

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang penelitian, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

A. Latar Belakang

Pada masa kini, teknologi informasi kian berkembang pesat dan menjadikan penggunanya bersemangat untuk mengetahui apa kemajuan selanjutnya. Salah satu kemajuan teknologi informasi adalah internet, termasuk media sosial beserta aplikasi dan fitur-fitur penunjang yang memanjakan penggunanya. Internet sudah menjadi bagian dari hidup dan menjadi kebutuhan dalam beraktivitas. Pada akhirnya, tidak bisa dipungkiri bahwa seseorang akan ikut terbawa arus dan menjadikan *smartphone* sebagai hal yang penting, terutama bagi remaja yang memanfaatkan fitur serta aplikasi dan membuat mereka terus menerus mengaksesnya (Faisal & Yulianita, 2017).

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2021—2022, jumlah pengguna internet di Indonesia sebanyak 210 juta jiwa dari total 272 penduduk Indonesia, dengan persentasi 77,02% yang menandakan bahwa jumlah ini mengalami peningkatan dari tahun 2019—2020 yang hanya sebanyak 73,70%.



Gambar 1. 1 Peningkatan Persentase Penetrasi Internet di Indonesia 2018-2022

Penggunaan internet yang paling banyak adalah untuk bermain media sosial pada urutan pertama dengan 89,15% dan layanan *chatting online* menduduki urutan kedua dengan 73,86% (APJII, 2022). Dengan total pengguna media sosial adalah sebanyak 191.4 juta jiwa yang selalu meningkat dari tahun ke tahun, dengan usia 13—34 tahun menduduki tiga teratas urutan kelompok usia yang paling banyak menggunakan media sosial (*We Are Social*, 2022). Hasil dari survei *We Are Social* (2022) juga menyatakan bahwa media sosial yang paling banyak digunakan salah satunya adalah Twitter yang menempati peringkat ke-5 dengan 18.4 juta pengguna, setelah media sosial Whatsapp, Instagram, Facebook, dan Tiktok.

Seperti layaknya media sosial yang lain, twitter memiliki banyak fitur, mulai dari mengunggah kicauan/*tweets*, video, foto, berkomunikasi, dan siaran langsung berbentuk suara. Manfaat yang bisa didapatkan dalam bermain twitter adalah penggunaannya bisa bebas berekspresi, mendapatkan berita yang *up to date*, serta berkenalan dengan orang baru. Adapun dampak negatif yang dapat muncul dalam bermain twitter adalah menggunakan fitur pencarian dan percakapan dengan keliru untuk mencari konten yang berbau pornografi atau seksual (Suhailah et al., 2019; Monica, 2015). Konten seksual inipun dapat dengan mudah ditemukan oleh siapa saja, tidak terkecuali oleh remaja atau bahkan anak-anak di bawah umur (Waluyo, 2021).

Masa remaja adalah periode yang krusial untuk eksplorasi seksual dan perkembangan seksual (Amir dkk., 2022). Saat ini, internet sudah menjadi pusat perhatian dalam hidup remaja dan hal ini menjadi kesempatan bagi remaja untuk dengan bebas bereksplorasi, mengekspresikan diri, serta terlibat dalam aktivitas seksual *online* (Burén et al., 2022). Fenomena ini disebut dengan *sexting*, merupakan akronim dari *sex chatting*, didefinisikan sebagai pengiriman dan penerimaan percakapan, foto, rekaman yang berbau seksual secara eksplisit (Morici et al., 2019). Adapun *sext*, merupakan singkatan dari *sex chat* atau yang diartikan sebagai percakapan seks. Menurut Okumu et al. (2023), *sexting* merupakan praktik yang sedang berkembang pada remaja. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Madigan et al. (2018) kepada 110.380 remaja dari enam negara, menemukan bahwa 15% dari mereka telah mengirim *sexts*, dan 27% telah menerima *sexts*. Adapun penelitian lain yang dilakukan oleh *CyberCompare.net* (2020),

menghasilkan 37% remaja melakukan *sexting*, 30% remaja melakukan video seks, dan 26% remaja melakukan *webcam sex* dari total 1.612 remaja.



Gambar 1. 2 Contoh perilaku *sexting* mengirim gambar di twitter
Sumber: Twitter

Adapun salah satu faktor remaja melakukan *sexting* adalah karena mereka merasa kesepian (Habibi, 2021; Maulida, 2016; Wulandari & Sari, 2022). Kebutuhan remaja untuk berhubungan dan membangun kedekatan dengan orang lain menjadi salah satu alasan untuk melakukan *sexting* (Habibi, 2021). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Demir (2016), kesepian membuat individu tidak bahagia. Individu yang kesepian biasanya memisahkan diri dari situasi waktu, tanggung jawab pribadi dan publik, serta komunikasi sosial (Ümmet & Ekşi, 2016). Kesepian dapat dilihat sebagai keadaan sementara yang terkait dengan peristiwa tertentu, seperti beralih ke suasana atau kelompok baru dan dianggap sebagai pengalaman menyedihkan yang intens secara emosional. Individu yang kesepian juga sukar untuk memiliki pasangan dan persahabatan (Perlman & Peplau, 1981). Maka dari itu, *cybersex*, atau dalam hal ini, *sexting*, kerap dimanfaatkan untuk mendapatkan teman dekat atau bahkan pasangan, sehingga mereka bisa merasa berhasil dalam proses perkembangan yang sedang dialami (Habibi, 2021).

