

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berkembangnya zaman mempengaruhi perkembangan teknologi yang semakin maju. Perkembangan teknologi internet semakin pesat dan semakin banyak peminatnya baik kalangan muda maupun kalangan orang tua, dan segala kategori ekonomi. Hal tersebut berpengaruh pada perilaku dan kehidupan masyarakat secara signifikan (Yofiyanto, 2008).

Berdasarkan riset yang telah dilakukan di Indonesia pada 2011 lalu oleh *Mark Plus Insight* menyatakan bahwa penggunaan internet pada 2011 mencapai 55 juta orang, meningkat dari tahun sebelumnya yang mencapai 42 juta pengguna. Sekitar usia 15-64 tahun pengguna internet menggunakan lebih dari tiga jam sehari. Berdasarkan survei tersebut juga dari masing-masing kota yang dilakukan survei, sekitar 50-80 persen pengguna internet adalah kaum muda (Dewiratri, Karini, & Machmuroch, 2014).

Pengguna internet diseluruh dunia mencapai 3,8 milyar pengguna dari seluruh populasi manusia yang mencapai 7.497 milyar. Pengguna internet tersebut meningkat 38 juta orang sejak Januari 2017. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pengguna internet mencapai 51%. Dapat disimpulkan bahwa orang yang menggunakan internet lebih banyak daripada yang tidak menggunakan internet (Ismarani, 2017). Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada 2016 menyatakan bahwa pengguna internet di Indonesia mencapai 132,7 juta pengguna. Pengguna internet antara usia 10-24 tahun mencapai 18,4% atau sekitar 24,4 juta. Usia 25-34 tahun dengan presentase 24,4% atau 32,3 juta pengguna dan usia 35-44 tahun mencapai 29,2% atau 38,7 juta. Pada usia 45-54 tahun pengguna internet sebanyak 18% atau 23,8 juta dan diatas 55 tahun sebanyak 10% atau 13,2 juta pengguna (Isparmo, 2016).

Para pengguna internet sejatinya mendapat berbagai manfaat dari adanya internet. Pengguna memanfaatkannya untuk mencari berbagai informasi, mulai dari pencarian jurnal, tugas-tugas sekolah, pekerjaan, dan informasi lainnya.

Internet juga menjadi sarana yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan efektif dan efisien. Penggunaan internet membuat individu terutama remaja dapat mendapatkan jaringan pertemanan yang lebih luas (Hasanuddin, 2014). Berbagai macam informasi dan fasilitas inilah yang membuat individu mampu bertahan dalam kurun waktu yang lama didepan komputer atau *smartphone*. Keberagaman kemudahan penggunaan internet juga menjadi salah satu faktor pengguna mampu menghabiskan waktu dengan internet di *smartphone* maupun komputer. Peningkatan dalam penggunaan internet saat ini sangat signifikan, sehingga dapat mengakibatkan munculnya masalah-masalah baru dengan istilah kecanduan internet atau *internet addiction* (Soetjipto, 2010).

Internet memang saat ini menjadi suatu kebutuhan bagi remaja maupun kalangan usia lain. Namun penggunaan internet yang berlebihan bisa mengacu terjadinya kecanduan. Kecanduan ini biasanya disebut dengan kecanduan internet. Kecanduan internet merupakan istilah yang pertama kali dikemukakan oleh Kimberly Young pada tahun 1996 (Soetjipto, 2010). Kecanduan internet mengacu pada penggunaan berlebihan jaringan internet yang dilakukan individu dan tidak bisa lepas dari penggunaan internet dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang dapat dikatakan kecanduan internet apabila waktu penggunaan internet lebih dari tujuh jam dalam sehari, berarti lama penggunaan internet sama atau melebihi waktu tidur manusia dalam sehari (Hasanuddin, 2014).

