

**HUBUNGAN *INTERNET ADDICTION* DENGAN
INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA
DI SMA NEGERI 8 BANDUNG**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
Sarjana Keperawatan

DIYAWATI KUSPIANTINAH FARIDA

NPM.AK.1.15.063



**PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN UNIVERSITAS BHAKTI KENCANA**

2019

LEMBAR PERSETUJUAN

**JUDUL : HUBUNGAN *INTERNET ADDICTION* DENGAN INTERAKSI
SOSIAL PADA REMAJA DI SMA NEGERI 8 BANDUNG**

NAMA : DIYAWATI KUSPIANTINAH FARIDA

NPM : AK.1.15.063

Telah Disetujui Untuk Diajukan Pada Sidang Skripsi
Program Studi Sarjana Keperawatan Fakultas Keperawatan
Universitas Bhakti Kencana Bandung

Menyetujui :

Pembimbing I



Ingrid Dirgahayu S.KP., M.KM

Pembimbing II



Irfan Safarudin Ahmad, S.Kep., Ners

Program Studi Sarjana Keperawatan Fakultas Keperawatan

Ketua,



Lia Nurlianawati S.Kep., Ners., M.Kep

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dan telah diperbaiki sesuai dengan masukan
Dewan Penguji Skripsi Program Studi Sarjana Keperawatan Fakultas Keperawatan

Universitas Bhakti Kencana Bandung

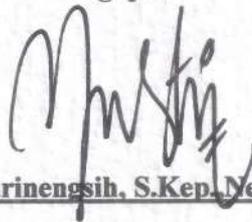
Pada Tanggal 21 Agustus 2019

Mengesahkan

Program Studi Sarjana Keperawatan Fakultas Keperawatan

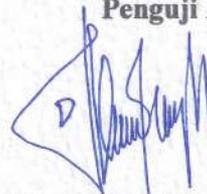
Universitas Bhakti Kencana Bandung

Penguji I



Yuyun Sarinengsih, S.Kep., Ners., M.Kep

Penguji II



Dedep Nugraha, S.Kep., Ners., M.Kep

Fakultas Keperawatan Universitas Bhakti Kencana

Dekan,



R. Siti Jundiah, S.Kp., M.Kep

PERNYATAAN

Dengan ini saya :

Nama : Diyawati Kuspiantinah Farida

NPM : AK.1.15.063

Program Studi : S1 Keperawatan

Judul Skripsi : Hubungan *Internet Addiction* dengan Interaksi Sosial pada Remaja di SMA Negeri 8 Bandung

Menyatakan

- a. Penelitian saya, dalam skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik Sarjana Keperawatan (S.Kep) baik dari Universitas Bhakti Kencana maupun dari perguruan tinggi lain.
- b. Penelitian dalam skripsi ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari tim pembimbing.
- c. Dalam penelitian ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
- d. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Bhakti Kencana.

Bandung, 21 Agustus 2019

Yang Membuat Pernyataan



(Diyawati Kuspiantinah Farida)

NIM: AK115063

ABSTRAK

Remaja dengan segala karakteristik dan tugas perkembangannya tidak lepas dari perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat remaja memanfaatkan fasilitas internet dengan berbagai macam kebutuhan termasuk kebutuhan bersosialisasi. Kebiasaan yang lebih sering menghabiskan banyak waktu dengan berkomunikasi melalui media, sehingga waktu yang mereka gunakan untuk berkomunikasi secara langsung akan berkurang, selain itu juga dapat mengakibatkan kecanduan terhadap internet. Seseorang dapat mengalami kecanduan terhadap internet ketika menghabiskan 19 jam dalam satu minggu atau minimal 3 jam perhari. Jumlah pengguna internet tahun 2017 telah mencapai 143,26 juta jiwa (54,68%) dari total jumlah penduduk di Indonesia, dengan pulau jawa mendominasi (58,08%), dan kebanyakan pengguna internet adalah remaja usia 13-18 tahun (75.50%)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hubungan antara *internet addiction* dengan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 8 Bandung.

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah deskriptif korelatif dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi sebanyak 873 siswa dengan sampel dalam penelitian ini yaitu 90 siswa SMA Negeri 8 Bandung, pengumpulan data menggunakan *kuesioner internet addict test* dan *social interaction anxiety scale*. Analisis yang digunakan menggunakan *kolmogrov-smirnov* karena sampel lebih dari 50 siswa.

Hasil Analisa univariat menunjukkan hampir seluruh dari siswa (86.7%) mengalami *internet addiction* dan sebagian besar siswa memiliki interaksi sosial yang kurang baik (62.2%). Hasil penelitian didapatkan nilai *p-value* = 0.000 sehingga disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara *internet addiction* dengan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 8 Bandung. Berdasarkan hasil penelitian disarankan pihak sekolah untuk mengadakan kebijakan mengenai pembatasan penggunaan internet atau *gadget* hanya untuk kegiatan pembelajaran ketika berada di lingkungan sekolah.

Kata Kunci : Remaja, Interaksi Sosial, *Internet Addiction*
Daftar Pustaka : 32 Buku (2008-2019)
11 Jurnal (2012-2017)
4 Website (2007-2018)

ABSTRACT

Teenagers with all the characteristics and developmental tasks cannot be separated from the development of increasingly sophisticated technology that makes teenagers take advantage of internet facilities with a variety of needs including the need for socializing Habits that more often spend a lot of time communicating through the media, so that the time they use to communicate directly will be reduced, but it can also result in addiction to the internet. A person can become addicted to the internet when spending 19 hours a week or at least 3 hours per day.

The number of internet users in 2017 has reached 143.26 million people (54.68%) of the total population in Indonesia, with Java dominating (58.08%), and most internet users are teenagers aged 13-18 years (75.50%).

This study aims to determine how the relationship between internet addiction with social interaction in adolescents in SMA Negeri 8 Bandung.

This type of research in this research is correlative descriptive with cross sectional approach. A population of 873 students with the sample in this study were 90 students of SMA Negeri 8 Bandung, collecting data using the internet addict test questionnaire and social interaction anxiety scale. The analysis used was Kolmogrov-Smirnov because the sample was more than 50 students.

Univariate analysis results showed that almost all of the students (86.7%) experienced internet addiction and most students had poor social interaction (62.2%). The results obtained p -value = 0,000 so it can be concluded that there is a relationship between internet addiction and social interaction in adolescents at SMA Negeri 8 Bandung. Based on the results of the study it was suggested that the school establishes a policy regarding restrictions on the use of the internet or gadgets only for learning activities while in the school environment.

Keywords : ***Teenagers, Social Interaction, Internet Addiction***

References : ***32 Books (2008-2019)***

11 Journals (2012-2017)

4 Website (2007-2018)



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “Hubungan *Internet Addiction* dengan Interaksi Sosial pada Remaja di SMA Negeri 8 Bandung”. Penyusunan Skripsi ini dilakukan sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar sarjana keperawatan pada program studi S1 Keperawatan STIKes Bhakti Kencana Bandung.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Skripsi tidak akan sampai sejauh ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan Skripsi. Oleh karena itu, penulis mengucapkan termakasih kepada :

1. H.Mulyana, SH.,M.Pd.,M.Kes selaku ketua Yayasan Adhi Guna Kencana.
2. Dr.Entris Sutrisno, MH.Kes.,Apt selaku Ketua Rektor Universitas Bhakti Kencana Bandung.
3. R. Siti Jundiah, S.Kp.,M.Kep selaku Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Bhakti Kencana Bandung.
4. Lia Nurlianawati, S.Kep.,Ners, M.Kep selaku Ketua Program Studi Sarjana Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Bhakti Kencana Bandung,

5. Ingrid Dirgahayu S.KP.,M.KM selaku pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan, masukan, motivasi dan bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Irfan Safarudin Ahmad, S.Kep.,Ners., selaku pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan, masukan, motivasi dan bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Untuk seluruh dosen Universitas Bhakti Kencana Bandung umumnya dan seluruh dosen Keperawatan khususnya.
8. Terimakasih kepada orang tuaku Ayah handa tercinta dan tersayang (Dadan Mulyadi) yang selalu memberikan doa, kasih sayang yang tiada hentinya, memberikan motivasi dan support setiap saat, serta memberikan dukungan baik moril maupun materil.
9. Terimakasih Ibunda tercinta dan tersayang (Iis Supenti) yang selalu memberikan doa, kasih sayang yang tiada hentinya, memberikan motivasi dan support setiap saat, serta memberikan dukungan baik moril maupun materil.
10. Terimakasih kepada Kakakku (Didit Adithiya Nugeraha), Adikku (Nadya Nur Annisa), dan keluarga yang selalu memberikan do'a dan dorongan setiap saat.
11. Terimakasih kepada sahabat-sahabatku HMTS (N.Fitri Fitriani, Rinrin Nuraeni, Stella Dea Firsty, Neng Elsa, Loisiana, dan Siti Nuraini) Abdhan Firdaus Nursinggih, Roni apriana, Maudi Rizqika yang telah membantu dan memberi dorongan serta semangat di setiap saat.

