

BAB I

PENDAHULUAN

Topik-topik yang dikenalkan pada Bab pertama meliputi latar belakang penelitian, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

A. Latar Belakang

Pada tahun 2018 di Indonesia, layanan internet yang paling sering diakses adalah *Whatsapp, Line, We Chat* dan lain-lain sebesar 89,35% serta media sosial dengan presentase 87,13% untuk *upload* di *Facebook, Instagram, dan Twitter* (Ardhitha, 2018). Sementara itu, Dirjen Penyelenggara Pos dan Informatika (PPI) Kementerian Kominfo memaparkan mengenai penggunaan internet untuk mengakses media sosial. tercatat bahwa sebanyak 50,7 % internet digunakan untuk mengakses *facebook*, diikuti *instagram* sebesar 17,8 % dan penggunaan *youtube* sebesar 15,51 % (Sakinah, Zatrachadi, & Darmawati, 2019). Survei menunjukkan pada awal tahun 2020, total penggunaan media sosial mencapai 3,8 miliar orang dan Indonesia menempati urutan ketiga di dunia dengan durasi penggunaan media sosial terlama, yaitu 3 jam 26 menit sehari (Kemp, 2020), dan biasanya didominasi oleh individu berusia 18-29 tahun (Perrin & Anderson, 2019). Sedangkan, Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menjelaskan bahwa pengguna internet di Indonesia yang paling mendominasi adalah usia 19-34 tahun dan rata-rata menghabiskan waktu 1-3 jam per harinya di internet (Ardhitha, 2018).

Informasi yang dilansir dari *we are social* pada tahun 2020 menyebutkan bahwa media sosial yang paling sering diakses di Indonesia berdasarkan usia 16-64 tahun, diantaranya; *youtube* sebagai peringkat pertama kemudian diikuti *Whatsapp, Facebook, Instagram, Twitter, dan Line*. Media sosial adalah saluran atau sarana untuk melakukan hubungan sosial secara *online* di dunia maya. Para pengguna media sosial saling berkomunikasi, berinteraksi, kirim pesan, dan berbagi (*sharing*) serta membangun jaringan (Hajli, 2013; Sponcil & Gitimu, 2013). Media sosial juga digunakan sebagai perantara untuk mengungkapkan perasaan dan menyatakan aspirasi yang ingin disampaikan oleh penggunanya (Jalonen, 2014; Levitt, 2012).

Adapun dampak media sosial terhadap *users*, meliputi fasilitas yang diberikan seperti; bermain *game online*, bisnis, hiburan dari penjuru dunia, bahkan media sosial menjadi isu-isu terkini yang menjadi perhatian akademisi seperti swafoto, budaya *share*, personalisasi diri pengguna, *cyberwar*, dan belanja daring (Doni, 2017; Mulawarman & Nurfitri, 2017). Seringkali orang menyalahgunakan media sosial seperti mengakses konten pornografi dan kekerasan (Livingstone and Haddon, 2008; Sabina *et al.*, 2008). Untuk kata kunci “media sosial remaja” ditemukan 127.000 hasil yang di dominasi oleh dampak-dampak negatif dari penggunaan media sosial diantaranya *games online*, judi *online* dan *sex online* bahkan sampai menyebabkan kecelakaan dan kematian (Sherlyanita & Rakhmawati, 2016). Berhubungan dengan orang lain ketika mengakses media sosial yang dilakukan oleh remaja melibatkan kesediaan diri untuk berbagi kepada orang lain seperti memberikan ucapan pujian, semangat, dan motivasi (Mafazi & Nuqul, 2017; Tri dkk, 2016). Di lihat dari sisi negatifnya, jika penggunaan media sosial disalahgunakan, maka dapat berpotensi sebagai alat untuk mencemooh, melakukan *stalking*, dan *bullying* (Arslan & Kiper, 2018; Varnali & Toker, 2015; Kuss & Griffiths, 2011).

Sebagian besar media sosial memiliki batasan usia, sehingga hanya orang di atas usia tiga belas tahun yang memiliki akses. Namun, beberapa dekade terakhir akses media sosial secara progresif berkembang di kalangan remaja dan orang dewasa yang menimbulkan kekhawatiran kepada para praktisi medis dan peneliti mengenai fenomena adiksi media sosial (Leung, 2014; Livingstone and Brake, 2010). Adiksi media sosial dapat menyebabkan dampak negatif pada seseorang seperti kehilangan minat dalam pekerjaan atau hobinya (Basu & Sudheer, 2017). Depresi, masalah kesehatan, hilangnya konsentrasi, gangguan tidur, konflik diri, kesulitan berinteraksi di dunia nyata, obsesi diri, serta perencanaan yang tidak efektif dan impulsif sebagai hasil pemakaian jangka panjang media sosial (Savci & Aysan, 2017). Beberapa konsekuensi negatif lainnya dari adiksi media sosial pada remaja meliputi; penurunan prestasi akademik, permasalahan relasi sosial pertemanan, hingga mencakup permasalahan psikologis seperti kesepian bahkan depresi (Oberst dkk, 2017).