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi *internet addiction* atau kecanduan internet yaitu jenis kelamin, kondisi psikologis, kondisi sosial ekonomi serta tujuan dan waktu penggunaan internet. Kondisi psikologis yang dimaksud dikarenakan individu mengalami masalah emosional seperti depresi, gangguan kecemasan, dan untuk mengatasinya individu menyalurkannya dengan menggunakan internet. Sedangkan kondisi sosial ekonomi mengacu pada lingkungan individu dengan fasilitas yang memenuhi untuk penggunaan internet berlebih seperti adanya *wifi* dirumah. Faktor tujuan dan waktu penggunaan merupakan berapa lama individu menggunakan internet untuk tujuan yang bermanfaat atau hanya sekedar untuk mengatasi dan melarikan diri dari masalah yang sedang dihadapi (Young, Pistner, O'Mara, & Buchanan, 1999).

Berdasarkan laporan pemerintah Jerman pada 2012, setengah juta warga Jerman antara umur 14-64 tahun mengalami kecanduan internet. Sekitar 250.000 merupakan remaja berkisar umur 14-24 tahun (Linchfeberg & Setiawan, 2012). Berdasarkan hasil studi yang dilakukan Universitas Hong Kong pada 2014 menyatakan bahwa 6% dari populasi manusia didunia mengalami kecanduan internet. Populasi manusia di dunia sekitar 7 miliar, jadi sekitar 420 juta manusia di dunia mengalami kecanduan internet (Librianty, 2014). Di Indonesia sendiri berdasarkan hasil survei Alvara *Research Center* pada 1550 responden di enam kota besar di Indonesia menyatakan bahwa hampir 15% pengguna internet di Indonesia mengalami kecanduan internet pada tahun 2013 (Hasanuddin, 2014).

Lebih lanjut, sebagai contoh kasus di Indonesia, terdapat empat remaja yang dibawa ke Rumah Sakit Jiwa Grogol pada 2012 karena mengalami kecanduan *game online*. Salah seorang remaja tersebut berusia 17 tahun telah mengenal *video game* sejak kecil. Semakin bertambah usia, remaja tersebut mulai menarik diri dari pergaulan dan sering bolos sekolah, ketika dilarang orang tua maka remaja tersebut akan kehilangan kontrol dan marah-marah (Eno, 2012).

Kasus lain terjadi pada remaja perempuan yang ditemukan tewas karena tenggelam di sungai. Saat jasad remaja tersebut ditemukan, ditangannya terdapat ponsel yang masih hidup dan menampilkan akun *facebook* miliknya. Diduga remaja perempuan tersebut terlalu *asik* bermain *facebook* kemudian terjatuh kedalam sungai dan tidak bisa berenang. Contoh kasus lainnya terjadi di Inggris pada remaja laki-laki yang berusaha melakukan bunuh diri karena merasa tidak puas dengan hasil *selfie* yang diambalnya. Remaja tersebut bisa menghabiskan 10 jam sehari untuk melakukan *selfie* sebanyak 200 kali. Untungnya ada seorang ibu muda yang berhasil menggagalkan percobaan bunuh diri remaja laki-laki tersebut (Mardinata, 2014).

Berbagai kasus mengenai kecanduan internet semakin marak ditemui. Dampak negatif yang ditimbulkan akibat kecanduan internet juga semakin banyak dijumpai terutama bagi anak-anak dan remaja. Ancaman yang paling umum bagi individu yang mengalami kecanduan internet menurut Cromie (1999) adalah ketidakmampuan seseorang dalam mengatur emosi. Individu yang kecanduan

internet akan lebih sering merasakan perasaan marah, sedih, kesepian, takut, malu untuk keluar atau takut berada dalam situasi keluarga yang sedang berkonflik, bahkan memiliki rasa percaya diri yang rendah. Selain itu, kecanduan internet juga menyebabkan individu menjadi tertutup dan acuh terhadap lingkungan sekitarnya yang akan mempengaruhi kehidupan sosialnya dengan teman bahkan keluarganya. Kecanduan internet juga dapat berdampak pada prestasi belajar akibat dari acuh terhadap tanggungjawab sebagai pelajar, menjadi individu yang antisosial, hingga meningkatkan resiko kenakalan remaja. Kenakalan remaja ini memiliki kemungkinan menjerumuskan individu pada tindak kriminal, baik dunia nyata maupun dunia maya (Kem, 2005).