12. Teman-teman seperjuangan selama bimbingan Dara Fitri, Teti, Rianita Evana, Tika Komala, dan teman-teman lainnya.
13. Teman-teman seperjuangan prodi S1 Keperawatan STIKes Bhakti Kencana Bandung angkatan 2015 yang telah membantu dan memberikan support setiap saat.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, sehingga saya mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Bandung, Agustus 2019

Diyawati Kuspianinah Farida

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR SINGKATAN.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian	12
1.4 Manfaat Penelitian	12
BAB II TINJAUAN TEORI	14
2.1 Remaja.....	14

2.2 Interaksi Sosial	23
2.3 <i>Internet Addiction</i>	29
2.4 Hubungan <i>Internet Addiction</i> dengan Interaksi Sosial	37
2.5 Kerangka Teori	41
BAB III METODE PENELITIAN	42
3.1 Rancangan Penelitian	42
3.2 Paradigma Penelitian	42
3.3 Hipotesis Penelitian	45
3.4 Variabel Penelitian.....	46
3.5 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional	47
3.6 Populasi dan Sampel Penelitian	49
3.7 Pengumpulan Data	51
3.8 Langkah-Langkah Penelitian	56
3.9 Pengolahan Data dan Analisa Data	57
3.10 Etika Penelitian	63
3.11 Lokasi dan Waktu Penelitian	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	66
4.1 Hasil Penelitian.....	66
4.2 Pembahasan	68
BAB V KESIMPULAN.....	79
5.1 Simpulan.....	79
5.2 Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional.....	48
Tabel 3.2 Daftar Siswa SMA Negeri 8 Bandung	51
Tabel 4.1 Distribusi Gambaran <i>Internet Addiction</i> Pada Remaja Di SMA Negeri 8 Bandung	66
Tabel 4.2 Distribusi Gambaran Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMA Negeri 8 Bandung	67
Tabel 4.3 Hubungan <i>Internet Addiction</i> Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMA Negeri 8 Bandung	68

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Konsep	41
Bagan 3.1 Kerangka Berfikir	45

DAFTAR SINGKATAN

APJII	: Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia
E- Mail	: <i>Electronic Mail</i>
IT	: <i>Information Technology</i>
KEMKOMINFO	: Kementrian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia
MRI	: <i>Magnetic Resonance Imaging</i>
OCD	: <i>Obsessive Compulsive Disorder</i>
SIAS	: <i>Interaction Anxiety Scale</i>
SMA	: Sekolah Menengah Atas
WHO	: <i>World Health Organization</i>
WIFI	: <i>Wireless Fidelity</i>

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Studi Pendahuluan

Lampiran 2 Surat Pengantar Badan Kesehatan Bangsa Dan Politik Provinsi Jawa Barat

Lampiran 3 Surat Pengantar Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat

Lampiran 4 Surat Ijin Penelitian SMA Negeri 8 Bandung

Lampiran 5 Surat Balasan SMA Negeri 8 Bandung

Lampiran 6 Surat Uji Etik

Lampiran 7 Lembar Informed Consent

Lampiran 8 Format Persetujuan Menjadi Responden

Lampiran 9 Kisi-Kisi Kuesioner

Lampiran 10 Instrumen Penelitian

Lampiran 11 Lembar Bimbingan

Lampiran 12 Hasil Pengolahan Data Penelitian

Lampiran 13 Lembar Oponen

Lampiran 14 Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

World Health Organization (WHO) mengatakan bahwa Remaja adalah penduduk dalam rentan usia 10-19 tahun, menurut peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentan usia 10-18 tahun. Remaja merupakan kelompok masyarakat yang menjalani perilaku beresiko dalam berbagai bentuk masalah kesehatan baik fisik maupun psikososial. Perlu adanya perhatian pada kesehatan remaja karena remaja merupakan aset sekaligus investasi generasi mendatang serta sebagai sumber daya manusia yang potensial. Remaja berada pada tahap krisis identitas, cenderung mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi dan selalu ingin mencoba hal baru, mudah terpengaruh oleh teman sebayanya (*peer groups*) (Sarwono, 2013).

Potter dan Perry (2009), menyatakan remaja memiliki berbagai macam tugas perkembangan yang harus dilalui agar kehidupan sosialnya berjalan dengan baik di masa yang akan datang. Salah satu tugas perkembangan remaja adalah perkembangan psikososial dimana biasanya ditandai dengan ketertarikannya untuk berinteraksi atau bersosial dengan teman sebayanya. Secara umum interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang terjadi dalam sekelompok individu yang saling berhubungan baik dalam

berkomunikasi maupun melakukan tindakan sosial. Interaksi sosial merupakan salah satu prinsip integritas kurikulum pembelajaran yang meliputi keterampilan berkomunikasi, bekerja sama dan dapat menumbuhkan komunikasi yang harmonis antara individu dengan lingkungannya (Hernawan, 2010).

Masa remaja adalah periode kehidupan penting ketika individu muda mulai untuk memperluas jaringan sosial mereka, menjalin persahabatan rahasia dan intim dan terlibat dalam hubungan romantis. Pada usia Remaja pergaulan dan interaksi sosial dengan teman sebaya bertambah luas dan kompleks dibandingkan dengan masa-masa sebelumnya termasuk pergaulan dengan lawan jenis (Rita Eka Izzaty, 2008). Tindakan interaksi sosial adalah tindakan seorang individu yang dapat mempengaruhi individu-individu lainnya dalam lingkungan sosial. Dalam bertindak atau berperilaku sosial, seorang individu hendaknya memperhitungkan keberadaan individu lain yang ada dalam lingkungannya, hal tersebut penting diperhatikan karena tindakan interaksi sosial merupakan prwujudan dari hubungan atau interaksi sosial (Hernawan, 2010).

Remaja dengan segala karakteristik dan tugas perkembangannya tidak dapat lepas dari perkembangan teknologi yang seiring berjalannya waktu semakin canggih membuat anak dan remaja memanfaatkan fasilitas internet dengan berbagai pemenuhan kebutuhan. Teknologi baru seperti internet segala kebutuhan dapat dipenuhi, mulai dari kebutuhan bersosialisasi, mengakses informasi sampai pemenuhan kebutuhan hiburan. Internet lebih

dimanfaatkan sebagai media sosial oleh masyarakat karena dengan media sosial masyarakat dapat dengan bebas berbagi informasi dan berkomunikasi dengan banyak orang tanpa perlu memikirkan hambatan dalam biaya, jarak dan waktu (Soliha, 2015).

William (2014). Internet adalah jaringan komputer yang terhubung secara global dan menyebar di seluruh dunia. Dengan memanfaatkan jaringan telepon maka jutaan pesawat komputer dapat terhubung satu dengan yang lainnya dan *provider* harus memiliki program aplikasi serta bang data yang menyediakan informasi. Meluasnya jaringan internet, menjadikan internet sebagai salah satu media untuk meningkatkan produktifitas dalam belajar, meningkatkan kemampuan, memberikan pengetahuan sebagai sumber pustaka tanpa batas dan mempermudah dalam aktifitas interaksi sosial (Nurmandia dkk, 2013).

Raj (2017) melalui internet banyak keuntungan dan kemudahan yang didapat seperti kemudahan dalam mendapatkan informasi dengan hanya duduk mengakses internet, mempermudah berkomunikasi jarak jauh mendapat wawasan dan pengetahuan umum. Keinginan untuk mengakses internet datang secara tiba-tiba, tanpa direncanakan sebelumnya dan terdapat keinginan secara terus menerus atau menjadi kecanduan terhadap internet sehingga timbulah mengalami susah tidur, dan terganggunya kesehatan mata, menunda pekerjaan dan tugas, dan berkurangnya interaksi sosial secara langsung.

Yee (2006), terdapat dua jenis kecanduan yaitu adiksi fisik seperti kecanduan pada alcohol dan zat adiktif seperti kokaine, juga adiksi non-fisik seperti kecanduan terhadap game online atau kecanduan terhadap penggunaan internet. Kecanduan terhadap internet dikenal dengan istilah *internet addiction*. Beberapa ahli menyebutkan kecanduan internet sebagai *compulsive internet use*, *pathological internet use* atau *problematic internet use*, meski beberapa ahli memberi istilah yang berbeda namun inti dalam mendefinisikan kecanduan internet sama yaitu, penggunaan internet berlebih yang menyebabkan permasalahan psikologis, dengan artian seseorang seakan tidak memiliki hal lain yang dapat dikerjakan selain mengakses internet dan seolah internet adalah hidupnya.

