

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Remaja adalah periode dalam kehidupan seseorang di mana terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang pesat secara fisik, psikis, dan intelektual. Istilah remaja berasal dari kata Latin *adolescence*, yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah remaja mencakup definisi yang lebih luas yang mencakup perkembangan fisik, mental, emosional, dan sosial. (Hurlock, 2011). Sama dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sarwono (2012) Masa remaja merupakan proses peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa yang ditandai dengan perubahan biologis, perkembangan psikologis, perkembangan kognitif, dan kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosial.

Menurut Monks (Usop, 2013) menyatakan tiga golongan batasan usia pada remaja, yaitu : a) Remaja awal, berumur 12 sampai 15 tahun; b) Remaja pertengahan, berumur 15 sampai 18 tahun; c) Remaja akhir, berumur 18 sampai 21 tahun. Remaja pada usia ini sangat ingin tahu, cenderung mengambil risiko tanpa memikirkan tindakannya, dan cenderung menyukai hal-hal yang berbahaya, sehingga menghadapi berbagai permasalahan, termasuk penggunaan internet. Internet telah menjadi kebutuhan penting bagi sebagian orang, dan berkat perkembangan teknologi Internet, banyak orang dari berbagai kalangan, seperti anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa, menggunakan Internet untuk memenuhi segala kebutuhan yang dilakukan itu.

Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia APJII (2024), jumlah pengguna Internet di Indonesia diperkirakan mencapai 221.563.479 jiwa pada tahun 2023, dari jumlah penduduk Masih sebanyak 278.696.200 jiwa. Berdasarkan hasil Survei Tingkat Penetrasi Internet Indonesia Tahun 2024 yang dirilis APJII, tingkat penetrasi Internet di Indonesia mencapai 79,5%, meningkat 1,4% dari triwulan sebelumnya. Tingkat penetrasi internet di Indonesia berdasarkan gender adalah 50,7% untuk laki-laki dan 49,1% untuk perempuan.

Menurut Yusnidah (2020) Internet diartikan sebagai jaringan komputer yang menggunakan protokol internet (TCP/IP) dan digunakan dalam batas tertentu untuk berkomunikasi ataupun untuk bertukar informasi. Senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Nurbaiti & Alfarisy (2023) Internet adalah jaringan yang ada diseluruh dunia dan saling terhubung melalui serangkaian *internet protocol suite* sehingga memudahkan untuk mengakses informasi dan dapat juga digunakan sarana untuk bertukar informasi ataupun data dengan satu sama lain.

Internet termasuk sebagian dari kehidupan, selain itu perkembangan perangkat-perangkat canggih yang memberikan kenyamanan dan kemudahan dalam mengakses Internet semakin banyak dikembangkan, sehingga kebutuhan untuk mengakses Internet kapanpun dan dimanapun dapat dipenuhi oleh siapapun. Alasan utama penggunaan Internet adalah kemudahan memperoleh informasi. Selain itu, Internet menyediakan beragam pilihan hiburan kepada pengguna,

termasuk berbagai jejaring sosial dan permainan online, menjadikannya media populer bagi sebagian besar remaja saat ini. Berbagai fasilitas tersebut memungkinkan remaja menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk mengakses internet. Inilah dampak negatif penggunaan internet, karena meskipun Internet seharusnya digunakan untuk memenuhi kebutuhan, namun pengguna menyalahgunakannya sehingga menjadi ketergantungan, ketergantungan dalam mengakses internet disebut juga dengan adiksi internet. Menurut Young & Abreu (2017) semakin besarnya jumlah pengguna internet, semakin mudah akses internet, dan semakin antusias individu dalam menggunakan internet, maka dapat menyebabkan individu menjadi adiksi internet.

Menurut Basri (2014) dari sudut pandang psikologis, menyatakan bahwa adiksi internet diartikan sebagai penggunaan sesuatu atau melakukan sesuatu oleh seseorang untuk memperoleh kesenangan dari tindakan yang dilakukan untuk sesuatu. Adiksi internet sendiri diartikan sebagai sesuatu aktivitas penggunaan internet yang dilakukan secara terus-menerus dimana perilaku tersebut akan menjadikan individu hanya terfokus kepada internet dan mengabaikan pekerjaan atau rutinitas sehari-hari Young & Abreu (2017). Adiksi internet mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan internet seperti sosial media, situs *online*, aplikasi belanja *online* dan *game online*. Individu yang mengalami adiksi internet pada umumnya terlalu banyak menghabiskan waktu *online*, mereka mampu menggunakan internet berkisar antara 40-80 jam perminggu. Selain itu aktivitas internet hingga larut malam akan mengganggu waktu tidur, dan pengguna dengan intensitas yang tinggi biasanya tetap melanjutkan penggunaan internet padahal

sebenarnya harus bangun pagi-pagi keesokan harinya untuk melakukan suatu aktivitas.

Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder Fifth Edition (DSM-5) yang mengemukakan bahwa seseorang yang mempunyai gangguan internet adalah orang yang melakukan aktivitas penggunaan internet secara berulang-ulang, seperti menggunakan internet sehingga mengabaikan aktivitas lain dan individu mampu menghabiskan waktu 8 sampai 10 jam dalam sehari atau setidaknya 30 jam perminggu.