Adiksi media sosial dianggap sebagai semacam kecanduan internet (Kuss & Griffiths, 2012; Andreassen, Torsheim, Brunborg & Pallesen, 2012; Sahin & Yagci, 2017). Young & de Abreu (2009) menjelaskan bahwa adiksi media sosial dikategorikan sebagai salah satu bentuk dari lima jenis kecanduan internet (diantaranya; *computer addiction*, *information overload*, *net compulsions*, *cybersexual addiction*, dan *cyber-relationship addiction*) dan adiksi media sosial adalah bentuk dari *cyber-relationship addiction*, artinya individu terlalu terlibat dalam menjalin hubungan dengan orang lain secara *online*. Menjadi terikat di media sosial, ingin selalu *online* di media sosial kemudian diarahkan dengan adanya motivasi yang tidak terkontrol dan memengaruhi secara negatif di bidang kehidupan lainnya, hal inilah yang dianggap sebagai gejala kecanduan media sosial (Andreassen & Pallesen, 2015; Andreassen dkk, 2016). Selain itu, adiksi media sosial diartikan sebagai suatu perilaku kompulsif terhadap penggunaan jejaring sosial sebagai sarana yang menarik dan memberikan dampak dalam kehidupan penggunanya, dimana individu sebagai penggunanya cenderung merasakan ketidaknyamanan jika tidak mengakses media sosial (Wijaya dkk, 2016; Nurmandia dkk, 2013). Menurut Ahmad, Mustafa & Ullah (2016) intensitas seorang individu dalam mengakses media sosial kurang lebih antara 30 hingga 120 menit perhari. Penelitian Yang & Tung (2007) memperlihatkan bahwa individu, yang menganggap diri mereka sebagai pecandu internet, menghabiskan waktu berselancar yang bervariasi dari 8,5 jam per minggu hingga 21,2 jam per minggu.

Waktu yang dihabiskan serta perilaku *online* yang ditampilkan seseorang di media sosial dapat menunjukkan perasaan kesepian (Pittman, 2018). Menurut hasil penelitian Veronica & Samuel (2015) menjelaskan bahwa media sosial berfungsi untuk memenuhi kebutuhan sosial, meningkatkan konektivitas hubungan, namun dapat juga menimbulkan stres, kecemasan serta memperlihatkan kesepian penggunanya terkait dengan pertemanan dan postingan *online*. Dalam penelitian lain, dapat diamati bahwa frekuensi dan jumlah waktu yang dihabiskan di media sosial berkorelasi dengan perasaan kesepian. Kemungkinan seperti melakukan percakapan dan membuat pertemanan *online* dapat memprediksi kecanduan jejaring sosial (Robles, 2016).

Whang dkk (2003) menjelaskan pecandu internet memiliki tingkat kesepian dan depresi yang lebih tinggi dibandingkan dengan *non-addicts*. Selain itu, studi lain menemukan bahwa penjelajahan di internet secara intensif dapat memberikan risiko yang tinggi terkait kesepian dan depresi (Ceyhan & Ceyhan, 2008; Kraut dkk, 2002) dan membatasi penggunaan media sosial secara teratur dapat menurunkan kesepian dan depresi (Hunt dkk, 2018).

Kesepian merupakan perasaan tidak menyenangkan yang dapat menghilangkan kenyamanan ketika melakukan hubungan sosial sehingga menimbulkan perilaku patologis pada seseorang (Subagio & Hidayati, 2017; Bian & Leung, 2014). Kim, La Rose & Peng (2009) menjelaskan individu yang melakukan interaksi melalui media sosial cenderung menampilkan kesepiannya karena individu merasa dapat berkomunikasi dan mengekspresikan dirinya lebih baik di media sosial daripada di kehidupan nyata. Pada penelitian Ayamiseba (2015) salah satu peranan media sosial *online* bagi remaja yaitu, untuk terhindar dari kesepian karena remaja merasa lebih nyaman membuat pertemanan di dunia maya daripada dunia nyata. Bagi remaja yang merasa tidak puas dalam kehidupan sosialnya akan menggunakan media sosial secara terus-menerus karena menimbulkan perasaan senang, hal ini berasal dari dopamin yang dapat memengaruhi emosi manusia, karena mengakses media sosial membuat remaja terhindar dari perasaan tidak puas terhadap hubungan sosial yang dimilikinya maka remaja akan melakukan hal ini berulang kali hingga menjadi kebiasaan yang maladaptif dan adiktif (Destiyani & Coralia, 2020). Individu menghabiskan waktu lebih lama untuk mengakses media sosial didasari oleh *fear of missing out*, yaitu kekhawatiran apabila melewatkan informasi yang dibagikan oleh orang lain. Untuk menghindari perasaan terasingkan dari orang lain, individu akan terobsesi dengan ponsel agar tidak tertinggal terkait hal-hal yang baru di media sosial dan apabila individu tidak terlibat atau di libatkan maka akan muncul perasaan kesepian (Dhir dkk, 2018).