Mangkaka (2015) kecanduan internet memiliki sisi negatif seperti sifat individualistis manusia akan semakin tinggi, akibatnya sifat egoisme manusia dapat merusak hubungan antara manusia. Internet memiliki dampak yang signifikan pada proses sosialisasi atau interaksi sosial, dimana sosialisasi merupakan proses mempelajari nilai-nilai, norma-norma, dan kebiasaan yang ada dalam satu kelompok masyarakat tertentu seperti interaksi dengan orang tua, guru, dan teman-temannya. Sebagai contoh di dalam keluarga dapat mengakibatkan adanya dinding yang memisahkan hubungan antar anggota keluarga sendiri karena setiap orang di dalam keluarga sibuk dengan urusannya di dunia maya tanpa memperhatikan hubungan keakraban dalam keluarga, sehingga menjadikan luntur dan melemahnya solidaritas, kehangatan serta keakraban di dalam keluarga.

Kecenderungan menggunakan internet sebagai media interaksi merupakan kondisi yang memprihatinkan dimana ditinjau dari usia sekolah, diusia yang tergolong masih labil mereka seharusnya terbiasa bergaul dan berkomunikasi dengan temannya atau orang lain. Kebiasaan yang lebih sering menghabiskan banyak waktu dengan berkomunikasi melalui media, otomatis waktu yang mereka gunakan untuk berkomunikasi secara langsung akan berkurang. Menurut Young (2009) aspek kecanduan internet adalah : a. Merasa asik dengan internet, b. memerlukan waktu untuk mencapai kepuasan, merasa kurang dengan waktu yang digunakan untuk membuka internet, c. tidak mampu mengurangi penggunaan internet, terkadang menggunakan lebih lama, d. berulang kali melakukan upaya untuk menghentikan, mengontrol, mengurangi merasa gagal dan merasa gelisah, murung, depresi dan marah saat berusaha menghentikan, e. merasa gelisah saat mengurangi atau menghentikan penggunaan internet, f. Waktu yang digunakan membuka internet semakin meningkat, g. kehilangan hal-hal yang berharga dan menyenangkan, h. menjadikan internet sebagai pelarian dari masalah, melepaskan suasana hati dan kesepian

Essau (2008) individu dapat mengalami kecanduan ketika menghabiskan waktu 19 jam dalam satu minggu atau minimal 3 jam per hari, dimana menunjukkan adanya keinginan individu untuk menambah waktu penggunaan internet, adanya ketidak nyamanan ketika tidak menggunakan internet, dan adanya keinginan untuk secara terus-menerus menggunakan internet. Seorang pecandu internet biasanya tidak merasa dirinya kecanduan

terhadap internet bahkan tidak ingin disebut pecandu internet karna tidak menyadari bahwa perilaku *onlinenya* berlebihan. Hal pertama yang dilakukan saat setelah bangun yaitu menghidupkan laptop, komputer, tablet, *handphone* dan lainnya untuk segera online. Banyak pengguna internet yang menyadari bahwa mereka telah mengabaikan aktifitas sosial atau interaksi sosial dan aktifitas waktu luangnya, namun tidak mampu keluar dari dunia virtual. Pengguna sudah tidak bias mengendalikan konsumsinya terhadap internet (Nurmandia dkk, 2013).

Seseorang yang mengalami kecanduan internet biasanya lebih memilih media *online* untuk berinteraksi, karena merasa kesulitan jika harus melakukan interaksi sosial secara langsung karena ketika remaja tersebut berinteraksi melalui media *online* mereka merasa memiliki kebebasan dalam mengekspresikan dirinya sedangkan jika berinteraksi secara langsung mereka merasa gelisah apakah orang lain akan menerima atau menolak dirinya. Hal ini membuat remaja kesulitan dalam pengungkapan dirinya atau *self disclosure* jika harus berinteraksi secara langsung, selain itu remaja memilih berinteraksi melalui media *online* karena menghindari pengawasan yang ketat dari orang tuanya (Mesch, 2012).

Ditemukan kasus di Amerika dimana seseorang harus tidak lulus karena tidak pernah menghadiri kelas untuk sibuk berinternet. Sedangkan untuk kasus di dalam negeri sendiri adalah seorang gadis usia 12 tahun kabur dari rumahnya selama 2 minggu, gadis tersebut ditemukan bermain internet di warnet (APJII, 2012).

Kementrian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia (KEMKOMINFO, 2018) jumlah pengguna internet tahun 2017 telah mencapai 143,26 juta jiwa (54,68%) dari total jumlah penduduk di Indonesia. Jumlah tersebut mengalami kenaikan sebanyak 10,56 juta jiwa dari hasil survey pada tahun 2016, dan diperkirakan akan terus bertambah, hal ini menjadikan Indonesia berada di peringkat keempat dibawah India, Cina dan Amerika Serikat. Hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII, 2018) penggunaan internet berdasarkan wilayah pada tahun 2017 dilihat dari komposisi penyebaran pengguna internet, pulau Jawa mendominasi dengan presentase (58,08%), Sumatera (19,09%), Kalimantan (7,97%), Bali-Nusa (5,63%) dan Maluku-Papua (2,49%).

Pengguna internet berdasarkan usia, (75,50%) dari rentan usia 13-18 tahun, (74,23%) 19-34 tahun, (44,06%) 35-54 tahun dan (15,72%) diatas 54 tahun. Pada tahun 2014 studi yang dilakukan menyatakan setidaknya sebanyak 30 juta anak dan remaja di Indonesia adalah pengguna internet. Studi ini menemukan 98% dari anak-anak dan remaja yang disurvei tahu tentang internet dan 79,5% diantaranya adalah pengguna internet (KEMKOMINFO, 2014).

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang berhubungan yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Basri (2014) “Kecenderungan *Internet Addiction Disorder* Mahasiswa Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Ditinjau Dari Religiositas”. Hipotesis krelasional berbunyi ada hubungan negatif antara

religiositas dengan kecenderungan *Internet Adiccted Disorder* pada mahasiswa, semakin tinggi religiositas mahasiswa, maka semakin rendah tingkat kecenderungan *Internet Adiccted Disorder*. Sebaliknya semakin rendah tingkat religiositas mahasiswa, maka semakin tinggi tingkat kecenderungan *Internet Adiccted Disorder*. Metode analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik analisis korelasi product moment dari Pearson (Pearson Correlation), dan analisis regresi. Hasil uji hipotesis korelasi dari kedua teknik ini menunjukkan bahwa $r = 0.444$, dengan $p < 0.01$ yaitu 0.000.

Penelitian yang dilakukan oleh Fauziyah (2017) yang berjudul “Hubungan Antara Kecanduan Internet Dengan Kemampuan Sosialisasi Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta” menyatakan bahwa nilai koefisien korelasi (r_{xy}) = 0,415 dengan signifikansi = 0,000 ($p > 0,05$) yang berarti ada hubungan negatif yang sangat signifikan antara kecanduan internet dengan kemampuan sosialisasi pada mahasiswa fakultas psikologi universitas muhammadiyah surakarta.

Penelitian yang dilakukan oleh Muflih, Hamzah dan Puniawan, W.A. (2017) yang berjudul “Penggunaan Smartphone Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Sma Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta” menunjukkan bahwa sebagian besar ketergantungan smartphone dalam kategori tinggi dengan interaksi sosial dalam kategori kurang baik yang menunjukkan hasil p value 0,000 ($< 0,05$), maka hipotesis alternatif diterima. Artinya ada hubungan

antara tingkat ketergantungan *smartphone* dengan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 1 Kalasan, Yogyakarta.

Studi pendahuluan yang telah dilakukan pada tanggal 21 Maret 2019 di SMA Negeri 8 Bandung, terdapat beberapa kelas yaitu kelas X sebanyak 13 kelas, kelas XI sebanyak 12 kelas, dan kelas XII sebanyak 12 kelas. SMA Negeri 8 Bandung sendiri merupakan salah satu sekolah yang telah berbasis IT (*Information Technology*) di kota Bandung dimana sekolah ini telah menggunakan *handphone* yang terhubung dengan koneksi internet untuk mengikuti ujian ataupun pembelajaran, serta didukung oleh fasilitas sekolah yang menyediakan *wifi*. Hasil wawancara dengan 20 siswa, peneliti mendapat data sebagai berikut: 3 orang mengatakan mengakses internet selama 12 jam per-hari, 5 orang mengatakan mengakses internet selama 11 jam per-hari, 6 orang mengatakan mengakses internet selama 10 jam per-hari, 3 orang mengatakan mengakses internet selama 7 jam per-hari, 2 orang mengatakan mengakses internet selama 4 jam per-hari, dan 1 orang mengatakan mengakses internet selama 3 jam per-hari.