Menurut Young & Abreu (2017) ciri-ciri adiksi internet adalah sebagai berikut: 1) Pengguna internet akan mengalami emosi yang tidak menyenangkan ketika total menggunakan internet. 2) Terfokus hanya pada penggunaan internet. 3) waktu penggunaan internet semakin meningkat. 4) Resiko kehilangan karena penggunaan internet. 5) Penggunaan internet sebagai bentuk pelarian dari suatu masalah.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti ingin melakukan penelitian ini dikarenakan remaja di lingkungan tempat peneliti tinggal banyak yang menggunakan internet dan ingin mengetahui lebih lanjut lagi mengenai remaja tersebut apakah mengalami adiksi internet, penelitian ini dilaksanakan di Desa Gajah Mati. Gajah Mati terletak di Kecamatan Sungai Keruh, Kabupaten Musi Banyuasin, Provinsi Sumatera Selatan. Subyek penelitian ini adalah remaja awal hingga remaja akhir, yang diobservasi dan diwawancarai untuk mengumpulkan data yang mendukung fenomena yang terjadi di lapangan. Hal ini bertujuan untuk

memperkuat pemahaman mengenai masalah yang diteliti serta memberikan dasar yang kuat bagi penelitian ini dilakukan.

Dari hasil observasi yang telah dilaksanakan tanggal 2 April 2024 kepada subjek MSB, DRS, DB, DA, dan MA yang ditemui dirumah masing-masing subjek, dari observasi ini dapat dilihat berdasarkan perilaku subjek dimana subjek mengakses internet untuk menonton video, membuka media sosial, membuat konten tiktok, dan bermain game. Subjek DRS merasa malas saat disuruh ibunya membantu mengambil minum untuk adiknya, subjek menyatakan bahwa "sebentar" karena subjek sedang asyik menonton drama Korea. Kemudian peneliti melakukan observasi kembali dengan subjek DA yang dimana rumah subjek berada disamping rumah peneliti, sehingga peneliti bisa mengobservasi saat subjek bermain diteras depan rumahnya. Subjek bermain *game online* bersama teman-teman onlinenya, subjek terlihat sangat senang saat menang akan tetapi subjek juga memperlihatkan perasaan geram saat kalah dalam bermain. Subjek bermain *game online* dimulai dari jam 7-10 malam peneliti selesai mengobservasi dikarenakan sudah larut malam dan subjek belum ada tanda-tanda menghentikan aktivitasnya.

Dari hasil wawancara yang sudah dilakukan pada tanggal 2 - 5 April 2024 didesa Gajah Mati bahwa terdapat fenomena berdasarkan ciri adiksi internet yang pertama adalah pengguna internet mengalami perubahan suasana hati yang tidak menyenangkan ketika tidak menggunakan internet. Dari hasil wawancara yang telah dilaksanakan peneliti kepada remaja (*Personal communication*, 3 April 2024) dengan subjek berinisial MSB yang merupakan pegawai SPBU mini yang

berusia 21 tahun, subjek menyatakan bahwa dirinya merasa bosan ketika tidak bisa menggunakan internet karena tuntutan pekerjaan yang tidak bisa menggunakan *smartphone* pada saat jam kerja. Ketika subjek sedang *offline* atau sedang tidak bisa menggunakan internet subjek merasa tidak bersemangat ditambah lagi lingkungan pekerjaan yang tergolong sepi dikarenakan hanya ada dua pegawai sehingga membuatnya merasa sangat bosan, namun pada saat sedang tidak ada pelanggan atau sedang bergantian untuk istirahat subjek menghabiskan waktu luang untuk menggunakan internet walaupun hanya untuk melihat video YouTube dan mengirim pesan. Kemudian subjek juga menyatakan pada saat pulang bekerja subjek menghabiskan waktu luangnya menggunakan internet untuk bermain *game online*.

Fenomena kedua berdasarkan ciri dari perhatian hanya tertuju pada internet. Dari wawancara yang telah dilaksanakan dengan remaja (*Personal communication*, 3 April 2024) dengan subjek berinisial DRS yang merupakan siswi SMA yang berusia 17 tahun menyatakan bahwa pada saat disekolah atau saat pelajaran berlangsung subjek selalu memikirkan aktivitas yang akan dilakukan saat menggunakan internet dan pada saat jam pelajaran subjek sering memeriksa *smartphone* secara diam-diam hanya untuk memastikan apakah ada atau tidak orang yang mengirimkan pesan kepadanya dan subjek juga berharap untuk bisa menggunakan internet sesegera mungkin. Kemudian pada saat jam istirahat subjek ke kantin dan makan sambil memutar video YouTube seperti menonton animasi Upin dan Ipin. Pada saat pulang sekolah dan sampai dirumah terkadang subjek langsung istirahat dan menghabiskan waktu menggunakan

internet dengan aktivitas penggunaan internet yang sangat beragam mulai dari Instagram untuk melihat cerita yang dibagikan temannya, membagikan ataupun menonton video yang ada di Instagram. Menggunakan TikTok untuk melihat konten dan terkadang juga membuat konten sendiri akan tetapi tidak pernah diupload karena merasa malu. Menonton drama Korea di Telegram dan membuka aplikasi belanja *online* seperti Shopee atau TikTok *shop* untuk mencari barang-barang yang diinginkan. Dari banyaknya aktivitas penggunaan internet tersebut subjek mengatakan bahwa walaupun terkadang mengakses internet lebih dari 6 jam sehari bahkan lebih akan tetapi subjek masih ingin menambah waktu penggunaannya.

