

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi pada era modern saat ini menjadi hal yang tidak dapat dipungkiri keberadaannya. Dengan adanya kemajuan teknologi tentu saja akan memberikan pengaruh yang sangat besar bagi kehidupan manusia (A. Anggraeni & Hendrizal, 2018). Sehingga teknologi menjadi sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Tuntutan akan kebutuhan yang terus berubah membuat teknologi pun mengalami perkembangan seiring berjalannya waktu (Ariyanto, 2018). Munculnya internet sebagai bagian dari perkembangan teknologi memberikan kemudahan bagi manusia dalam menjalankan aktivitasnya sehari-hari, seperti: dahulu jika akan melakukan komunikasi hanya bisa melalui SMS (*Short Message Service*) yang terbatas dan telpon seluler akan tetapi sekarang ini komunikasi dengan setiap orang bisa menggunakan media sosial yang lebih efisien dan juga lebih murah. Pemanfaatan internet juga sangat mudah untuk kita jumpai seperti pada kehidupan sehari-hari seperti adanya ojek *online*, tempat belanja *online*, bahkan hingga sistem pembelajaran *online*.

Penggunaan internet, selain memberikan manfaat juga menimbulkan dampak negatif, seperti; kecanduan, penipuan, informasi menyesatkan, pornografi. Oleh karena itu diperlukan kehati-hatian dalam penggunaannya dan alangkah baiknya jika teknologi pada era ini bisa dimanfaatkan sebagai sebuah media untuk memudahkan berbagai pekerjaan, bukan hanya mengikuti arusnya saja (Hartono, 2018). Pemanfaatan internet secara luas mengarah kepada sebuah era yang disebut era digital. Era digital ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, yang mana kehidupan sehari-hari dipenuhi dengan media televisi, *smartphone*, dan internet (Aslan, 2019). Hal ini bisa dilihat bahwa hampir segala kegiatan manusia saat ini ditunjang dengan adanya akses internet seperti untuk menunjang berbagai pekerjaan dan proses pendidikan di berbagai jenjang.

Laporan terbaru yang dikeluarkan oleh layanan manajemen konten HootSuite dan agensi pemasaran media sosial We are Social yang bertajuk “*Digital 2021*”, terungkap bahwa tingkat penggunaan internet di Indonesia pada awal 2021 mencapai 202,6 juta jiwa. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan 15,5% atau 27 juta jiwa jika dibandingkan Januari 2020 (Riyanto, 2021). Data terbaru dari APJII juga mengungkapkan bahwa penetrasi internet di Indonesia sudah mencapai 77,02% pada periode 2021-2022 (Pahlevi, 2022). Hal tersebut menunjukkan bahwa internet sudah menjadi bagian yang penting dalam kehidupan masyarakat di Indonesia. Demikian juga data yang dirilis oleh Pemerintah Kota Bandung pada tahun 2021 diperoleh informasi bahwa terdapat 85,2% atau sebanyak 2,1 juta penduduk merupakan pengguna internet (Ramdani, 2021). Data tersebut menunjukkan adanya kenaikan daripada tahun sebelumnya yaitu 2020, di mana APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) merilis data bahwa sebanyak 82,5% penduduk Bandung adalah pengguna internet (Pebrianto, 2020). Jumlah remaja di Bandung ada sekitar 465.342 jiwa (BPS, 2020).

Data di atas menunjukkan bahwa internet menjadi suatu kebutuhan dan digunakan oleh masyarakat luas baik orang dewasa, remaja dan anak-anak juga. Khusus bagi remaja yang masih duduk di Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau Sekolah Menengah Atas (SMA), internet menjadi sangat penting karena selain sebagai media yang digunakan pada saat pembelajaran daring, juga sebagai sarana hiburan yang dianggap penting dalam kehidupan remaja. Dengan adanya segala kemudahan tersebut tidak mengherankan bila remaja di Indonesia sangat terpacu dengan internet. Hal ini dikarenakan dalam menjalankan kehidupan sehari-hari remaja pelajar yang sangat sering menggunakan akses internet (A. Anggraeni & Hendrizal, 2018). Kecanduan akan internet sangatlah rentan terhadap remaja, sebab remaja menurut Santrock pada dasarnya mengalami perkembangan psikologis, pencarian identitas dan membentuk hubungan baru (Sari et al., 2017). Maka remaja sebagai individu yang belum matang bisa saja mengalami gejala-gejala negatif dari dunia maya seperti kecanduan mengakses internet. Adapun segala kemudahan yang dapat di akses melalui internet seperti media sosial dan lain

bisa memunculkan kecenderungan bagi beberapa remaja untuk terus menggunakannya dan mengalami kecanduan.