Pertanyaan selanjutnya yang diberikan yaitu jika tidak memiliki tugas setelah pulang sekolah apa yang biasanya dilakukan 11 dari 20 siswa menjawab pergi berkumpul bersama temannya tetapi ketika ditanya saat apa yang dilakukan ketika berkumpul 7 orang menjawab lebih banyak memainkan *handphone* dan mengakses internet dibandingkan dengan mengobrol dan 4 orang menjawab mengobrol dan bercanda, sedangkan 9 dari 20 siswa memilih langsung pulang kerumah ketika tidak ada tugas 4

diantaranya mengatakan ketika sampai dirumah yang dilakukan adalah tiduran sambil memainkan *handphone* untuk *online Instagram*, *chat* dengan teman, main game, atau menonton *youtube*, 2 orang mengatakan ketika sampai dirumah yang dilakukan adalah *mendownload* dan menonton drama atau film, sedangkan 2 orang lain mengatakan yang dilakukan ketika sampai dirumah yang dilakukan adalah tidur.

Sedangkan hasil studi pendahuluan di SMA Negeri 16 Bandung terdapat beberapa kelas masing-masing dari kelas X, XI dan XII terdapat 11 kelas. SMA Negeri 16 Bandung sendiri juga merupakan salah satu sekolah yang telah berbasis IT (*Information Technology*) di kota Bandung dimana sekolah ini telah menggunakan *handphone* yang terhubung dengan koneksi internet untuk mengikuti ujian ataupun pembelajaran, serta didukung oleh fasilitas sekolah yang menyediakan *wifi*. Hasil wawancara dengan 20 siswa, peneliti mendapat data sebagai berikut: 5 orang mengatakan mengakses internet selama 10 jam per-hari, 1 orang mengatakan mengakses internet selama 8 jam per-hari, 1 orang mengatakan mengakses internet selama 6 jam per-hari, 3 orang mengatakan mengakses internet selama 5 jam per-hari, 5 orang mengatakan mengakses internet selama 4 jam per-hari, dan 3 orang mengatakan mengakses internet selama 2-3 jam per-hari.

Pertanyaan yang diberikan selanjutnya jika tidak memiliki tugas setelah pulang sekolah apa yang bisanya dilakukan 13 dari 20 siswa menjawab pergi berkumpul bersama temannya tetapi ketika ditanya saat apa yang dilakukan ketika berkumpul 5 orang menjawab lebih banyak memainkan *handphone*

dan mengakses internet dibandingkan dengan mengobrol dan 8 orang menjawab mengobrol dan bercanda, sedangkan 7 dari 20 siswa memilih langsung pulang kerumah ketika tidak ada tugas 4 diantaranya mengatakan ketika sampai dirumah yang dilakukan adalah tiduran sambil memainkan *handphone* untuk *online Instagram*, *chat* dengan teman, main game, menonton *youtube*, *mendownload* dan menonton drama, sedangkan 3 orang lain mengatakan yang dilakukan ketika sampai dirumah yang dilakukan adalah tidur.

Berdasarkan hasil dari studi pendahuluan yang dilakukan di SMA Negeri 8 Bandung memiliki jumlah kelas dan siswa terbanyak serta dari hasil wawancara dengan 20 siswa terdapat jumlah waktu yang lebih lama dalam mengakses internet serta kebanyakan siswa memanfaatkan waktu luangnya dengan mengakses internet seperti *online Instagram*, *chatting*, menonton *youtube*, *mendownload* dan menonton drama atau film secara *online*. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul hubungan *internet addiction* dengan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 8 Bandung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah ada Hubungan *Internet Addiction* dengan Interaksi Sosial pada Remaja di SMA Negeri 8 Bandung?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui apakah terdapat hubungan antara *internet addiction* dengan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 8 Bandung.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi gambaran *internet addiction* di SMA Negeri 8 Bandung
2. Mengidentifikasi gambaran interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 8 Bandung
3. Menganalisis hubungan *internet addiction* dengan perkembangan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 8 Bandung

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bagi perkembangan ilmu keperawatan jiwa terkait dengan *internet addiction* dan interaksi sosial pada remaja. Serta dapat menjadi dasar penelitian untuk penelitian berikutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Profesi Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumber dan referensi bagi ilmu keperawatan dibidang mata kuliah.

2. Bagi Intitusi Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi mengenai hubungan *internet addiction* dengan interaksi sosial, serta untuk menambah kepustakaan jurnal Program Studi Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bhakti Kencana Bandung.

3. Bagi Remaja

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi remaja/siswa terkait dengan *internet addiction* dan interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari.

4. Bagi Peneliti

Merupakan pengalaman yang sangat berharga untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai *internet addiction* dan perkembangan interaksi sosial pada remaja, dan dalam menerapkan teori riset keperawatan yang telah didapatkan di bangku kuliah.

5. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan merupakan salah satu bahan bacaan bagi peneliti lainnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Remaja

2.1.1 Definisi Remaja

World Health Organization (WHO, 2014) remaja atau dalam istilah asing *adolescence* yang berarti tumbuh kearah kematangan. Remaja adalah seseorang yang memiliki rentan usia 10-19 tahun. Remaja adalah masa dimana tanda seksual sekunder seseorang sudah berkembang dan mencapai kematangan seksual. Remaja juga mengalami kematangan secara fisik, psikologis, maupun sosial.

Remaja memiliki artian yang sangat luas dari segi fisik, psikologis, dan sosial. Secara psikologis remaja merupakan usia seseorang yang memasuki proses menuju usia dewasa. Masa remaja merupakan masa dimana remaja tidak merasa bahwa dirinya tidak seperti anak-anak lagi dan merasa dirinya sudah sejajar dengan orang lain disekitarnya walaupun orang tersebut lebih tua (Hurlock, 2011).

2.1.2 Tahap Perkembangan Remaja

Pertumbuhan dan perkembangan pada masa remaja sangat cepat, baik fisik maupun psikogis. Perkembangan remaja laki-laki biasanya berlangsung pada usia 11 sampai 16 tahun, sedangkan pada remaja

perempuan berlangsung pada usia 10 sampai 15 tahun. Perkembangan pada anak perempuan lebih cepat dibandingkan anak laki-laki karena dipengaruhi oleh hormon seksual. Perkembangan berpikir pada remaja juga tidak terlepas dari kehidupan emosionalnya yang labil (Proverawati dalam Ngafif, 2013).

Pematangan secara fisik merupakan salah satu proses pada remaja adanya perkembangan tanda-tanda seks sekunder seperti haid pada perempuan dan mimpi basah atau ejakulasi pada laki-laki. Pematangan remaja bervariasi sesuai dengan perkembangan psikososial pada setiap individu, misalnya bersikap tidak ingin bergantung pada orang tua, ingin mengembangkan keterampilan secara interaktif dengan kelompoknya dan mempunyai tanggung jawab pribadi dan sosial (Soetjiningsih, 2015).

Sarwono (2011) ada tiga tahap perkembangan remaja, yaitu :

1. Remaja awal

Remaja awal sering dikenal dalam istilah asing yaitu early adolescence memiliki rentang usia antara 11-13 tahun. Pada tahap ini mereka masih heran dan belum mengerti akan perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya dan dorongan-dorongan yang menyertai perubahan tersebut. Mereka juga mengembangkan pikiran-pikiran baru, mudah tertarik pada lawan jenis, dan juga mudah terangsang secara erotis.

2. Remaja madya

Remaja yang dikenal dalam istilah asing yaitu middle adolescence memiliki rentang usia antara 14-16 tahun. Tahap remaja madya atau pertengahan sangat membutuhkan temannya. Masa ini remaja lebih cenderung memiliki sifat yang mencintai dirinya sendiri (*narcistic*). Remaja pada tahap ini juga masih bingung dalam mengambil keputusan atau masih labil dalam berperilaku.

3. Remaja akhir

Remaja akhir atau late adolescence merupakan remaja yang berusia antara 17-20 tahun. Masa ini merupakan masa menuju dewasa dengan sifat egois yaitu mementingkan diri sendiri dan mencari pengalaman baru. Remaja akhir juga sudah terbentuk identitas seksualnya. Mereka biasanya sudah berpikir secara matang dan intelek dalam mengambil keputusan.

Perkembangan remaja terbagi dalam:

1. Perkembangan fisik

Perkembangan fisik pada remaja ditandai dengan tumbuhnya rambut di tubuh seperti di ketiak dan sekitar alat kemaluan. Pada anak laki-laki tumbuhnya kumis dan jenggot, dan suara membesar. Organ reproduksinya juga sudah mencapai puncak kematangan yang ditandai dengan kemampuannya dalam ejakulasi, dan sudah bisa menghasilkan sperma. Anak laki-laki mengalami ejakulasi pertama

kali saat tidur atau yang lebih sering dikenal dengan mimpi basah (Sarwono, 2011).

