

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada perkembangan saat ini, lebih dari jutaan manusia di seluruh Indonesia telah menggunakan internet terutama bagi remaja, Internet menjadi suatu kegemaran tersendiri dalam mencari informasi terbaru dan menjalin hubungan dengan orang lain di beda tempat (Dyah, 2009). Laporan dari Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII, 2017), menemukan sebanyak 143.26 juta orang pengguna internet di Indonesia atau 54.68% dari seluruh penduduk Indonesia. Angka tersebut mengalami peningkatan sebanyak 11% dibandingkan tahun 2016, khususnya jumlah pada remaja yang menunjukkan penetrasi internet pada usia 15-19 tahun mencapai 91%, Hanya remaja yang berdomisili di wilayah perkotaan yang menjadi subjek penelitian ini, yaitu mencapai 74,1% (APJII, 2017).

Masa remaja adalah suatu periode transisi dalam rentang kehidupan manusia yang menjembatani masa kanak-kanak dengan masa dewasa (Santrock, 2012). Masa remaja dimulai sekitar usia 11 tahun hingga 18 tahun (Berk, 2012). Sebagai masa transisi antara kanak-kanak dan dewasa, tentunya remaja mengalami berbagai perubahan dan dihadapkan pada tugas perkembangan baru, salah satu perubahan dan tugas perkembangan pada remaja ialah berkaitan dengan perubahan social, perubahan sosial disini diantaranya berkaitan dengan proses remaja menemukan identitas diri, membangun hubungan sosial yang baik dengan orang

lain terutama teman sebaya, maupun meningkatnya keinginan untuk bebas dan mencoba berbagai hal.

Oleh karena itu, remaja diharapkan mampu memiliki kemampuan untuk bersosialisasi dan berhubungan sosial yang baik. Pada masa remaja berbagai masalah dapat ditemukan, dan sering disebut juga masa pencarian jati diri sehingga pengaruh-pengaruh positif dan negatif akan rentan menghampiri seorang remaja, salah satunya penggunaan internet. Fenomena yang marak terjadi saat ini pada remaja menunjukkan adanya penggunaan internet secara berlebihan tanpa pengawasan orang tua yang intensif. Lebih lanjut Kementerian Kominfo melaporkan dari 80% sampel remaja di Indonesia memiliki kecenderungan untuk menunjukkan perilaku adiksi internet (Prambayu & Dewi, 2019). Beberapa aktivitas diantaranya adalah berkomunikasi secara online dengan teman, keluarga, maupun dengan guru untuk membicarakan hal terkait kegiatan sekolah. Aktivitas lainnya yaitu untuk mencari informasi tugas-tugas sekolah sebagai hiburan untuk dirisendiri. Berdasarkan penelitian Young (dalam Latief & Retnowati 2018) juga menyebutkan bahwa penggunaan internet yang menjadi berlebihan dengan menghabiskan waktu dari 40 sampai 80 jam/minggu bahkan dapat bertahan dengan 20 jam, tidak bisa terkontrol, dan waktu pemakaian sampai tidak mengenal batas waktu sehingga hal ini mengganggu kehidupan orang-orang tersebut merupakan ciri-ciri orang yang mengalami kecanduan.

Young (dalam Rahman, Wina & Gunawan, 2022) membagi adiksi internet menjadi beberapa aspek, yaitu *salience* yang ditandai dengan adanya pikiran yang berlebihan mengenai internet, *excessive use* yang ditandai dengan ketidakmampuan

seseorang mengontrol waktu dalam menggunakan internet; *neglect to work* yang ditandai dengan seseorang sering mengabaikan pekerjaannya demi internet; *anticipation* yang ditandai dengan alasan untuk menyelesaikan masalah dengan mengakses konten hiburan; *lack of control* yang ditandai dengan durasi yang tidak dapat di kontrol untuk mengakses internet; dan *neglect social life* yang ditandai dengan sengaja mengabaikan kehidupan sosialnya.

Menurut Ratulangi (dalam Kairupan & Dundu 2021), adiksi internet terjadi saat seseorang tidak dapat mengendalikan keinginannya untuk menggunakan internet. Sari dan Kusumawati (2022), menjabarkan dampak negatif internet terhadap pelajar yaitu sulit mengekspresikan diri di lingkungan nyata, sulit berkonsentrasi pada pembelajaran, pikiran yang melekat terus pada internet, menjadi lebih cuek, tidak peduli dengan pendidikannya, malas beraktivitas, kurang bersosialisasi dengan keluarga atau teman, malas beradaptasi dengan lingkungan, dan selalu akan memegang *handphone*.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan pada 101 siswa di SMK Negeri 1 Karawang, didapatkan gambaran aspek-aspek kecenderungan adiksi internet seperti *salience* yaitu adanya pikiran-pikiran yang berlebihan mengenai internet, didapatkan siswa mengakses konten hiburan twitter dan mengakses konten pornografi. Aspek lainnya yaitu *excessive use* yaitu ketidakmampuan siswa dalam mengontrol diri yang mengakibatkan bertambahnya waktu yang digunakan untuk melakukan aktivitas dengan internet, durasi penggunaan layar siswa dalam waktu satu minggu bisa menghabiskan waktu sampai 67 jam 32 menit. Pengabaian pekerjaan *neglect to work* yaitu siswa meninggalkan dan mengabaikan pekerjaan

dikehidupan sehari-harinya seperti tugas pembelajaran di rumah dan selalu mementingkan waktunya dalam mengakses internet dengan bermain *game online* sehingga menyebabkan prestasi siswa menurun.