Fenomena ketiga berdasarkan ciri pengguna internet yang semakin meningkat. Dari hasil wawancara yang telah dilaksanakan peneliti kepada remaja (*Personal communication*, 4 April 2024) dengan subjek berinisial B yang merupakan siswi kelas 6 SD yang berusia 12 tahun menyatakan bahwa subjek ingin menggunakan internet dalam kurun waktu yang lebih lama, dan ketika pulang sekolah subjek menggunakan internet untuk bermain TikTok dan terkadang lebih mendahulukan *smartphone* dibandingkan dengan makan siang. Subjek sering merasa senang dan terkadang lupa waktu karena banyaknya aktivitas-aktivitas yang menyenangkan di internet seperti media sosial dan subjek menyatakan bahwa dapat menggunakan internet lebih dari 6 jam sehari menggunakan internet hanya untuk menonton video TikTok sehingga ketika subjek tidak menggunakan *handphone* baik karena kendala sinyal lemot ataupun kendala mati lampu dan tidak ada baterai subjek sering merasa bosan dan ingin segera

menggunakan *handphone* walaupun orang tuanya sering mengeluh karena banyaknya waktu yang subheh habiskan untuk internet.

Fenomena keempat berdasarkan ciri dari mengambil resiko kehilangan karena penggunaan internet. Dari hasil wawancara yang telah dilaksanakan peneliti kepada remaja (*Personal communication*, 5 April 2024) dengan subjek berinisial MAZ yang merupakan siswi kelas 2 SMA berusia 16 tahun menyatakan bahwa subjek putus dengan pacarnya karena terlalu asyik bermain *handphone* dan tidak terlalu memperhatikan pacarnya ketika sedang diajak berbicara, subjek ketika bertemu atau jalan-jalan lebih sering *live* di instagram dan lebih banyak berinteraksi *online* sehingga terkadang mengabaikan orang yang ada di dekatnya. Kemudian subjek juga menyatakan pada saat di sekolah temannya serung merasa tidak senang kepadanya karena tidak terlalu memperhatikan saat temannya sedang curhat dan lebih fokus kepada *smartphone*.

Fenomena kelima berdasarkan ciri menggunakan internet sebagai pelarian dari suatu masalah. Dari hasil wawancara yang telah dilaksanakan peneliti kepada remaja (*Personal communication*, 5 April 2024) dengan subjek berinisial MA yang merupakan siswa kelas 1 SMP berusia 13 tahun. Subjek menggunakan internet pada saat di sekolah secara diam-diam dikelas dan pada saat jam istirahat kemudian menggunakan internet dirumah dan lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan internet pada saat malam hari dikarenakan banyak waktu luang. Subjek menyatakan bahwa ketika sedang ada masalah sedih ataupun cemas subjek sering menghibur diri atau mengalihkan perhatian dengan menghabiskan waktu untuk menonton *film* ataupun menonton video-video yang

lucu. Pada saat akhir pekan atau hari libur waktu yang subjek habiskan untuk menonton ataupun menggunakan media sosial berkisar antara 10 jam perhari.

Dari hasil angket awal adiksi internet yang telah dilaksanakan pada tanggal 6 - 21 April 2024 melalui *online (google form)* dan *offline* (secara langsung) dengan responden yang berjumlah 238 yang terdiri dari 113 laki-laki dan 125 perempuan yang merupakan remaja yang ada di Desa Gajah Mati, kecamatan Sungai Keruh. Dengan hasil waktu penggunaan internet sebanyak 6 responden menyatakan 1 sampai 2 jam perhari, 30 responden menyatakan 3 sampai 5 jam perhari dan, 202 responden menyatakan 6 sampai 7 jam atau lebih perhari dan jika dikalikan dalam seminggu maka lebih dari 40 jam perminggu.

Selanjutnya agket ini di ambil berdasarkan ciri-ciri adiksi internet menurut Young & Abreu (2017) sebanyak 226 remaja dengan persentase 95% setuju menyatakan bahwa merasa keasyikan ketika sedang menggunakan internet dan mengalami perasaan tidak menyenangkan ketika *offline*. Sebanyak 204 remaja dengan persentase 86% setuju menyatakan bahwa penggunaan inernet yang semakin meningkat. Sebanyak 198 remaja dengan persentase 83% setuju merasakan bahwa menggunakan internet lebih lama dari yang dibayangkan sehingga kehilangan waktu belajar atau menurunnya nilai karena pengguna internet. Sebanyak 160 remaja dengan persentase 67% setuju menyatakan bahwa sering mengabaikan orang-orang dan aktivitas lain karena perhatian hanya tertuju pada internet. Sebanyak 185 remaja dengan perentase 78% setuju menyatakan bahwa menggunakan internet sebagai bentuk pelarian dari suatu masalah.