Saat ini internet dapat dijangkau dengan mudah menggunakan berbagai perangkat, seperti laptop, *smartphone*, hingga tablet. Pengguna internet dengan media laptop dan dekstop semakin menurun seiring berjalannya waktu, hingga saat ini jumlahnya hanya 43,4% dari seluruh pengguna internet. Sedangkan pengguna internet dengan media *smartphone* semakin meningkat, saat ini mencapai 51,4% dari seluruh pengguna internet. Hal ini mengacu pada harga *smartphone* yang lebih terjangkau dan lebih efisien dalam penggunaannya. Penggunaan internet lainnya melalui tablet dengan presentase hanya sebanyak 4,9%. Lainnya pengguna internet menggunakan internet untuk bermain *games* sebesar 0,13% (Ismarani, 2017).

We Are Sosial dan *Hootsuite* melakukan sebuah riset yang hasilnya menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia pada 2017 mengalami peningkatan sebanyak 51% dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Indonesia saat ini menduduki peringkat pertama dalam pertumbuhan pengguna internet dimana pada peringkat kedua dan ketiga terdapat Filipina dan Meksiko dengan persentase masing-masing 27% (Witoelar, 2017).

Teknologi yang berkembang sangat pesat ini ditandai dengan hasil riset oleh Kominfo dan UNICEF pada 2014 kepada anak-anak dan remaja. Riset tersebut menyatakan bahwa terdapat 80% dari responden merupakan pengguna internet. Sebanyak 30 juta anak-anak dan remaja pada tahun 2014 telah menggunakan internet (Broto, 2014). Hampir semua hal bisa dipelajari dan

diperoleh dari penggunaan internet, dengan penggunaan internet pada remaja turut mempengaruhi pencarian jati diri, minat, perilaku dan sebagainya.

Sejatinya banyak faktor yang mempengaruhi penggunaan internet yang semakin banyak saat ini. Perkembangan internet yang pesat dan segala sesuatu yang dapat diperoleh dari internet mempengaruhi intensitas penggunaan internet saat ini. Sebagai contoh dengan perkembangan media sosial, alat komunikasi, pencarian informasi, belanja *online*, *streaming* dan sebagainya semakin mudah dengan penggunaan internet. Pada zaman sekarang internet sangat mempengaruhi perilaku masyarakat termasuk remaja (Soetjipto, 2010).

Berdasarkan data dari tribunnews.com ada lebih dari 25 juta orang di Indonesia merupakan pemain *game online* pada 2014. Di Indonesia pemain *game online* selalu meningkat sekitar 5%-10% setiap tahunnya (Anjungroso, 2014). Rekor penggunaan *game online* secara bersamaan di situs *game online* terpopuler *Steam* pecah pada 7 Januari 2017. Pada tanggal tersebut, terdapat 14.207.039 pemain *online* secara bersamaan meskipun tidak semua pemain bermain atau hanya melihat aksi pemain lain. Data pada 2012 pengguna *Steam* hanya mencapai 5 juta pengguna, meningkat menjadi 12 juta pada 2015. Saat ini diperkirakan sekitar 125 juta pengguna aktif di *Steam* (Utomo, 2017).

