaja

Hasil dari penelitian ini diharapkan agar remaja dapat lebih menjalin kedekatan secara emosional dengan orang lain sehingga media sosial tidak berdampak negatif pada remaja.

b. Bagi Peneliti Berikutnya

Penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai bahan rujukan mengenai studi tentang kecanduan media sosial dan kajian lebih lanjut terkait dengan topik penelitian yang sama.