Perkembangan fisik pada anak perempuan yaitu tumbuhnya payudara, panggul yang membesar, dan suara yang berubah menjadi lembut. Pada anak perempuan mengalami puncak kematangan reproduksi yang ditandai dengan menstruasi pertama (menarche). Menstruasi merupakan tanda bahwa anak perempuan sudah mampu memproduksi sel telur yang tidak dibuahi, sehingga akan keluar bersama dengan darah menstruasi melalui vagina (Sarwono, 2011).

2. Perkembangan emosi

Pada remaja awal mulai ditandai dengan lima kebutuhan dasarnya yaitu : fisik, rasa aman, afiliasi sosial, penghargaan, dan perwujudan diri. Setiap remaja juga masih menunjukkan reaksi-reaksi dan ekspresi emosinya yang masih labil. Remaja awal masih belum terkendali dalam meluapkan ekspresinya seperti pernyataan marah, gembira, dan sedih yang setiap saat dapat berubah-ubah dalam waktu yang cepat (Mubiar, 2011)

3. Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif remaja dapat dilihat dari mereka dalam menyelesaikan masalahnya yaitu dengan penyelesaian yang logis. Dalam menyelesaikan masalah remaja juga dapat mencari solusi dan jalan keluarnya secara efektif. Remaja juga mampu

berpikir secara abstrak setiap menyelesaikan masalah (Potter & Perry, 2009).

4. Perkembangan psikososial

Perkembangan psikososial pada remaja biasanya ditandai dengan ketertarikannya remaja tersebut untuk bersosial pada teman sebayanya. Remaja pada masa ini biasanya mengalami masalah pada teman dan memiliki ketertarikan pada lawan jenisnya. Remaja sudah memiliki rasa solidaritas yang tinggi dan memiliki rasa saling menghormati pada teman sebayanya maupun orang yang lebih tua pada mereka. Pada masa ini remaja sudah mementingkan penampilannya ketika bertemu seseorang yang sesama jenis ataupun lawan jenisnya (Potter & Perry, 2009).

2.1.3 Karakteristik Remaja

Nasution (2008) menerangkan beberapa ciri remaja adalah sebagai berikut:

1. Masa remaja sebagai periode yang penting

Disebut periode yang penting karena akibat fisik dan karena akibat psikologis. Sebagian besar anak muda, usia antara 12 tahun dan 16 tahun merupakan tahun yang penuh kejadian yang menyangkut pertumbuhan dan perkembangan. Perkembangan fisik yang cepatnya perkembangan mental yang terjadi terutama pada awal masa remaja. Semua perkembangan

ini menimbulkan perlunya penyesuaian mental dan perlunya membentuk sikap, nilai dan minat baru.

2. Masa remaja sebagai periode transisi

Dalam setiap adanya transisi suatu perubahan, status individu menjadi tidak jelas karena terdapat keraguan akan peran yang harus dilakukan. Masa remaja individu bukan lagi seorang anak – anak dan juga bukan orang dewasa. Di sisi lain, status remaja yang tidak jelas ini memberikan keuntungan karena status tersebut memberi ruang dan waktu kepada seorang remaja untuk mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola perilaku, nilai dan sifat yang paling sesuai bagi dirinya.

3. Masa remaja sebagai periode perubahan

Perubahan fisik yang terjadi pada masa remaja akan seiring dengan perubahan sikap dan perilaku. Hal ini berarti saat perubahan fisik berlangsung dengan cepat maka akan terjadi juga perubahan sikap dan perilaku dengan cepat dan sebaliknya.

Nasution (2008) menjelaskan ada beberapa perubahan yang pada umumnya terjadi pada masa remaja, yaitu :

- 1) Peningkatan emosional, intensitasnya tergantung pada tingkat perubahan fisik dan psikologis yang terjadi. Peningkatan emosional lebih menonjol pada masa awal periode masa remaja.

- 2) Perubahan fisiologis tubuh, perubahan pada proses pematangan seksual membuat individu remaja menjadi tidak percaya diri terhadap kemampuan dan minat mereka.
 - 3) Perubahan minat dan peran, perubahan yang diharapkan oleh lingkungan sosial dapat menimbulkan masalah baru dan lebih banyak dibandingkan masa sebelumnya. Hal ini akan terjadi terus hingga individu itu sendiri yang menyelesaikan menurut keinginannya.
 - 4) Perubahan terhadap nilai – nilai, beberapa nilai – nilai yang dianggap penting pada masa remaja sebelumnya menjadi tidak penting lagi dimasa remaja. Masa ini mulai dipahami.
 - 5) Ambivalen terhadap perubahan, pada masa remaja individu menginginkan dan menuntut kebebasan tetapi seiring takut bertanggung jawab akan akibat yang terjadi.
4. Masa remaja sebagai masa bermasalah

Berbagai masalah yang terjadi dimasa remaja sering menjadi masalah yang sulit diatasi. Ada dua alasan yang menyebabkan hal ini terjadi, yaitu :

- 1) Pada masa kanak-kanak segala masalah diselesaikan oleh orang tua ataupun guru sehingga remaja tidak mempunyai pengalaman terhadap masalah yang terjadi,

2) Para remaja merasa telah mandiri sehingga menolak bantuan orang tua ataupun para guru dengan alasan ingin mengatasi masalahnya sendiri.

5. Masa remaja masa mencari identitas

Identitas diri yang dicari remaja adalah usaha untuk menjelaskan siapa dirinya dan apa perannya dalam masyarakat. Tahun-tahun awal masa remaja, penyesuaian diri dengan kelompok menjadi penting. Tiap penyimpangan dari standar kelompok dapat mengancam keanggotaannya dalam kelompok. Lambat laun individu remaja mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan menjadi sesama dengan teman-temannya dan segala hal.

6. Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan

Stereotip yang telah dibangun masyarakat dalam menggambarkan citra diri remaja, lambat laun dianggap sebagai gambaran asli dan membuat para remaja membentuk perilakunya sesuai gambaran tersebut. Anggapan bahwa masa remaja adalah masa yang sangat bernilai, tetapi sangat disayangkan banyak yang menjadikan menjadi sesuatu yang bernilai negatif.

7. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistik

Remaja melihat dirinya dan orang lain seperti yang diinginkannya dan bukan sebagaimana adanya, terlebih lagi

dalam hal cita-cita. Hal ini semakin menyebabkan meningginya emosi terutama di awal masa remaja. Semakin cita-citanya tidak realistis maka individu tersebut semakin menjadi pemarah.

8. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa

Remaja akan menjadi gelisah untuk meninggalkan stereotip belasan tahun dan untuk menciptakan kesan bahwa mereka akan beranjak dewasa. Gaya berpakaian dan bertindak seperti dewasa dirasakan belum memadai. Oleh sebab itu remaja mulai memusatkan pada perilaku yang dihubungkan pada status dewasa, seperti merokok, minum-minuman keras, menggunakan obat-obatan terlarang, dan terlibat dalam perbuatan seks.

2.1.4 Perkembangan Sosial Remaja

Masa remaja adalah periode kehidupan penting ketika individu muda mulai untuk memperluas jaringan sosial mereka, menjalin persahabatan rahasia dan intim dan terlibat dalam hubungan romantis. Pada usia Remaja pergaulan dan interaksi sosial dengan teman sebaya bertambah luas dan kompleks dibandingkan dengan masa-masa sebelumnya termasuk pergaulan dengan lawan jenis (Rita Eka Izzaty, 2008). Syamsu Yusuf (2011) menyatakan bahwa teman sebaya mempunyai peranan penting bagi remaja. Remaja sering menempatkan teman sebaya dalam posisi prioritas apabila dibandingkan dengan orang tua, atau guru dalam menyatakan kesetiaannya.

Remaja dalam interaksinya teman sebaya berusaha agar diterima dengan baik dalam hubungan atau kelompok teman sebaya. Menurut Rita Eka Izzaty (2008) keberhasilan dalam pergaulan sosial akan menembah rasa percaya diri pada diri remajadan ditolak oleh kelompok merupakan hukuman yang paling berat bagi remaja.

Pengalaman remaja dalam kelompok sebaya dapat bermanfaat untuk mencapai sikap independensi dan kematangan hubungan interpersonal secara matang. Kelompok sebaya memberikan kontribusi dalam menuntaskan tugas tugas perkembangan, seperti (a) mencapai hubungan baru yang matang dengan teman sebaya; (b) mencapai peran sosial sebagai pria dan wanita.

2.2 Interaksi Sosial

2.2.1 Definisi Interaksi Sosial

Sarwono dan Meinarno (2009) interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antara individu dengan individu lain, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok lainnya. Walgito (2007) mengemukakan interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, sehingga terdapat hubungan yang saling timbal balik. Hubungan tersebut dapat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok.

Soekanto (2012) interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis meliputi hubungan antara orang perorangan, kelompok-kelompok manusia, maupun antar perorangan dan kelompok manusia.