Perkembangan internet juga ditandai dengan semakin banyak layanan *streaming* yang ada. *Streaming* mengacu pada teknologi yang mampu mengompresi atau menyusutkan ukuran file audio dan video agar lebih mudah ditransfer melalui jaringan internet (Nopal, 2012). *Streaming* video bisa dilihat disitus-situs yang menyediakan layanan *live streaming*, seperti *live streaming* program televisi, di *you tube*, dan di *facebook*. Sekarang ini perkembangan *streaming* bukan hanya pada program televisi, olahraga, dakwah, namun juga *streaming* musik. *Streaming* musik bisa melalui *spotify*, *apple music*, *joox*, *langitmusik*, *soundcloud*, dan sebagainya. *Joox* menduduki peringkat pertama *streaming* musik di Indonesia dengan presentase 34,7%. Penggunaan aplikasi *joox* didominasi pasar anak muda antara usia 18-24 tahun (Rahman, 2016).

Remaja sejatinya merupakan masa-masa pencarian jati diri yang memerlukan hubungan sosial yang luas. Remaja merupakan masa transisi dari

masa anak-anak menuju masa dewasa. Usia remaja umumnya berada diantara usia 12 tahun sampai 21 tahun (Harlock, 2002). Sebanyak 27% dari seluruh penduduk Indonesia yang berjumlah lebih dari 262 juta jiwa masuk dalam usia remaja. Dapat dikatakan sebanyak lebih dari 69 juta masuk dalam usia remaja (Setiawan, 2017). Hubungan sosial saat ini bisa ditemukan dengan berbagai cara termasuk dengan penggunaan internet. Faktor penggunaan internet pada remaja semakin meningkat dengan semakin mudahnya penggunaan internet dimana dan kapanpun remaja berada. Ditambah dengan adanya komunikasi *online*, media sosial, penggunaan *games* dan faktor psikologis lainnya yang menjadikan intensitas penggunaan internet meningkat dan mempengaruhi perilaku manusia termasuk remaja (Dariyo & Widiyanto, 2013).

Komunikasi *online* saat ini menjadi sebuah kebutuhan. Hal tersebut juga menjadi media sosialisasi yang lebih luas sehingga remaja dapat berkomunikasi dengan mudah dimana dan kapanpun mereka berada. Penggunaan komunikasi secara *online*, remaja akan lebih mudah mengembangkan kehidupan sosial. Komunikasi *online* juga bisa menjadi sarana yang efektif dan efisien mengembangkan pertemanan tanpa dibatasi oleh agama, suku, sosial ekonomi, budaya dan sebagainya (Dariyo & Widiyanto, 2013). Sehingga dengan komunikasi yang berbasis *online* ini menjadikan penggunaan internet semakin intensif.

Berbagai aplikasi *mobile* bisa didapat secara mudah dengan cara pengunduhan di *Google Play* atau *AppStore*. Penelitian yang dilakukan oleh *com.Score* pada Januari 2017 terhadap sepuluh aplikasi dari perangkat *mobile* di Indonesia. Sepuluh aplikasi beserta urutannya tersebut adalah *Google Play*, *Whatsapp*, *You Tube*, *BBM*, *Google Search*, *Gmail*, *Line*, *Instagram*, *Facebook*, *Google Maps* (Pratama, 2017).

Penggunaan internet semakin intensif dengan adanya media sosial yang semakin banyak dan mudah untuk didapatkan. Sosial media yang populer seperti *Instagram*, *Facebook*, *Path*, *You Tube* dan lain sebagainya menjadi salah satu faktor penggunaan internet yang dilakukan oleh individu termasuk para remaja. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa

Internet Indonesia (APJII) pada 2016, media sosial yang paling sering dikunjungi adalah facebook dengan persentase 54% atau sebesar 71,6 juta pengguna. Selanjutnya terdapat instagram dengan presentase 15% atau sebesar 19,9 juta pengguna (Isparmo, 2016).