Jadi dapat disimpulkan berdasarkan ciri-ciri dari adiksi internet yang dikemukakan oleh Young & Abreu (2017) Hasil survei awal menunjukkan bahwa dari 202 responden, mereka mengalami adiksi internet karena biasanya mereka menggunakan internet secara berlebihan, menghabiskan waktu antara 40 hingga 80 jam seminggu, dengan jenis aktivitas online yang dilakukan adalah media sosial, aplikasi belanja *online* dan *game online*.

Terdapat beberapa faktor-faktor yang dapat menyebabkan individu mengalami adiksi internet yaitu : 1) Faktor sosial seperti, menurunnya komunikasi keluarga dan berkurangnya ukuran lingkaran sosial atau kecanggungan sosial. 2) Faktor psikologis seperti, ketika stres atau depresi individu yang mengalami adiksi Internet menunjukkan kecenderungan yang tinggi untuk mengakses internet, merasa kesepian, suasana perasaan yang tertekan, dan kompulsivitas yang lebih tinggi. 3) Faktor situasional (Young & Abreu, 2017). Menurut Latief & Retnowati (2018) faktor yang berpengaruh terhadap adiksi internet diantaranya adalah : 1) Kontrol diri yang rendah. 2) kesepian. 3) Harga diri. 4) kepuasan hidup. Kemudian menurut Montag & Routers (2015) menyatakan ada 3 faktor adiksi internet yaitu : 1) Faktor Sosial seperti keterampilan berkomunikasi, dukungan sosial, dan perkembangan urusan online. 2) Faktor Psikologis seperti depresi, kecemasan, kesepian dan gangguan *obsesif-kompulsif*. 3) Faktor Biologis.

Dari pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa salah satu alasan yang menyebabkan adiksi internet adalah perasaan kesepian. Temuan ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan. Ezoë & Toda (2013) Penelitian

menunjukkan bahwa ada hubungan positif antara kesepian dan adiksi internet, yang menunjukkan bahwa kesepian dapat mempengaruhi dan terkait dengan adiksi internet. Penelitian yang dilakukan oleh Anuari (2018) menunjukkan bahwa kesepian memiliki pengaruh terhadap adiksi internet pada remaja. Hal ini didukung oleh Gangopadhyay et al (2022) Penelitian ini menyimpulkan bahwa kesepian berkontribusi pada peningkatan adiksi internet, menunjukkan bahwa kesepian adalah salah satu faktor yang mempengaruhi adiksi internet.

Oleh sebab itu, kesepian akan menjadi salah satu faktor dalam penelitian yang akan peneliti lakukan. Kesepian terkadang dipandang sebagai kekurangan sosial. Kesepian bisa terjadi karena hubungan sosial seseorang lebih kecil atau tidak memuaskan dibandingkan yang diinginkannya. Tingkat kontak sosial yang diinginkan seseorang didasarkan pada banyak pertimbangan, antara lain sejauh mana kontak yang sudah dilalui dan harapan terhadap hubungan sosialnya di masa yang akan datang. Oleh karena itu kesepian tidak sama dengan isolasi sosial atau kesendirian. (Peplau & Perlman, 1998).

Menurut Russel (Maulidi & Budiman, 2020) Kesepian didefinisikan sebagai kondisi dinamis dari sistem psikofisik individu yang mempengaruhi ciri-ciri perilaku dan pikiran, serta berdampak pada kehidupan sosial dan motivasi individu di lingkungannya. Hal ini juga meliputi perasaan seperti depresi, kesedihan, kurang semangat, merasa tidak berharga, dan fokus yang berlebihan pada kegagalan. Sedangkan menurut pendapat Weiss (Prabowo, 2012) Kesepian bukanlah disebabkan dari kesendirian, tetapi disebabkan oleh ketidakpuasan akan

kebutuhan akan hubungan atau jenis hubungan tertentu yang diperlukan, atau kurangnya ketersediaan hubungan yang dibutuhkan oleh seseorang.