2.2.2 Aspek-Aspek Interaksi Sosial

Soekanto (2010) mengemukakan aspek interaksi sosial yaitu :

1. Aspek kontak sosial

Merupakan peristiwa terjadinya hubungan sosial antara individu satu dengan lain. Kontak yang terjadi tidak hanya fisik tapi juga secara simbolik seperti senyum, jabat tangan. Kontak sosial dapat positif atau negatif. Kontak sosial negatif mengarah pada suatu pertentangan sedangkan kontak sosial positif mengarah pada kerja sama.

2. Aspek komunikasi

Komunikasi adalah menyampaikan informasi, ide, konsepsi, pengetahuan dan perbuatan kepada sesamanya secara timbal balik sebagai penyampai atau komunikator maupun penerima atau komunikan. Tujuan utama komunikasi adalah menciptakan pengertian bersama dengan maksud untuk mempengaruhi pikiran atau tingkah laku seseorang menuju ke arah positif.

Disimpulkan bahwa aspek-aspek interaksi sosial yang digunakan sebagai skala interaksi sosial yaitu kontak sosial dan komunikasi, karena kedua aspek tersebut telah mencakup unsur-unsur dalam interaksi sosial serta dianggap dapat mewakili teori-teori yang lain.

2.2.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Terdapat 4 faktor yang mendorong terjadinya interaksi sosial, yaitu :

1. Imitasi

Menurut Sunaryo (2014), imitasi merupakan proses belajar dengan cara mengikuti atau meniru perilaku orang lain. Imitasi dapat dibedakan dari sifatnya, yaitu:

- 1) Imitasi positif, merupakan imitasi yang mendorong individu untuk mematuhi kaidah, nilai dan norma yang berlaku
- 2) Imitasi negatif, merupakan imitasi yang mendorong individu untuk meniru perilaku yang menyimpang, tidak sesuai norma, etika dan moral sosial.

2. Sugesti

Menurut Sunaryo (2014), sugesti adalah cara memberikan suatu pandangan atau pengaruh oleh seseorang kepada orang lain dengan cara tertentu sehingga orang tersebut mengikuti pandangan atau pengaruh tersebut tanpa berfikir panjang dan mudah memikirkan yang akan dikomunikasikan atau suatu proses interaksi sosial ketika individu menerima suatu pandangan atau pedoman perilaku individu lain tanpa kritik terlebih dahulu.

3. Identifikasi

Menurut Sunaryo (2014), identifikasi merupakan kecenderungan seseorang untuk menjadi sama dengan pihak lain.

Identifikasi adalah menirukan dirinya menjadi sama dengan orang lain yang ditirunya, sehingga proses identifikasi dapat berlangsung secara sengaja maupun tidak karena memerlukan orang-orang yang memiliki tipe ideal dalam hidupnya, dan dapat menjadikan seseorang mudah untuk mengenal orang lain. (Bungin, 2008).

4. Simpati

Menurut Sunaryo (2014), simpati adalah perasaan tertarik yang timbul dalam diri seseorang dan membuat seolah merasa berada dalam keadaan yang lain.

Menurut Bungin (2008), simpati merupakan suatu proses kejiwaan dimana individu merasa tertarik pada seseorang sehingga senang saat bertemu dengan orang lain atau kelompok orang, karena penampilan, sikap, kewibawaan atau perbuatannya yang sedemikian rupa, sehingga dapat meningkatkan pergaulan/

Soerjono Soekanto (2010) terdapat faktor yang menghambat terjadinya interaksi sosial, yaitu:

1. Sulit berkontak mata dengan orang lain, merasa tidak nyaman, dan canggung pada saat bergaul dan mengekspresikan diri sehingga sulit bergaul dan sulit berkomunikasi dengan masyarakat lain, kurangnya hubungan dengan masyarakat lain
2. Kurangnya kepercayaan diri pada saat berkomunikasi, tidak dapat menolak pada saat orang lain memberikan pernyataan
3. Perkembangan ilmu pengetahuan yang lambat.

4. Sikap masyarakat yang mengagungkan tradisi masa lampau dan cenderung konservatif.
5. Adanya kepentingan pribadi dan kelompok yang sudah tertanam kuat (*verted interest*)
6. Rasa takut terjadinya kegoyahan pada integrasi kebudayaan dan menimbulkan perubahan pada aspek-aspek tertentu dalam masyarakat.
7. Prasangka terhadap hal baru atau asing, terutama yang berasal dari barat.
8. Hambatan yang bersifat ideologis
9. Kebiasaan atau adat tertentu yang cenderung sulit diubah.

2.2.4 Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

Sarwono (2013) mengemukakan bentuk-bentuk interaksi sosial itu meliputi :

1. Kerjasama, adalah suatu kegiatan yang dilakukan bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan dan ada unsur saling membantu satu sama lain.
2. Persaingan, yaitu suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang dengan tujuan untuk meniru atau melebihi apa yang dilakukan atau dimiliki oleh orang lain.
3. Konflik, merupakan suatu ketegangan yang terjadi antara dua orang atau lebih karena ada perbedaan cara pemecahan suatu masalah.

4. Akomodasi, suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk mengurangi ketegangan, perbedaan, dan meredakan pertentangan dengan melakukan kompromi sehingga terjadi suatu kesepakatan dengan pihak lain yang bersangkutan. Akomodasi ini memiliki berbagai bentuk, yaitu :

- 1) Coercion, merupakan bentuk akomodasi yang prosesnya dilakukan secara paksaan, terjadi bila individu yang satu lemah dibandingkan dengan individu yang lain dalam suatu perselisihan
- 2) Compromise, yaitu pengurangan tuntutan dari pihak-pihak yang terlibat pertentangan agar tercapai suatu penyelesaian.
- 3) Arbitration, adalah suatu penyelesaian pertentangan dengan menghadirkan individu lain yang lebih tinggi kedudukannya untuk membantu menyelesaikan suatu perselisihan.
- 4) Meditation, yaitu penengah yang berfungsi hanya sebagai mediator, tapi tidak berwenang untuk memberi keputusan penyelesaian.
- 5) Conciliation, yaitu suatu usaha mempertemukan pihak yang berselisih agar tercapai persetujuan bersama. Conciliation sifatnya lebih lunak bila dibandingkan dengan Coercion
- 6) Tolerantion, atau sering pula dinamakan tolerantion-participation, yaitu suatu bentuk akomodasi tanpa persetujuan

formal, terkadang timbul secara tidak sadar dan tanpa direncanakan

- 7) Stalemate, merupakan suatu akomodasi dimana pihak-pihak yang bertentangan karena mempunyai kekuatan seimbang berhenti pada suatu titik tertentu dalam melakukan pertentangan; dan
- 8) Adjudication, yaitu penyelesaian sengketa di pengadilan. Bentuk-bentuk interaksi tersebut akan timbul tergantung dari stimulus yang diberikan pada seseorang dalam kehidupan sehari-hari.

2.3 *Internet Addiction*

2.3.1 Definisi Internet

Internet didefinisikan sebagai sebuah jaringan dari berbagai jaringan lainnya, yang menggabungkan berbagai computer pemerintah, universitas dan pribadi bersama-sama dan menyediakan infrastruktur untuk pengguna *e-mail*, *bulletin*, penerimaan *file*, dokumen *hypertext*, basis data hingga sumber computer lainnya. Melalui jalur elektronik kita dapat bertukar informasi secara global (Srihartati, 2007).

Ahmadi dan Hermawan (2013), menyatakan internet adalah komunikasi jaringan komunikasi global yang menghubungkan seluruh komputer di dunia meskipun berbeda sistem operasi dan mesin.

2.3.2 Definisi Kecanduan (*Addiction*)

Pratiwi (2012) mendefinisikan kecanduan (*addiction*) sebagai bentuk ketergantungan secara psikologis antara seseorang dengan suatu stimulus yang biasanya tidak selalu berupa benda atau zat. *American Assosiation* (Rosenberg, 2014) menjelaskan bahwa zat adiktif bukan hanya penyebab dari ketergantungan, tapi suatu kegiatan atau perilaku juga dapat menyebabkan ketergantungan, salah satunya ketergantungan menggunakan internet.

Essau (2008), Kecanduan dapat menjadi sebuah masalah baik personal maupun sosial, dimana untuk masalah personal kecanduan dilihat sebagai sesuatu yang dapat merugikan bagi individu yang memiliki kontrol dan motivasi yang kurang, dan untuk masalah sosial kecanduan dilihat sebagai kondisi yang dapat merusak lingkungan dan memperkecil semua kesempatan yang ada, yang dapat diambil oleh individu pada lingkungan tersebut. Kecanduan merupakan suatu masalah yang terjadi dalam system motivasi seseorang yang melibatkan dorongan dan keinginan, perasaan akan kebutuhan, dan melibatkan pengertian seseorang terhadap identitasnya.