Pada media sosial *Facebook* saat ini dari hasil riset menunjukkan dominansinya di bidang media sosial. Bahkan dalam kurun waktu tiga bulan saja, *Facebook* mendapat tambahan 97 juta pengguna baru. Berdasarkan data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat lebih dari sejuta pengguna baru setiap harinya. Pada setiap bulannya sebanyak 1,9 milyar pengguna aktif *Facebook*. Di Indonesia sendiri pengguna *Facebook* mencapai 76 juta pengguna dan hal tersebut menyatakan bahwa Indonesia menempati peringkat keempat dalam negara dengan dpengguna *Facebook* terbanyak didunia. Tak hanya itu, Jakarta menduduki peringkat ketiga dalam kota dengan pengguna Facebook terbanyak didunia (Ismarani, 2017).

Menggunakan media sosial, individu termasuk remaja bisa mendapatkan berbagai informasi. Mulai dari berbagai kegiatan sehari-hari dari teman atau artis yang diikuti, berbagi kegiatan sendiri, tukar sapa dengan teman baru atau lama, bahkan hingga curhat di media sosial. Penggunaan internet melalui media sosial menjadi sarana mengekspresikan diri dan pengungkapan diri yang dapat ditunjukkan pada semua orang. Castiglione (2008) berpendapat bahwa remaja cenderung akan mengekspresikan diri kedunia maya sebagai wujud *eksistensi* dari dunia nyata (Hurlock, 1999). Semakin berkembangnya berbagai aplikasi menunjukkan semakin menariknya dunia internet saat ini.

Internet memberikan kemudahan dalam berkomunikasi ataupun mencari informasi. Penggunaan internet diseimbangi dengan bermunculannya aplikasi media sosial seperti *instagram, facebook, snapchat, whatsapp, twitter, you tube* dan sebagainya. Adanya media sosial tersebut para pengguna berlomba-lomba untuk mengunggah status maupun foto kehidupan kesehariannya atau acara liburan yang dilaluinya. Berdasarkan data pada 2010, menyatakan bahwa lebih dari 35 juta pengguna *facebook* memperbarui status mereka setiap harinya dan lebih dari 60 juta status diperbarui setiap hari. Selain itu terdapat lebih dari 3

milliar foto diunggah pada setiap bulannya. Pengunggahan kehidupan pribadinya tersebut berbagai alasan, mulai dari ingin sekedar berbagai, mendapat simpati, curhat, ingin populer, dan sebagainya (Kasali, 2011).

Aplikasi internet sebagai media pengungkapan diri semakin marak dengan media seperti *instastory* dalam *instagram*, pembuatan status di *whatsapp* dan *facebook*, mengetahui keberadaan seseorang dengan *path*, membuat *vlog* di *you tube* dan sebagainya. Pengungkapan diri atau *self disclosure* ini merupakan berbagi informasi yang tentang diri yang biasa dirahasiakan diberitahukan kepada banyak orang (Devito, 2011). Dengan perkembangan media sosial sekarang, pembagian informasi ini bisa dalam bentuk lisan, tertulis, foto, hingga video.

Pada zaman sekarang para individu semakin mudah dengan pengungkapan diri yang bisa dilakukan melalui media sosial. Pengungkapan diri yang dilakukan secara *online* atau menggunakan jaringan internet ini bisa diterima lebih cepat ditimbang dengan cara *offline*. Hal tersebut dikarenakan dipengaruhi oleh lingkungan, lingkungan dapat mempengaruhi seseorang dalam pengungkapan dirinya. Sehingga dengan pengunggapan diri secara *smartphone*, individu akan lebih terbuka dibandingkan dengan bertatap muka (Suler, 2004).