Menurut Putrisyani (2014) ciri-ciri kesepian, yakni : 1) Kurangnya membuka diri. 2) *Personal negativity*. 3) Merasa dikucilkan dan sulit menyesuaikan diri, 4) Tidak mempunyai waktu untuk dihabiskan bersama orang lain. 5) Efek negatif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan tanggal 4 April 2024 kepada subjek SPJ, DJ, MD yang dilakukan di sekitar peneliti tinggal, dari observasi ini dapat dilihat berdasarkan perilaku subjek dimana subjek lebih banyak menghabiskan waktu dirumah dan terlihat keluar untuk mengangkat jemuran baju dan membersihkan rumah, alasan subjek jarang keluar rumah dikarenakan rasa malas dan subjek menyatakan bahwa subjek pemalu. Subjek SPJ pada saat diajak peneliti dan teman-teman peneliti untuk pergi ke salah satu rumah tetangga yang mengadakan pesta pernikahan subjek tidak ingin ikut namun orangtuanya sangat ingin agar subjek mau berkumpul-kumpul bersamabersama, dan pada saat ditempat pesta terlihat subjek pendiam dan tidak banyak bercerita.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah di laksanakan pada 2 April 2024 didesa Gajah Mati bahwa terdapat fenomena berdasarkan ciri-ciri dari kesepian yang pertama yaitu kurang keterbukaan diri dengan subjek YP yang merupakan siswi kelas 3 SMP berusia 15 tahun (*Personal Communication*, 2 April 2023) Penyebab subjek merasa kesepian dikarenakan subjek merasa tidak cocok dengan teman-temannya sehingga subjek berfikir bahwa keterbukaan diri

terhadap teman dan orang lain tidak perlu atau tidak penting dan teman-temannya tidak perlu tau tentang dirinya, kemudian subjek juga menyatakan bahwa sulit untuk percaya dengan orang-orang sehingga tidak pernah bercerita tentang hidupnya dengan orang lain.

Fenomena kedua yaitu berdasarkan ciri dari *personal negativity* dari hasil wawancara yang dilaksanakan peneliti pada subjek berinisial DJ yang merupakan siswi kelas 1 SMA berusia 16 tahun (*Personal Communication*, 3 April 2024) subjek menyatakan sering berfikir bahwa dirinya banyak kekurangan dan sering merasa *insecure* dengan orang lain. Kemudian subjek juga menyatakan bahwa terkadang pada saat lewat didepan banyak orang subjek merasa tidak nyaman. Penyebab subjek merasa kesepian dikarenakan tidak adanya orang-orang yang subjek percayai.

Fenomena ketiga yaitu berdasarkan ciri dari merasa tersingkirkan dan sulit beradaptasi, dari hasil wawancara yang dilaksanakan peneliti pada subjek berinisial MD yang merupakan siswi kelas 2 SMP berusia 14 tahun (*Personal Communication*, 3 April 2024) menyatakan bahwa subjek merasakan kesulitan untuk beradaptasi dan membuka diri terhadap teman-temannya karena merasa canggung sehingga membuatnya tidak bersemangat dan berdampak pada aktivitas sosialnya, apalagi saat berada di lingkungan yang baru subjek menyatakan bahwa terkadang merasakan tidak nyaman dan merasa sendirian. Kemudian penyebab utama subjek merasa kesepian adalah karena perceraian orang tua yang membuat subjek tinggal bersama neneknya dikarenakan ibunya pergi merantau ke luar kota

sehingga subjek merasa bahwa tidak ada seseorang yang mampu memahami maupun orang yang memperhatikannya.

Fenomena keempat yaitu berdasarkan ciri dari minimnya waktu bersama orang lain, dari hasil wawancara yang dilaksanakan peneliti pada subjek berinisial DRS yang merupakan siswi kelas 2 SMA berusia 17 tahun (*Personal Communication*, 3 April 2024) menyatakan bahwa subjek merasakan bahwa waktu yang dihabiskan untuk keluar rumah atau bermain bersama teman-temannya terlalu sedikit dikarenakan setelah pulang sekolah subjek harus membantu ibunya untuk menjaga warung dan membuat pesanan jika ada pembeli yang memesan sehingga subjek sangat jarang untuk bermain dan subjek menyatakan sedikit bergaul dikarenakan tidak banyak waktu seperti teman seusianya.

Fenomena kelima yaitu berdasarkan ciri dari efek negatif, dari hasil wawancara yang dilaksanakan peneliti pada subjek berinisial JPP berusia 19 tahun (*Personal Communication*, 3 April 2024) menyatakan bahwa subjek merasa kurang percaya diri, malu dan cemas pada saat diluar rumah. Kemudian subjek juga menyatakan bahwa terkadang saat berinteraksi dengan orang lain subjek merasa begitu rendah diri sehingga khawatir orang lain akan berfikir negatif terhadap dirinya. Selain itu, subjek sering merasa tidak bahagia karena menyalahkan diri sendiri atas sifat buruknya, tidak puas dengan keadaannya, dan tidak puas dengan pergaulan sosialnya.

Berdasarkan hasil angket awal yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 6-14 April 2024 melalui *online (google form)* dan *offline* (secara

langsung) dengan jumlah responden sebanyak 238 orang responden yang merupakan remaja didesa Gajah Mati, kecamatan Sungai Keruh. Agket ini di ambil berdasarkan ciri dari kesepian menurut Putrisyani (2014) sebanyak 154 remaja dengan persentase 65% setuju bahwa merasakan sulit percaya pada orang lain dan kesulitan untuk membuka diri. Sebanyak 169 remaja dengan persentase 71% setuju merasakan kurang percaya diri ataupun cemas ketika sedang beraktivitas diluar. Sebanyak 172 remaja dengan persentase 72% setuju menyatakan bahwa tersingkirkan dan sulit beradaptasi karena merasa canggung atau merasa berbeda dengan teman-temannya. Sebanyak 135 remaja dengan persentase 57% setuju merasakan bahwa lebih banyak menghabiskan waktu sendiri atau sedikitnya menghabiskan waktu bersama dengan orang lain. Sebanyak 180 remaja dengan persentase 76% setuju bahwa merasa sering menilai orang lain ataupun diri sendiri secara negatif.