Para *user* menganggap bahwa akses media sosial sudah menjadi rutinitas sehari-hari yang tidak bisa ditinggalkan karena memberikan dampak terhadap sikap dan perilaku mereka, terutama sebagai media untuk menunjukkan eksistensi diri (Narudin, 2015; Florea, 2013). Fenomena swafoto (*selfie*) adalah perilaku yang identik dengan kecenderungan narsistik individu di media sosial (Engkus, Hikmat, & Saminnurahmat, 2017). Ketika individu mengunggah fotonya, mereka akan menampilkan sisi terbaiknya dengan tujuan untuk menilai dirinya sendiri dan dinilai oleh orang lain sehingga akan menimbulkan kebanggaan serta kepuasan tersendiri pada saat dilihat atau ingin memikat orang lain dan mendapatkan komentar positif (Widyastuti 2017; Hardian, 2014). Menurut Przybylski dkk (2013) media sosial seluler menawarkan berbagai fitur yang mempunyai pengaruh kuat terhadap kondisi psikologis seseorang terutama yang memunculkan perilaku bermasalah, misalnya seseorang yang mungkin banyak menghabiskan waktu di *Facebook*, secara kompulsif memeriksa profilnya untuk melihat jumlah “*like*” pada postingan terakhir yang diunggah. Bagi individu yang lain, dengan kecenderungan narsistik, *instagram* terbukti menjadi media yang membuat ketagihan bagi seseorang untuk menampilkan sisi terbaik dirinya kepada orang lain melalui swafoto (Sharma, 2018; Parambouskis, Skues, & Wise, 2016).

Narsistik di media sosial sudah berlaku umum hampir dikalangan masyarakat. Ngafifi (2014) menjelaskan bahwa narsisis akan menggunakan hubungan sosial di media sosial untuk mendapatkan popularitas, selalu menuruti dan hanya tertarik pada hal hal yang berkaitan dengan kesenangan diri. Apabila kegiatan ini dilanjutkan secara intens maka akan mengganggu pencapaian pengembangan diri yang optimal. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan media sosial yang berlebihan atau ketagihan dapat membuat seseorang memiliki gangguan narsistik (Sabekti, Yusuf, & Pradanie, 2019). Hasil riset lain menjelaskan, kecanduan media sosial telah ditentukan terkait dengan faktor-faktor tertentu seperti karakteristik kepribadian (Andreassen, Pallesen, & Griffiths, 2016; Wang, Ho, Chan, & Tse, 2015). Narsisme adalah tipe kepribadian yang berhubungan positif dengan aktivitas di media sosial (Hong, Huang, Lin, & Chiu, 2014; Buffardi & Campbell, 2008).

Gangguan kepribadian narsistik adalah kondisi patologis dari narsisme. Ciri dari pengidapnya adalah merasa dirinya sangat penting, merasa sangat sukses, unik dan spesial, rasa kurang *empathy*, sering cemburu dan sombong (Skodol & Bender, 2013). Narsistik adalah sifat kepribadian yang merefleksikan waham kebesaran (*grandiose*) dan konsep diri yang melambung (Cai, Kwan, & Sedikides, 2012; Lam, 2012; Bergman dkk, 2011). Secara khusus, perilaku narsistik dikaitkan dengan persepsi diri yang positif terhadap ciri-ciri tertentu (seperti kecerdasan, kekuatan, dan daya tarik diri) (Sembiring, 2017; Buffardi & Campbel, 2008). Bagi perempuan yang narsistik, lebih mengarah kepada masalah *body image* agar merasa unggul dan mendapat kekaguman dari orang- lain. Sedangkan laki-laki biasanya lebih memerhatikan kecerdasan, kekuatan, agresivitas, uang, dan status sosial untuk mewujudkan superioritasnya dari citra diri yang salah (Goodman & Leff, 2012).