Zaman sekarang banyak individu termasuk remaja yang lebih sering mengunggah kehidupan sehari-harinya bahkan curhat dalam media sosial. Berdasarkan pengamatan peneliti, diantara 10 subjek yang diamati, hampir semua subjek mengunggah pengungkapan dirinya minimal satu kali dalam sehari baik melalui *instastory* dalam *instagram* ataupun *status* dalam *whatsapp*. Bentuk pengungkapan dirinya pun bermacam-macam, mulai dari foto, tulisan, video, hingga video musik. Sehingga internet saat ini pun tak hanya untuk komunikasi, dan mendapat informasi, namun juga sebagai media mengekspresikan diri. Penelitian yang dilakukan oleh Damastuti (2016) dengan judul “Hubungan antara *self disclosure* dengan perilaku kecanduan situs jejaring sosial *Facebook*” menyatakan bahwa adanya hubungan antara *self disclosure* dengan perilaku kecanduan situs jejaring sosial *Facebook* (Damastuti, 2016).

Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti kepada beberapa mahasiswa di kota Semarang menunjukkan bahwa pengungkapan diri

individu dilakukan dimedia sosial. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara dengan beberapa subjek, berikut :

“Aku lumayan sering buat status atau posting tentang pribadi. Aku biasanya posting foto jalan-jalan kemana, trus curhat juga, kadang kan kalo mau cerita sama orang juga sungkan, jadi sekarang bisa cerita sama curhat lewat story di whatsapp sama instagraam” (MAQ, 2017).

“Aku lebih sering buat status whatsapp daripada story instagram atau status facebook, atau lainnya. Biasanya minimal sekali sehari, malahan kalo ada acara apa, kata-kata motivasi atau ada yang menarik aku posting lebih dari sekali, malah pernah lebih dari lima kali, hahaa. Kalo tentang sesuatu yang privasi tuh aku pengen posting aja, hahaa” (LF, 2017).

“Aku jarang sih kalo update status gitu di whatsapp, instagram, facebook, twitter punya tapi enggak pernah posting. Tapi kalo update biasanya di whatsapp soalnya kan lebih privasi cuma yang punya kontak yang bisa lihat, instagram jarang. Aku update kalo ada yang penting kaya kemaren adikku lahiran, itu baru aku posting, pengen pamer dikit lah kalo punya keponakan lucu baru, hahaa. Jarang juga, sekali-kali pengen posting gitu, kalo enggak pas lagi suwung, hahaa” (MR, 2017).

“Lumayan sering lah aku update status atau story, apalagi kalo lagi jalan trus kumpul sama teman, pesanan minuman atau makanan dateng foto atau video dulu trus diposting, dijalan diposting, banyak pokoknya. Kalo update instagram itu biar enggak terlupakan peristiwanya” (RNV, 2017).

Hasil wawancara diatas menunjukkan bahwa adanya pengungkapan diri yang dilakukan mempengaruhi penggunaan internet. Pengungkapan ini dapat berupa tulisan, foto, video, atau lainnya yang dapat digunakan sebagai pengungkapan diri di media sosial.

Selain itu terdapat faktor-faktor psikologis yang dapat mempengaruhi penggunaan internet pada remaja seperti perasaan kesepian yang timbul kapan dan dimana saja. Kesepian merupakan salah satu faktor yang dialami remaja. Kesepian merupakan kondisi ketidakseimbangan psikoemosional yang ditandai dengan perasaan kosong atau merasa hampa akibat kurangnya ikatan dengan orang lain. Perasaan sepi remaja dipengaruhi oleh pemahaman keberadaan diri

sendiri yang sedang mengalami masa transisi dari masa anak-anak menuju masa dewasa (Harlock, 2002).

Hadirnya kondisi kesepian tersebut bisa berakibat dalam pemakaian internet yang semakin intensif. Pada kelompok remaja dan dewasa awal adalah kelompok yang mengalami tingkat kesepian lebih tinggi daripada kelompok usia lainnya. Penelitian Subagio dan Hayati pada tahun 2017 di salah satu SMA di Bekasi menunjukkan bahwa siswa yang merasa kesepian akan memiliki kecenderungan lebih tinggi untuk mengalami adiksi *smartphone* (Subagio & Hidayati, 2017). Penggunaan internet digunakan sebagai *coping* dari kesepian yang sedang dihadapi. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara dengan beberapa subjek, berikut :