2.3.3 Definisi *Internet Addiction*

Young (2010) menyatakan kecanduan internet memiliki pengertian yang sama dengan perilaku kecanduan lainnya, dimana melibatkan perilaku kompulsif, kurangnya ketertarikan pada aktivitas lain, berhubungan dengan ketergantungan lain, dan symptom fisik dan

mental yang muncul ketika perilaku tersebut berusaha dihentikan. Individu yang telah kecanduan internet merupakan individu yang menghabiskan banyak waktu dalam fungsi interaktif internet dan juga terlibat dalam berbagai forum yang tersedia didalam internet.

Individu yang mengalami kecanduan terhadap internet akan mengalami masalah yang signifikan dalam hidupnya seperti masalah kesehatan, pekerjaan, masalah sosial, dan keuangan, bahkan dapat terjadi masalah dalam keluarga, lingkungan sosial, serta dalam kehidupan sekolah maupun pekerjaan yang diakibatkan oleh penggunaan internet. Semakin interaktif fungsi internet yang dirasakan oleh individu maka semakin besar kecenderungan pula mengalami kecanduan.

Nurmandia (2013), kecanduan internet merupakan suatu gangguan psikologis yang meliputi *tolerance* (penggunaan dalam jumlah yang sama akan menimbulkan respon yang minimal, jumlah harus ditambah agar dapat membangkitkan kesenangan dalam jumlah yang sama), *withdrawal symptom* (mengalami gangguan tremor, kecemasan dan perubahan mood), *afeksi* (depresi, sulit menyesuaikan diri) dan terganggunya kehidupan sosial.

Essau (2008) individu dapat mengalami kecanduan ketika menghabiskan waktu 19 jam dalam satu minggu atau minimal 3 jam per hari, dimana menunjukkan adanya keinginan individu untuk menambah waktu penggunaan internet, adanya ketidak nyamanan ketika tidak

menggunakan internet, dan adanya keinginan untuk secara terus-menerus menggunakan internet.

2.3.4 Gejala *Internet Addiction*

Stefanescu et al (2007) mereka yang mengalami kecanduan internet akan merasa suatu kepuasan menggunakan internet akan mereka peroleh ketika mereka memiliki waktu yang banyak untuk menggunakan internet. Ketika mereka yang mengalami kecanduan tidak dapat menggunakan internet, maka mereka akan mengalami gejala-gejala seperti menarik diri, merasa cemas, menjadi mudah marah, gelisah, memiliki pemikiran obsesif, memiliki perilaku kompulsif terhadap internet dan selalu membayangkan hal yang berkaitan dengan internet.

Tingkat kecanduan terhadap internet juga beragam pada individu dan dapat terlihat jelas dari pola perilaku yang muncul, yang dimulai dari perilaku yang tidak biasa, kronis, dan tingkat perilaku yang terus-menerus dimiliki individu tersebut. Essau (2008) terdapat tiga hal yang bias menunjukkan tingkat seseorang mengalami kecanduan, yaitu:

1. Adanya sesuatu yang tidak biasa dirasakan ketika individu tersebut tidak lagi menggunakan internet, seperti mengalami kecemasan jika tidak menggunakan internet.
2. Adanya suatu kebutuhan yang tidak biasa muncul karena ketergantungan terhadap penggunaan internet, seperti keinginan untuk menggunakan internet terus-menerus.

3. Terjadinya sesuatu yang tidak biasa yang muncul dalam lingkungan sosial individu tersebut, seperti munculnya tekanan dari lingkungan atau larangan untuk tidak menggunakan internet.

2.3.5 Faktor-Faktor Penyebab *Internet Addiction*

Montag dan Router (2015) faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan internet diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Faktor Sosial

Kesulitan dalam melakukan komunikasi interpersonal atau individu yang mengalami permasalahan sosial dapat menyebabkan penggunaan internet yang berlebih. Penyebabnya yaitu individu merasa kesulitan dalam melakukan komunikasi dalam situasi *face to face*, sehingga individu lebih memilih menggunakan internet untuk melakukan komunikasi karena dianggap lebih aman dan lebih mudah daripada secara langsung. Rendahnya kemampuan komunikasi dapat juga menyebabkan rendahnya harga diri, mengisolasi diri menyebabkan terjadinya kecanduan terhadap internet.

2. Faktor Psikologis

Kecanduan internet dapat disebabkan karena individu mengalami permasalahan psikologis seperti depresi, kecemasan, *obsessive compulsive disorder* (OCD), penyalahgunaan obat terlarang dan beberapa sindrom yang berkaitan dengan gangguan psikologis. Internet memungkinkan untuk individu lari dari

kenyataan, menerima hiburan atau rasa senang dari internet, hal ini mengakibatkan individu terdorong untuk lebih sering menggunakan internet sebagai pelampiasan dan membuat kecanduan.

3. Faktor Biologis

Penelitian yang dilakukan oleh Montage dan Router (2015) dengan menggunakan *functional magnetic resonance image* (MRI) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan fungsi otak antara individu yang mengalami kecanduan terhadap internet dan yang tidak. Individu yang mengalami kecanduan terhadap internet menunjukkan adanya keterlambatan dalam memproses informasi, kesulitan dalam mengontrol diri dan memiliki keceenderungan kepribadian depresif.

2.3.6 Komponen *Internet Addiction*

Menurut Griffiths (dalam Essau, 2008) terdapat komponen inti dari kecanduan internet, antara lain:

1. *Salience* (ciri khas)

Ketika pengguna internet menjadi aktivitas paling penting dalam kehidupan individu, mendominasi pemikiran, perasaan (merasa sangat butuh), dan perilaku (kemunduran dalam perilaku sosial) individu. Individu akan selalu memikirkan tentang internet meskipun dalam keadaan tidak menggunakan internet.

2. *Mood modification* (modifikasi suasana hati)

Hal ini merupakan pengalaman subjektif yang disebutkan sebagai suatu konsekuensi yang menyenangkan dari penggunaan internet, dan dapat sebagai suatu strategi coping dari masalah yang dimiliki oleh individu.

3. *Tolerance* (toleransi)

Individu akan meningkatkan jumlah waktu yang dihabiskan dalam penggunaan internet sehingga dapat memperoleh efek yang menyenangkan yang dirasakan dalam diri individu tersebut ketika menggunakan internet.

4. *Withdrawal symptoms* (gejala penarikan)

Merupakan terbentuknya perasaan yang tidak menyenangkan yang terjadi ketika penggunaan internet dihentikan ataupun dikurangi secara mendadak, seperti mudah marah dan cemas.

5. *Conflict* (konflik/pertentangan)

Menunjukkan konflik yang muncul antara pengguna internet dengan orang-orang yang berada di sekitar mereka (konflik interpersonal), konflik dalam tugas yang dimiliki seperti pekerjaan, tugas sekolah, hobi, dan ketertarikan, atau dengan dirinya sendiri (konflik dalam batin dan atau perasaan subjektif dari kehilangan kontrol), yang disebabkan karena individu menghabiskan waktu yang banyak dalam penggunaan internet.

6. *Relapse* (kambuh)

Merupakan kecenderungan untuk berulangnya kembali pola penggunaan internet dan bahkan kecenderungan untuk menggunakan kembali internet secara berlebih. Kondisi ini terjadi segera setelah usaha penghentian penggunaan internet atau setelah dilakukannya pengontrolan terhadap penggunaan internet.

2.3.7 Dampak *Internet Adiction*

Menurut Raj (2017) menyatakan dampak dari internet addiction adalah sebagai berikut:

1. Berkurangnya interaksi sosial secara langsung, ketika individu berkumpul dengan teman-temannya, dia merasa temanya lebih banyak bermain *handphone* dibandingkan mengobrol.
2. Menunda-nunda pekerjaan dan tugas
3. Mengalami insomnia atau susah tidur
4. Terganggunya kesehatan mata
5. Menurunnya prestasi belajar

Dibedakan juga menjadi dua yaitu :

1. ketika *offline*, individu merasa perasaan takut, cemas, gelisah, bingung, was-was, bosan, panik dan sedih, sebal dan kesal.
2. Ketika *online*, individu biasanya akan mengakses media sosial seperti *Instagram, line, whatsapp, phat, facebook, twitter, youtube* dan *google* untuk mengerjakan tugas atau laporan. Individu merasa senang, tenang, bahagia, individu memiliki hal baru atau informasi

yang bisa didapatkan dengan cepat, individu dapat mengetahui dunia luar.