Anticipation yaitu siswa menjadikan internet sebagai strategi *coping* dalam penyelesaian masalah, siswa selalu mengakses konten hiburan seperti bermain *social media*. *Lack of control* yaitu penggunaan internet yang berlebihan sehingga menyebabkan kehilangan kontrol dalam penggunaannya, siswa lupa untuk mengerjakan tugas akademisnya. Mengabaikan kehidupan sosial *neglect to social life* yaitu siswa dengan sengaja mengabaikan kehidupannya untuk mengakses internet, siswa lebih senang berdiam di rumah dan dikelas, tidak keluar disaat jam istirahat untuk meluangkan waktunya mengakses internet.

Adiksi internet dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor eksternal diantaranya adalah faktor keluarga dan teman sebaya (Kuss dalam Ibrahim, Suryani dan Sriati, 2019). Penelitian sebelumnya oleh Ariani, Suryani dan Hernawaty (2018) menyimpulkan bahwa kelekatan teman sebaya secara signifikan berkorelasi dengan adiksi internet bagi remaja. Kelekatan teman sebaya mewakili dari faktor teman sebaya. Selain itu, Tarakanita (Munassa, 2017) menjelaskan bahwa kelompok sebaya dapat memberikan kesempatan kepada remaja untuk melakukan hal-hal berbeda yang belum pernah mereka lakukan sebelumnya dan belajar untuk mengambil peran baru dalam kehidupan mereka untuk membantu mereka mendorong penerimaan diri oleh teman sebaya, perubahan lingkungan sesuatu yang baru yang dianggap penting. Hal itu bisa dilakukan dengan berbagai

cara untuk mendapatkan penerimaan di antara teman sebaya. *Peer* atau kawan sebaya menjadi hal yang penting untuk memenuhi kebutuhan sosial remaja.

Kelekatan adalah ikatan emosional antara dua orang yang memiliki perasaan kuat satu sama lain dan melakukan banyak hal untuk mempertahankannya (Santrock, 2012). Kelekatan individu dengan figur lekat menjadi awal kemampuan individu dalam kemampuan sosial dan menjadi dasar perkembangan individu pada setiap masa pertumbuhan (Monks dalam Putri, 2018). Kelekatan teman sebaya adalah tempat untuk menghabiskan waktu, berbicara, bersenang-senang, dan mendapatkan kebebasan, serta teman sebaya dapat menjadi kelompok yang dapat mempengaruhi remaja secara negatif dan positif (Koruk, 2017). Remaja mengembangkan bentuk sosialisasi yang lebih luas dengan teman sebaya. Hal ini mencerminkan bahwa remaja memiliki banyak kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dari teman sebaya (Mudzkiyyah & Nuriyyatiningrum, 2021).

Aspek kelekatan orang tua dan kelekatan teman sebaya terbagi menjadi 3 dalam konsep *inventory of parent and peer attachment (IPPA)*, yaitu, kepercayaan (*trust*), komunikasi (*communication*), dan keterasingan (*alienation*) (Armsden & Greenberg, 2009). Kelekatan aman (*secure attachment*) tercipta apabila aspek kepercayaan (*trust*) dan komunikasi (*communication*) tinggi, serta keterasingan (*alienation*) rendah. Sedangkan kelekatan tidak aman (*insecure attachment*) tercipta apabila aspek kepercayaan (*trust*) dan komunikasi (*communication*) rendah, serta keterasingan (*alienation*) tinggi (Armsden & Greenberg, 2009). Berdasarkan penelitian Gunuc (2016) yang menemukan bahwa pengaruh teman sebaya secara

signifikan terkait dengan kecanduan game online pada remaja. Remaja membutuhkan teman untuk berinteraksi dan bersosialisasi. Remaja yang memiliki sedikit teman akan menjalin hubungan pertemanan secara *online* untuk mengimbangi interaksi sosial dengan interaksi secara *online*.

Berdasarkan pemaparan fenomena dan uraian yang telah disampaikan maka penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Kelekatan Teman Sebaya Terhadap Kecenderungan Adiksi Internet Pada Siswa Di SMK Negeri 1 Karawang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan fenomena dan uraian yang telah disampaikan maka penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Kelekatan Teman Sebaya Terhadap Kecenderungan Adiksi Internet Pada Siswa Di SMK Negeri 1 Karawang”

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kelekatan teman sebaya terhadap kecenderungan adiksi internet pada siswa di SMK Negeri 1 Karawang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini adalah sumber informasi mengenai pengaruh kelekatan teman sebaya terhadap kecenderungan adiksi internet pada siswa di SMK Negeri 1 Karawang.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan mengenai pengaruh kelekatan teman sebaya terhadap kecenderungan adiksi internet kepada siswa SMK Negeri 1 Karawang.