Dari penjelasan yang sudah dipaparkan tersebut, maka dapat dibuktikan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Maulidina (2018) Dari studi tentang Hubungan antara *Loneliness* dan *Internet Addiction* pada Remaja Pengguna Aplikasi Instagram, ditemukan bahwa terdapat korelasi antara tingkat kesepian dengan tingkat adiksi internet pada remaja yang menggunakan aplikasi Instagram, di mana tingkat kesepian yang lebih tinggi berhubungan dengan tingkat adiksi internet yang lebih tinggi.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Sarialioglu, Atay & Arikan (2022) dengan judul Menentukan hubungan antara kesepian dan kecanduan internet di

kalangan remaja selama pandemi *covid-19* di Turki, dari hasil analisis regresi berganda ditemukan bahwa kecanduan internet remaja meningkat seiring dengan meningkatnya tingkat kesepian. Remaja yang melaporkan merasa kesepian dan memiliki tingkat kecanduan internet.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Sahda (2023) Penelitian berjudul Hubungan Antara Kesepian dengan Adiksi Media Sosial Pada Mahasiswa menemukan korelasi positif yang signifikan antara kesepian dan kecanduan media sosial. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel tersebut memiliki kekuatan yang cukup berarti. Berdasarkan klasifikasi yang dilakukan, mayoritas responden berada pada tingkat kecanduan dan kesepian media sosial yang sedang.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Wang & Zeng (2024) Judul: Hubungan antara Kesepian dan Kecanduan Internet: Sebuah Meta-analisis. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif yang signifikan antara kesepian dan kecanduan internet. Artinya, semakin tinggi tingkat kesepian seseorang, semakin tinggi pula tingkat kecanduan internetnya, dan sebaliknya, semakin rendah tingkat kesepian, semakin rendah pula tingkat kecanduan internet.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk menyelidiki lebih lanjut dengan merumuskan masalah sebagai berikut: apakah terdapat hubungan antara kesepian dengan kecanduan internet pada remaja di Desa Gajah Mati?

B. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara Kesenian dengan Adiksi Internet pada remaja di desa Gajah Mati.

C. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis dan praktis dalam lingkungan. Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan pengetahuan tentang masalah yang diteliti, memperkaya penelitian dan teori di bidang psikologi, serta memberikan pemahaman mengenai hubungan antara kesepian dan kecanduan internet pada remaja di Desa Gajah Mati.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bisa membantu dan memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Bagi Remaja didesa Gajah mati

Diharapkan mampu meningkatkan pemahaman bahwa kesepian bisa menyebabkan penggunaan internet yang berlebihan sehingga menyebabkan adiksi internet.

b. Bagi Desa Gajah Mati

Penelitian ini dapat memberi informasi kepada masyarakat Desa Gajah Mati mengenai hubungan kesepian dengan adiksi internet pada remaja didesa Gajah Mati.

c. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan yang luas dalam bidang psikologi khususnya tentang kesepian adalah salah satu faktor dari adiksi internet pada individu.

D. Keaslian Penelitian

Penelitian ini keasliannya didasarkan pada beberapa penelitian sebelumnya yang mempunyai karakteristik-karakteristik suatu topik yang sama. Mengenai hubungan antara kesepian dengan adiksi internet pada remaja di Desa Gajah Mati, terdapat perbedaan pada kriteria atau ciri-ciri subjek, perbedaan jumlah populasi, metode analisis data, maupun variabel-variabel penelitian yang akan digunakan.

Penelitian oleh Haque et al (2016) yang berjudul *Internet Use and Addiction Among Medical Students of Universiti Sultan Zainal Abidin, Malaysia* bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan dan kecanduan internet di kalangan mahasiswa Universitas Sultan Zainal Abidin, Malaysia. Dalam studi ini, sampel yang digunakan terdiri dari 149 mahasiswa, dari total populasi 300 mahasiswa.

Selanjutnya Subagio & Hidayati (2017) yang berjudul *Hubungan Antara Kesepian dengan Adiksi Smartphone pada Siswa SMA N 2 Bekasi*. Bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara kesepian dan adiksi *smartphone* pada remaja yang melibatkan siswa kelas X SMA Negeri 2 Bekasi dengan sampel sebanyak 193 siswa dari total populasi yang ada. Teknik *cluster random sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini, dan

analisis data dilakukan menggunakan regresi sederhana. Analisis data menunjukkan bahwa kesepian dan kecanduan *smartphone* berhubungan yang signifikan, yang diartikan jika kesepian semakin tinggi maka Adiksi *Smartphone* akan semakin tinggi pula.