Hasil penelitian Sadikides dkk (2004) menunjukkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi karakteristik narsistik adalah kesepian, depresi, harga diri yang tidak stabil dan perasaan subjektif. Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh Erlina (2015) menemukan adanya hubungan negatif antara kesepian dengan narsisme, sehingga semakin kesepian pengguna *path* maka semakin rendah kecenderungannya untuk berperilaku narsistik. Selanjutnya, hasil penelitian dari Natasya, Vion, Anjelika, & Heryanto (2020) menyatakan bahwa adanya hubungan negatif antara kesepian dengan kecenderungan narsistik pada remaja pengguna media sosial *instagram*, artinya semakin tinggi kadar kesepian seseorang, maka akan menurunkan perilaku narsistik, atau sebaliknya semakin rendah tingkat kesepian yang dirasakan seseorang, maka perilaku narsistik akan meningkat. Sedangkan, pada penelitian yang dilakukan Ryan & Xenos (2011) menjelaskan bahwa dibandingkan dengan individu non-pengguna media sosial, orang-orang yang menggunakan *media sosial* cenderung lebih terbuka dan narsistik namun kurang berhati-hati serta mengalami kesepian dalam hubungan sosialnya.

Remaja menurut Erikson adalah masa pencarian identitas diri dengan mencoba hal-hal yang baru sesuai dengan dirinya dan timbulnya pola berpikir egosentris yang menggambarkan bahwa dirinya diperhatikan oleh orang lain, ingin menjadi pusat perhatian, dan unik (Santrock, 2012). Hurlock (1990) mengemukakan bahwa pada masa remaja, individu mulai mandiri dan tidak bergantung pada orang dewasa disekitarnya dan banyak menghabiskan waktu dengan teman-temannya. Tanpa disadari, dengan menggunakan *facebook* para remaja yang seharusnya melakukan hubungan sosial secara langsung dilingkungannya justru lebih banyak menghabiskan waktunya di dunia maya (Samosir, 2015). Dapat ditinjau dari keterkaitan media sosial dengan remaja melalui banyaknya akun jejaring sosial *online* yang dimilikinya. Sebagian besar dari setiap remaja yang memiliki empat atau lebih akun jejaring sosial *online* (Buntaran & Helmi, 2015).

Berdasarkan penjelasan yang dikemukakan sebelumnya, jika frekuensi dan waktu yang dihabiskan remaja untuk menggunakan media sosial bersifat intensif atau teratur maka akan menimbulkan perasaan kesepian, karena perilaku *online* yang ditampilkan dapat memperlihatkan kesepian sebagai konsekuensi negatif dari pemakaian media sosial yang berkelanjutan atau berlebihan. Selain itu, kesepian merupakan salah satu faktor yang memengaruhi kecenderungan narsistik, semakin kesepian para pengguna media sosial maka akan semakin menimbulkan potensi narsistik pada individu. Peneliti tertarik untuk memahami peran mediator dari kesepian dalam menjembatani dampak adiksi media sosial terhadap kecenderungan narsistik. Dari fenomena tersebut, maka judul penelitian ini adalah **“Pengaruh Adiksi Media Sosial terhadap Kecenderungan Narsistik Dimediasi oleh Kesepian pada Remaja Pengguna Media Sosial”**.

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya maka pertanyaan dalam penelitian ini adalah:

Apakah terdapat pengaruh adiksi media sosial terhadap kecenderungan narsistik yang dimediasi oleh kesepian pada remaja pengguna media sosial?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara adiksi media sosial terhadap kecenderungan narsistik dimediasi oleh kesepian pada remaja pengguna media sosial..

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan melalui penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi setiap pembaca serta menjadi informasi yang dapat digunakan bagi pengembangan berbagai macam bidang ilmu. data penelitan ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber data yang terkini di bidang ilmu Psikologi mengenai topik yang dibahas, terutama pada topik bahasan kesepian, kecenderungan narsistik, dan adiksi media sosial dengan subjek penelitian yaitu remaja pengguna media sosial.

2. Manfaat Praktis

Bagi seseorang yang mempunyai kecenderungan menghabiskan lebih banyak waktu berselancar di dunia maya (salah satunya mengakses media sosial), terutama remaja harus lebih berhati-hati terhadap dampak negatif dari konten atau fitur yang ada didalam aplikasi media sosial.

E. Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi penelitian ini terdiri dari tiga bab dengan rincian sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini merupakan uraian dari hal-hal yang mendasar penelitian ini, yaitu latar belakang, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

2. Bab II Kajian Pustaka

Bab ini merupakan uraian dari teori-teori dan hasil penelitian terdahulu mengenai adiksi media sosial, kecenderungan narsistik, dan kesepian serta menjelaskan kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini merupakan uraian dari desain penelitian, populasi, sampel, variabel penelitian, definisi operasional variabel, teknik pengambilan data, instrumen penelitian, pengembangan alat ukur, teknik analisis terkait penelitian yang dilakukan serta prosedur penelitian.

4. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini, peneliti akan memaparkan hasil beserta analisis mengenai pengaruh adiksi media sosial terhadap kecenderungan narsistik dimediasi oleh kesepian pada remaja pengguna media sosial.

5. Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Pada bab ini, peneliti akan memaparkan simpulan berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan serta implikasi dan rekomendasi dari hasil temuan penelitian yang dapat diterapkan bagi penelitian selanjutnya.