“Penting banget pokoknya internet itu, mending sekalian enggak punya hape kalo enggak ada kuota, haha. Apalagi kalau lagi enggak ngapa-ngapain itu aku sering ngechat-in temen-temen, stalking instagram orang, liat gosip biar ada aktivitas. Apalagi kalo dikos kan sekarang sering gk banyak kegiatan, jadi bikin banyak kuota yang dihabiskan, haha. Dikos tuh sama temen yang sampingan kamar aja chattingan, haha” (AR, 2017).

“Kalo lagi sendirian di kos itu pasti aku ngechatin temen-temen, lihat instagram, baca wattpad, sama banyak deh. Apalagi kalo lagi pulang di bus enggak ada temen buat ngobrol, pokoknya harus chattingan biar enggak kesepian. Kalo instagram tuh liat yang lagi populer itu, biar tau yang lagi hits, buat instastory. Saat chattingan itu yang bisa bahas apa aja, dari cihat, tanya kabar, banyak pokoknya” (RNV, 2017).

Hasil wawancara diatas menunjukkan bahwa adanya faktor kesepian yang mempengaruhi penggunaan internet. Kesepian yang dialami dapat menjadikan intensitas penggunaan internet bertambah. Kesepian tersebut menjadikan individu berselancar di portal berita, media sosial, hingga komunikasi *online*. Penelitian sebelumnya mengenai kecanduan internet yang dilakukan oleh Atika Dian Ariana (2015) dengan judul “Hubungan antara kesepian dan kecenderungan kecanduan internet pada remaja” menunjukkan bahwa ada hubungan antara kesepian dan kecenderungan kecanduan internet pada remaja (Ariana , 2015).

Keadaan dan perasaan kesepian yang dialami remaja ini adalah kondisi mental yang tidak baik. Kondisi kesepian ini dapat menjadikan remaja kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Pada kenyataannya remaja merupakan masa pencarian jati diri yang memerlukan dukungan sosial, pertemanan yang luas, yang didapat secara langsung dari lingkungan sekitarnya (Dariyo & Widiyanto, 2013).

Berdasarkan penjabaran diatas menunjukkan bahwa perkembangan teknologi yang berkembang pesat dapat menimbulkan kecanduan internet. Kecanduan internet tersebut memiliki dampak yang sangat luas dan disebabkan oleh banyak faktor. Remaja yang sedang masa pencarian jadi diri pun menjadi dampak dari perkembangan teknologi. Kebiasaan remaja untuk mengunggah kehidupan pribadi secara rutin dan menghilangkan rasa sepi dengan cara penggunaan internet menjadi fenomena saat ini. Berdasarkan fenomena tersebut, memunculkan pertanyaan peneliti apakah ada hubungan antara kesepian dan pengungkapan diri *online* terhadap kecanduan internet pada remaja.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada variabel bebas pengungkapan diri yang dilakukan secara online. Disisi lain juga terletak pada penggabungan dua variabel yaitu kesepian dan pengungkapan diri *online* guna menguji faktor penyebab kecanduan internet pada remaja akhir. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini termasuk penelitian yang orisinal.

B. Rumusan Masalah

Apakah ada peran kesepian dan pengungkapan diri *online* terhadap kecanduan internet pada remaja akhir?

C. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya peran kesepian dan pengungkapan diri *online* terhadap kecanduan internet pada remaja

D. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Penelitian dilakukan guna memperkaya kajian dalam bidang ilmu psikologi, terutama yang berkaitan dengan fenomena kecanduan internet.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian dilakukan guna mengetahui alasan remaja mengalami kecanduan internet.
- b. Penelitian dilakukan guna mengurangi kecanduan internet para remaja.
- c. Penelitian dilakukan agar para remaja lebih mengedepankan hubungan sosial dilingkungan sekitar.