Penelitian oleh Maulidina (2018) yang membahas hubungan antara kesepian (*loneliness*) dan kecanduan internet (*internet addiction*) pada remaja pengguna aplikasi Instagram. Temuan ini mendapatkan hasil yang berhubungan antara keduanya. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa semakin besar perasaan kesepian seseorang, semakin tinggi kemungkinan mereka mengalami kecanduan internet. Penelitian ini teknik *purposive sampling* adalah teknik yang digunakan untuk menentukan sampel, dengan total sebanyak 148 orang yang berpartisipasi.

Penelitian oleh Anuari (2018) Dalam penelitian berjudul Hubungan Antara Kesepian dengan Kecanduan Internet pada Remaja, hasilnya menunjukkan adanya hubungan positif antara kesepian dan kecanduan internet. Dengan kata lain, semakin tinggi tingkat kesepian, semakin tinggi pula kecanduan internet, dan sebaliknya. Tingkat kesepian subjek tergolong rendah, dengan rata-rata empiris sebesar 58,54, sedangkan rata-rata yang dihipotesiskan adalah 70. Sebaliknya, ketergantungan subjek terhadap internet tergolong tinggi, dengan rata-rata penelitian sebesar 93,8 dibandingkan rata-rata yang dihipotesiskan sebesar 102,5. Rasio kontribusi efektif (SE) kesepian adalah 6,5%. Penelitian ini melibatkan 50 subjek yang berusia antara 15 hingga 18 tahun.

Penelitian yang dilakukan oleh Meinamara (2019) dalam penelitian Intensitas Penggunaan Media Sosial dengan Adiksi Internet pada Mahasiswa Universitas Bina Darma, temuan ini memperoleh hasil bahwa intensitas penggunaan media sosial dan adiksi internet di kalangan mahasiswa Universitas Bina Darma terdapat hubungan yang sangat signifikan. Nilai kontribusi efektif antara intensitas penggunaan media sosial dan kecanduan internet adalah sebesar 4,2%. Oleh sebab itu, penelitian ini hipotesisnya diterima dan menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut berhubungan yang sangat signifikan.

Penelitian oleh Ariani et al (2019) dengan judul temuan Peran Kesepian dan Pengungkapan Diri *Online* terhadap Kecanduan Internet pada Remaja Akhir. Temuan ini tujuannya adalah untuk mengidentifikasi hubungan antara kesepian, pengungkapan diri *online*, dan kecanduan internet dikalangan remaja akhir. Teknik regresi dua prediktor dan korelasi parsial adalah teknik analisis data dalam penelitian ini. Temuan ini menunjukkan hasil bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara pengungkapan diri *online* dan kecanduan internet, sehingga hipotesis pertama diterima. Kesepian dan pengungkapan diri *online* dalam temuan ini berperan penting dalam kecanduan internet pada remaja akhir. Akan tetapi hipotesis kedua tidak diterima, karena tidak ditemukan hubungan antara kesepian dan kecanduan internet. Begitu juga sebaliknya hipotesis ketiga diterima karena pengungkapan diri *online* dan kecanduan internet dalam temuan ini berhubungan dengan kontribusi keduanya terhadap kecanduan internet mencapai 9,3%.

Penelitian yang dilakukan oleh Primadiana, Nihayati & Wahyuni (2019) Dalam temuan berjudul Hubungan *Smartphone Addiction* dengan Kecemasan

Sosial pada Remaja. Dalam temuan ini menyatakan bahwa hubungan antara *Smartphone Adicction* dan kecemasan sosial pada remaja di SMA X Sidoarjo saling berhubungan. Kecemasan sosial meningkat seiring dengan meningkatnya *Smartphone Addiction*, jadi koefisien korelasi dalam temuan ini bersifat positif. Desain deskriptif analitis dengan pendekatan *cross-sectional* digunakan dalam temuan ini. Sampel dalam remuan ini diambil dari populasi 1.681 siswa, dengan 289 remaja dipilih melalui teknik *simple random sampling*.

Penelitian yang dilakukan oleh Mahira (2021) Penelitian berjudul Hubungan Antara Kesepian dan Harga Diri dengan Kecanduan Internet pada Remaja Akhir di Yogyakarta, yang melibatkan 90 remaja akhir terdiri dari 58 perempuan dan 32 laki-laki. Data yang digunakan dalam temuan ini menggunakan korelasi *product moment*. Hasil analisis menunjukkan bahwa kesepian dan kecanduan internet berhubungan positif, yang mempunyai arti jika semakin besar perasaan kesepian di kalangan remaja maka semakin tinggi kecanduan internet. Sebaliknya jika semakin rendah tingkat kesepian maka semakin rendah pula kecanduan internet yang dialami oleh remaja.

Penelitian oleh Akbar & Abdullah (2021) Penelitian mengenai Hubungan Antara Kesepian dengan *Self Disclosure* Pada Mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa yang Menggunakan Media Sosial (Instagram). Temuan ini menyatakan bahwa kesepian dan keterbukaan diri berhubungan yang sangat signifikan. Hasil analisis menunjukkan bahwa, jika kesepian yang dirasakan individu semakin tinggi, maka semakin sering mereka mengungkapkan diri di media sosial. Nilai

positif dalam hasil penelitian menunjukkan bahwa kesepian dan *self disclosure* berhubungan dan bersifat satu arah.