2.4 Hubungan *Internet Addiction* dengan Interaksi Sosial

Nurmandia, Wigati, & Masluchah(2013) menyatakan pikiran yang selalu terekpos internet menimbulkan keasyikan tersendiri sehingga seseorang mengalami masalah atau mempunyai resiko kehilangan hubungan pribadi, kehilangan pekerjaan, kehilangan kesempatan pendidikan, dan kehilangan karir. Penggunaan internet berjam-jam hingga tanpa batas waktu menjadi ancaman retaknya sebuah hubungan dan komunikasi, beberapa individu lebih tertarik dengan dunia maya dibandingkan menjalin hubungan yang nyata dengan pasangannya. Maka dapat disimpulkan *internet addiction* atau kecanduan internet dapat mempengaruhi interaksi sosial, dan dapat dibuktikan dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Raj (2017) mengenai dampak kecanduan internet (*internet addiction*) pada remaja menyatakan, salah satu dampak negatif dari kecanduan internet adalah berkurangnya interaksi sosial secara langsung dikarenakan ketika individu berkumpul bersama, dengan teman-temannya lebih banyak berfokus pada *handphone* daripada mengobrol.

Hasil penelitian Fauziah Afifah (2017) mengenai hubungan antara kecanduan internet dengan kemampuan sosialisasi pada mahasiswa fakultas psikologi universitas Muhammadiyah Surakarta menyatakan, berdasarkan

analisis datanya diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (r_{xy}) = 0,415 dengan signifikansi = 0,000 ($p > 0,05$) yang berarti ada hubungan negatif yang sangat signifikan antara kecanduan internet dengan kemampuan sosialisasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan sosialisasi dipengaruhi oleh kecanduan internet karena dapat dilihat berdasarkan tingkat kecanduan internet dalam penelitian tergolong tinggi yang dilihat melalui analisis variabel kecanduan internet memiliki Rerata Empirik (RE) sebesar 69,12 dan Rerata Hipotetik (RH) sebesar 60. Berdasarkan hasil kategorisasi variabel kecanduan internet diketahui bahwa 52,74% (48 mahasiswa) memiliki tingkat kecanduan internet yang tergolong tinggi. Maka diketahui bahwa subjek penelitian mempunyai tingkat kecanduan internet yang tergolong tinggi. melalui analisis variabel kemampuan sosialisasi memiliki Rerata Empirik (RE) 55,93 dan rerata hipotetik (RH) sebesar 55. Berdasarkan hasil kategorisasi variabel kemampuan sosialisasi diketahui bahwa 42,85% (39 mahasiswa) memiliki tingkat kemampuan sosialisasi yang tergolong sedang.

Penelitian yang dilakukan oleh Muflih, Hamzah dan Puniawan, W.A. (2017) yang berjudul “Penggunaan Smartphone Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Sma Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta” menunjukkan bahwa sebagian besar ketergantungan smartphone dalam kategori tinggi dengan interaksi sosial dalam kategori kurang baik yang menunjukkan hasil p value 0,000 ($< 0,05$), maka hipotesis alternatif diterima. Artinya ada hubungan antara tingkat ketergantungan smartphone dengan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 1 Kalasan, Yogyakarta.

Penelitian yang dilakukan oleh Fauziah (2017) yang berjudul “Hubungan Antara Kecanduan Internet Dengan Kemampuan Sosialisasi Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta” menyatakan bahwa nilai koefisien korelasi (r_{xy}) = 0,415 dengan signifikansi = 0,000 ($p > 0,05$) yang berarti ada hubungan negatif yang sangat signifikan antara kecanduan internet dengan kemampuan sosialisasi pada mahasiswa fakultas psikologi universitas muhammadiyah surakarta.

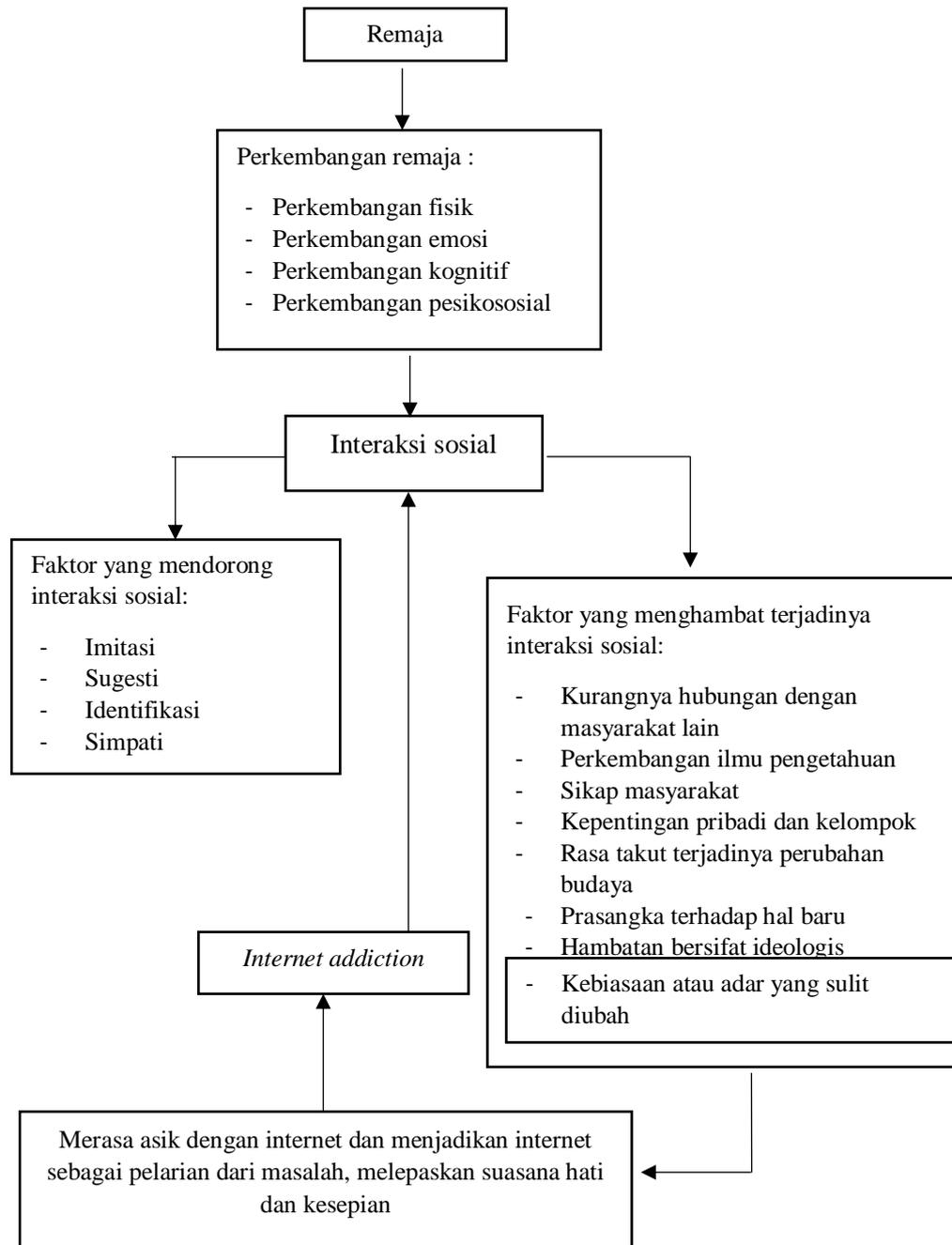
Penelitian yang dilakukan oleh Parisa dan Leonardi (2014) dengan judul “Hubungan antara Problematic Internet Use dengan Sosial Anxiety pada Remaja”. Penelitian ini menunjukkan bahwa variabel problematic internet use dengan sosial anxiety memiliki hubungan linear karena menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$. Sedangkan berdasarkan hasil uji korelasi yang dilakukan dengan menggunakan analisis korelasi pearson product moment diperoleh taraf signifikansi sebesar 0,01 yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara *problematic internet use* dengan *sosial anxiety*. Diperoleh juga nilai koefisien korelasi sebesar 0,316 yang menunjukkan kekuatan hubungan antara variabel dimana kekuatan hubungan antar kedua variabel sedang.

Penelitian yang dilakukan oleh Dona Febriana, Fathra Annisa Nauli, Siti Rahmalia HD (2016), dengan judul “Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Terhadap Identitas Diri Remaja” Hasil penelitian yang telah dilakukan pada 50 orang siswa didapatkan kesimpulan bahwa mayoritas siswa mengalami kecanduan bermain game online yaitu sebanyak 44 orang

siswa (88%) dan mayoritas siswa berada dalam Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja Dona Febriandari, Fathra Annis Nauli, Siti Rahmalia HD 55 status identitas diri aktif yaitu sebanyak 45 orang siswa (90%). Berdasarkan hasil uji statistik Chi-square didapatkan P value = 1.000 > α (0.05), berarti H_0 gagal ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara kecanduan bermain game online terhadap identitas diri remaja.

2.5 Kerangka Konsep Penelitian

Bagan 2.1
Kerangka Konsep



Sunaryo (2014), Sarwono (2011), Soerjono Soekamto (2010), Young (2009)