Berdasarkan Heinrich and Gullone (2006), kesepian didefinisikan sebagai perasaan tertekan atau kondisi pemutusan hubungan dan isolasi dan prevalensinya memuncak selama masa remaja. Meskipun biasanya lebih parah pada remaja dan

dewasa muda, kesepian ada dalam setiap periode kehidupan (Saadati et al., 2021). Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang meneliti tentang kesepian, dan didapatkan kesepian terbanyak pada remaja (Fujisawa et al., 2011). Penelitian oleh Parlee (Hidayati, 2018) mendapatkan hasil bahwa 79% dari 40.000 subjek penelitian yang merasa kesepian adalah usia remaja. Penelitian lain menunjukkan hal serupa, bahwa kesepian sering terjadi pada usia 12-24 tahun (Heinrich dalam Ronka, (2011); Hidayati, 2015)). Penelitian-penelitian ini diperkuat oleh pernyataan dari Kassin, Fein, dan Markus (2014) bahwa usia remaja dan dewasa awal merupakan tahapan yang paling kesepian dibandingkan dengan kelompok usia lainnya.

Aktivitas bermain media sosial, seperti twitter, sering dilakukan oleh remaja untuk dijadikan pelarian dari kesepian yang dialaminya (Hidayati, 2018). Hal ini juga disebabkan salah satunya oleh kontrol diri yang rendah (Schunk & Zimmerman, 2013). Kontrol diri adalah kemampuan seseorang untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta kemampuan individu untuk mengendalikan dan mengelola perilaku yang sesuai dalam bersosialisasi (Ghufron & Risnawita, (2011). Maka dari itu, individu dengan kontrol diri yang baik mampu untuk mematuhi norma dan aturan yang berlaku, baik lisan maupun tertulis. Sedangkan individu dengan kontrol diri yang kurang, akan terlihat dari segi pelanggaran aturan atau norma yang dilakukannya.

Individu dengan kontrol diri yang tinggi mampu memfokuskan perilaku yang seharusnya ditunjukkan, sedangkan kontrol diri yang rendah membuat individu tidak mampu melakukannya (Gufon, 2004). Maka dari itu, remaja harus mempunyai kontrol diri yang baik untuk menguatkan agar dapat bertindak sesuai dengan aturan yang benar. Lestari & Hartosujono, (2017) menyatakan bahwa kontrol diri yang rendah berperan terhadap perilaku *cybersex*, karena remaja yang sedang dalam periode berkembang, sulit untuk mempunyai kontrol diri yang tepat (Rucita & Rahmasari, 2022). Oleh karena itu, perilaku *sexting* juga dapat terjadi karena kontrol diri yang rendah.

Penelitian ini berangkat dari melihat seberapa besar pengaruh dari penggunaan internet, dalam hal ini peneliti mengambil salah satu dampak negatif yang muncul, yaitu perilaku *sexting*. Dalam penelitian ini, peneliti menduga bahwa terdapat

pengaruh dari kesepian dan kontrol diri terhadap perilaku *sexting* remaja, khususnya pengguna twitter. Remaja kerap kali mencari pasangan yang mau melakukan *sexting* untuk mengatasi kesepian yang dialaminya. Sehubungan dengan hal itu, kontrol diri rendah akan memunculkan perilaku *cybersex* pada remaja, karena dampak dari rendahnya kontrol diri adalah individu akan cenderung untuk bertindak tidak sesuai dengan norma. Hal ini juga diperkuat dengan pernyataan Karsinta (2017) bahwa kontrol diri yang rendahpun mengakibatkan remaja mengambil tindakan tanpa pemikiran terlebih dahulu untuk memenuhi rasa keingintahuan tentang seks mereka.

Hingga saat ini belum banyak ditemukan penelitian yang menggunakan kesepian, kontrol diri, dan *sexting* pada remaja pengguna twitter. Lebih dari 40 penelitian menetapkan bahwa *sexting* pada remaja sering terjadi dan merupakan tren yang sedang meningkat, sepadan dengan kepemilikan *smartphone* pada remaja (Strasburger et al., 2019). Adapun berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada November-Desember 2022, pelaku *sexting* memilih twitter sebagai media karena lebih banyak peminatnya. Adapun pemilihan Jabodetabek sebagai lokasi penelitian adalah karena berdasarkan survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2021—2022, pengguna internet remaja terbanyak terdapat pada Jabodetabek, dan alasan utama mereka menggunakan internet adalah untuk mengakses media sosial, termasuk twitter.

Oleh karena itu, serta berdasarkan penelitian terdahulu, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut terkait pengaruh kesepian dan kontrol diri terhadap *sexting* pada remaja pengguna twitter.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh kesepian dan kontrol diri terhadap perilaku *sexting* pada remaja pengguna twitter di Jabodetabek?”

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data terkait pengaruh kesepian dan kontrol diri terhadap perilaku *sexting* pada remaja pengguna twitter di Jabodetabek.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan agar dapat menjadi pengetahuan dan informasi baru serta berperan bagi kajian pengembangan ilmu psikologi klinis, tentang kesepian, *sexting*, kontrol diri.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak terkait:

a. Bagi Remaja

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi pertimbangan untuk mengontrol perilaku, serta diharapkan untuk dapat berhati-hati dalam penggunaan internet.

b. Bagi Orang Tua

Diharapkan penelitian ini menjadi perhatian bagi orang tua untuk dapat memberi nasihat bagi anak agar dapat menggunakan *smartphone* dan media sosial dengan bijak.

c. Bagi Dinas Pendidikan

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk dinas terkait, khususnya agar dapat berkontribusi dalam penegakan kebijakan penggunaan internet kepada siswa-siswi.

d. Bagi Sekolah dan Perguruan Tinggi

Diharapkan penelitian ini menjadi bahan perhatian sekolah dan perguruan tinggi agar memberikan program pembekalan dan penyuluhan pendidikan seks serta mengadakan layanan psikologi.