Penelitian oleh Siregar & Rahayu (2022) temuan yang berjudul Hubungan *Loneliness* dengan Kecenderungan Sosial Media *Addiction* pada Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19. Temuan ini menunjukkan bahwa kesepian dan kecenderungan mahasiswa untuk mengandalkan media sosial saling berhubungan dan signifikan. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa semakin besar perasaan kesepian maka kecenderungan mahasiswa untuk menjadi adiktif terhadap media sosial akan semakin tinggi. Temuan ini tujuannya adalah untuk mengidentifikasi hubungan antara kesepian mahasiswa dan kecenderungan mereka menggunakan media sosial selama pandemi COVID-19. Metode *random sampling* adalah metode yang dipilih untuk menentukan partisipan dalam temuan ini yang terdiri dari 281 siswa berusia 18 hingga 25 tahun yang berdomisili di provinsi Jawa Tengah.

Penelitian yang dilakukan oleh (Tanzil & Satiadarma, 2022) Penelitian Berjudul Kesepian, Kecerdasan Sosial, dan Harga Diri pada Remaja di Masa Pandemi Covid-19. Temuan ini mengungkapkan bahwa kesepian, kecerdasan sosial, dan harga diri saling berhubungan, temuan ini menemukan bahwa peserta tidak hanya memiliki tingkat kesepian yang lebih tinggi akan tetapi juga skor kecerdasan sosial dan harga diri yang lebih tinggi. Remaja merasakan kesepian mungkin disebabkan oleh keterputusan dari lingkungan sosial yang membuat peserta merasa kesepian, bosan, dan tidak puas dengan hubungan sosial mereka.

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari remaja berusia antara 15 hingga 21 tahun.

Penelitian yang dilakukan oleh Namira (2022) temuan yang berjudul Hubungan Antara *Loneliness* dengan *Problematic Internet Use* pada Remaja Akhir Pengguna Sosial Media di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area. Temuan kesepian (*loneliness*) dan penggunaan internet yang bermasalah (*problematic internet use*) berubungan positif. Temuan ini berarti semakin tinggi tingkat kesepian maka penggunaan internet pada remaja akhir di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area akan semakin tinggi, Sebaliknya jika kesepian rendah maka semakin rendah pula penggunaan internet yang bermasalah pada kelompok tersebut.

Penelitian oleh Amanatillah (2022) temuan yang berjudul Hubungan Antara Kesepian Dengan Kecanduan Internet Dalam Mengakses *Cybersex* Pada Remaja di MAN 1 Aceh Besar. Temuan ini menunjukkan bahwa kesepian menurut Peplau & Perlman dan kecanduan internet dalam mengakses *cybersex* saling berhubungan dan signifikan. Temuan ini mengindikasikan adanya hubungan positif yang berarti jika semakin tinggi tingkat kesepian maka kecanduan internet dalam mengakses *cybersex* dan sebaliknya, jika kesepian semakin rendah maka tingkat kecanduan internet dalam mengakses *cybersex* akan semakin rendah.

Penelitian yang dilakukan oleh Sahda (2023) temuan dengan judul Hubungan Antara Kesepian dengan Adiksi Media Sosial pada Mahasiswa.

Terdapat hubungan positif antara kesepian dan kecanduan media sosial, dengan hasil korelasi yang berkisar antara sedang hingga cukup kuat. Klasifikasi hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan media sosial dan kesepian yang berada pada tingkat sedang pada sebagian besar yang dimiliki responden.

Penelitian yang dilakukan oleh Novyanto (2024) penelitian berjudul Hubungan Kecemasan Sosial dan Kesepian Dengan Adiksi Media Sosial Pada Mahasiswa Pengguna TikTok. Temuan ini menunjukkan bahwa kedua variabel saling berhubungan signifikan, baik secara simultan maupun parsial.

Secara umum, penelitian ini dengan penelitian sebelumnya mempunyai suatu perbedaan yang terletak pada variabel yang diteliti. Penelitian ini fokus pada kesepian terkait adiksi internet, penelitian sebelumnya mencakup variabel yang berbeda. Selain itu, penelitian ini melibatkan 238 remaja, sedangkan penelitian sebelumnya memiliki jumlah populasi yang berbeda. Perbedaan lainnya adalah pada subjek penelitian; penelitian ini mencakup remaja awal hingga akhir, sementara penelitian sebelumnya melibatkan remaja awal, dewasa, dan mahasiswa. Penelitian ini juga berbeda dalam hal lokasi, yang dilakukan di Desa Gajah Mati, sementara penelitian sebelumnya dilakukan di berbagai lokasi, termasuk luar negeri, luar Sumatra Selatan, dan universitas. Dengan demikian, studi mengenai Hubungan Antara Kesepian dan Adiksi Internet di Desa Gajah Mati merupakan penelitian baru dan dapat dipertanggungjawabkan keasliannya.