Setelah mengalami kecanduan internet diduga bahwa beberapa remaja mulai suka mengurung diri di kamar untuk bermain internet seharian, entah itu bermain game *online* atau hanya menjelajah dunia maya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yohannes, dkk menyebutkan bahwa dengan adanya frekuensi, intensitas, dan durasi penggunaan internet yang tinggi akan menyebabkan seseorang menarik diri dari berinteraksi sosial untuk mendapatkan ruang, waktu, dan privasi agar bisa memainkan internet (Jamun et al., 2019). Penelitian lain dilakukan di SMA Negeri 1 Padang mengungkap bahwa rata-rata penggunaan internet oleh siswa di luar jam sekolah adalah lebih dari 4 jam/hari, serta terdapat penurunan interaksi secara langsung menjadi hanya 4-6 jam/hari (A. Anggraeni & Hendrizal, 2018). Data tersebut menunjukkan bahwa keadaan remaja terutama siswa sudah cukup bergantung pada internet dengan intensitas penggunaan yang sedang. Dalam penelitian lainnya Anna, dkk mengungkapkan bahwa penggunaan internet yang tinggi pada remaja akan menyebabkan dirinya segan untuk berinteraksi langsung dengan orang lain, sehingga dirinya menjadi sosok yang asosial dan introvert (Muttabiah et al., 2021).

Terdapat sebuah istilah gaul yang menggambarkan fenomena seseorang yang mengurung diri atau berdiam diri dalam waktu lama untuk bermain internet, game *online* atau lainnya disebut dengan *no-life*. Istilah *no-life* merupakan bahasa slang atau bahasa gaul yang berasal dalam bahasa Inggris dan sering disebut juga sebagai *nolep*. Secara harfiah *no-life* berarti “tidak hidup” atau “tidak punya kehidupan”, hal ini merujuk kepada orang-orang yang suka menghabiskan waktunya sendiri dan membatasi interaksi secara fisik dari dunia luar karena memang malas untuk bertemu orang lain atau bahkan tidak peduli dengan hubungan sosial mereka (Vit, 2020). Fenomena *no-life* ini bisa saja diasosiasikan dengan perilaku asosial yang memiliki makna sebagai sebuah kondisi di mana individu kekurangan motivasi untuk melakukan interaksi dengan orang lain atau penarikan diri dari kehidupan sosial, sehingga memiliki kepekaan sosial yang rendah dan

cenderung mementingkan diri sendiri (Zhafira, 2018). Dalam tingkatan yang ekstrim perilaku asosial bisa saja memunculkan fenomena mengurung diri yang pada istilah populer sering disebut sebagai “*Hikikomori*” dalam bahasa Jepang atau “*Social Withdrawal*” dalam bahasa Inggris (Irvansyah, 2014).

Tamaki Saito (psikolog Jepang) yang menciptakan istilah *hikikomori* mendefinisikannya sebagai sebuah kondisi di mana seseorang menarik diri dari lingkungannya selama lebih dari 6 bulan dan masalah kejiwaan bukanlah faktor utamanya (Irvansyah, 2014). Penjelasan tersebut mengemukakan bahwa ternyata seorang individu dapat saja menarik diri dari lingkungan sosialnya secara konsisten dalam jangka waktu yang lama. Hal ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor seperti kekhawatiran untuk melakukan interaksi sosial (*Anxious solitude*) atau kurangnya hasrat untuk berinteraksi dengan orang lain (*Social disinterest*) (Fitriana, 2015).

Permasalahan yang ingin dikaji dalam penelitian ini adalah mengenai bagaimana kecanduan internet dapat berhubungan dengan perilaku *no-life* yang ada pada remaja di Kota Bandung. Keberadaan internet membuat keterampilan remaja menjadi lebih berkembang dengan adanya berbagai macam sarana dan kemudahan, membuat remaja menjadi kecanduan internet dan mengalami penarikan diri sehingga lambat laun akan ada kesenjangan hubungan sosial di dalam masyarakat karena generasi mudanya tidak memiliki kemampuan untuk melakukan hubungan sosial dengan baik (R. Anggraeni, 2021).

Fokus sasaran dalam penelitian ini adalah remaja berusia 16-24 tahun karena berdasarkan badan pusat statistik untuk tahun 2020, penggunaan internet oleh remaja dalam rentang usia tersebut cukup besar yaitu 25,96% (Badan Pusat Statistik, 2020). Selain itu pada rentang usia tersebut objek penelitian sudah cukup dewasa untuk bisa dipelajari tingkah lakunya. Kemudian pada penelitian ini tidak akan membatasi responden hanya sebatas laki-laki atau perempuan saja, hal ini karena keduanya memiliki kemungkinan yang sama untuk mengalami perilaku *no-life* (*social withdrawal*).

Penelitian ini dilakukan di Kota Bandung karena 85% penduduk Kota Bandung adalah pengguna internet (Ramdani, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa setidaknya 2,1 juta penduduk Bandung melakukan akses internet dalam kehidupan sehari-harinya. Kemudian urgensi dari penelitian ini adalah untuk mencari tahu apakah kecanduan internet benar-benar memiliki hubungan dengan perilaku *no-life* (*social withdrawal*). Sehingga nantinya jika benar terdapat hubungan, maka dapat dicari alternatif untuk menghindarkan remaja dari mengalami perilaku *no-life* (*social withdrawal*) di tengah-tengah era digital ini. Oleh karenanya dirasa perlu adanya kajian dalam rangka memahami bagaimana hubungan kecanduan internet dengan perilaku *no-life* (*social withdrawal*) pada remaja di Kota Bandung.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Seberapa besar tingkat kecanduan internet pada remaja di Kota Bandung?
2. Seberapa besar tingkat perilaku *no-life* (*social withdrawal*) pada remaja di Kota Bandung?
3. Bagaimana hubungan yang terjalin antara kecanduan internet dengan perilaku *no-life* (*social withdrawal*) pada remaja di Kota Bandung?

1.3. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian sebelumnya, adapun yang menjadi tujuan penelitian dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

1.3.1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memverifikasi hubungan yang terjalin antara perilaku kecanduan internet dengan fenomena penarikan diri dari berinteraksi sosial atau perilaku *no-life* (*social withdrawal*), pada remaja dalam rentan usia 16-22 tahun di wilayah Kota Bandung.

1.3.2. Tujuan Khusus

1. Mendeskripsikan tingkat kecanduan internet pada remaja di Kota Bandung.
2. Mendeskripsikan tingkat perilaku *No-Life (Social Withdrawal)* pada remaja di Kota Bandung.
3. Menguji bagaimana hubungan kecanduan internet dengan perilaku *no-life (social withdrawal)* pada remaja di Kota Bandung.
4. Mengukur seberapa erat hubungan yang terjalin antara kecanduan internet dengan perilaku *no-life (social withdrawal)* pada remaja di Kota Bandung.

1.4. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian sebelumnya, adapun manfaat yang diharapkan muncul dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber pengayaan bagi bidang keilmuan sosial terutama sosiologi dalam mengkaji kecanduan internet dan perilaku *no-life (social withdrawal)* pada remaja. Sehingga permasalahan sosial remaja di ruang internet menjadi lebih mudah dipahami

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Dapat diungkapkannya hubungan yang terjalin antara kecanduan internet dengan perilaku *no-life (social withdrawal)* pada remaja, sebagai pengayaan bagi keilmuan sosiologi sekaligus menjadi dasar dalam pengkajian fenomena *no-life (social withdrawal)* lainnya.
2. Dapat dipahaminya hubungan kecanduan internet dengan perilaku *no-life (social withdrawal)* pada remaja. Sehingga dapat menjadi acuan dalam menjauhi perilaku *no-life (social withdrawal)* sebagai akibat dari semakin berkembangnya internet.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Penulisan skripsi ini disajikan dalam 5 bab dengan penjelasan masing-masingnya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai latar belakang permasalahan yang akan dikaji yaitu mengenai pengaruh yang diberikan oleh kecanduan internet terhadap perilaku *no-life (social withdrawal)* pada remaja. Kemudian dituangkan dalam rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian, juga dituliskan mengenai struktur organisasi penulisan penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini akan menjelaskan beberapa teori yang relevan dengan variabel-variabel yang akan diteliti seperti kecanduan internet, *social withdrawal*, perkembangan remaja, dan teori masyarakat jaringan dari Manuel Castells. Serta diuraikan pula penelitian terdahulu yang relevan dan juga posisi teoretis peneliti yang berkenaan dengan masalah yang dikaji.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan menjelaskan jenis metode dan desain penelitian yang akan digunakan, definisi operasional, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik pengolahan data, teknik analisis data, dan hipotesis penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan temuan di lapangan yang kemudian akan diuraikan menjadi deskripsi objek penelitian, analisis data dari pembahasannya hingga dapat menjawab rumusan masalah yang dikaji pada penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan menjelaskan kesimpulan dari hasil pembahasan penelitian dan menyatakan saran-saran pada pihak-pihak tertentu mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan.