

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Adanya pandemi COVID-19 di Indonesia cukup menjadi sorotan dalam berbagai hal, terlebih dengan adanya pandemi ini masyarakat menjadi kesulitan untuk melakukan interaksi secara tatap muka, maka dengan adanya permasalahan tersebut keterampilan sosial yang dimiliki oleh masyarakat pun turut menjadi sorotan dikarenakan keterampilan sosial merupakan keterampilan yang memerlukan interaksi secara tatap muka dalam pengembangannya (Ariani dalam Antaranews.com, 2021). Keterampilan sosial sendiri merupakan kemampuan dalam berkomunikasi baik secara verbal maupun non-verbal seorang individu dalam lingkungan sosialnya (Riggio, 1986).

Keterampilan sosial juga merupakan salah satu tugas perkembangan yang harus dikuasai remaja, khususnya pada fase remaja akhir karena pada fase tersebut remaja mulai memasuki dunia pergaulan yang lebih luas dimana mereka sudah mulai dianggap mampu untuk bertanggung jawab terhadap perilaku agar sesuai dengan nilai-nilai, norma-norma yang ada di dalam masyarakat, maka dari itu pada tahapan remaja akhir keterampilan sosial akan berperan besar dalam penentuan baik atau buruk perilaku kehidupan sosial remaja pada tahap selanjutnya (Sanjaya, 2012). Memperkuat pernyataan tersebut, Havighurst (dalam Santrock, 2007) juga mengungkapkan bahwa pada fase tersebut, remaja dituntut untuk dapat memiliki kemampuan serta kemauan untuk bertanggungjawab dalam bertingkah laku pada lingkup sosial, untuk kemudian mampu untuk mencapai

peran sosial yang matang. Kegagalan remaja dalam menguasai ketrampilan sosial, dapat menyebabkan remaja sulit untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya sehingga remaja merasakan rasa rendah diri, dikucilkan dari pergaulan, cenderung berperilaku yang kurang normatif seperti asosial ataupun anti sosial, serta merujuk pada tindakan kriminal seperti perjudian, perkelahian, hingga perilaku seks bebas (Mu'tadin, 2006). Berdasarkan data yang dimiliki oleh DEPDIKNAS dalam [Republika.co.id](http://Republika.co.id) (2022) Terdapat sebanyak 56 % remaja di kota Bandung pernah melakukan hubungan seks diluar nikah atau seks bebas yang dapat menimbulkan penyakit seperti HIV, dimana hal tersebut di sebabkan oleh bebasnya penyebaran informasi yang datang melalui media sosial yang semakin masif sehingga remaja semakin tercemar oleh informasi yang bersifat negatif seperti konten – konten bersifat pornografi yang ada di media sosial. Adapun menurut Zin dkk (dalam Steedly dkk, 2008) juga mengungkapkan bahwa menurunnya keterampilan sosial seorang remaja dapat menimbulkan dampak buruk seperti kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungan, serta sulit untuk memulai pembicaraan dengan orang lain.

Berdasarkan fenomena dan pernyataan dan hasil dari hasil penelitian terdahulu terkait keterampilan sosial pada remaja, maka selanjutnya peneliti mencoba melakukan observasi sebagai data awal untuk mengetahui bagaimana gambaran keterampilan sosial yang dimiliki oleh remaja di kota Bandung. Dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 8 – 10 Maret 2022, peneliti melihat ada beberapa remaja yang bersikap individual dan terlihat seperti enggan untuk memulai percakapan dengan orang yang berada disekitarnya, hal itu terlihat ketika

mereka berkumpul, mereka lebih sibuk dengan *smartphone*-nya untuk mengakses media sosial dibandingkan memulai percakapan dengan orang disekitarnya. Peneliti juga mengamati ketika sedang berkumpul, remaja sering kali mengabaikan teman nya yang sedang bercerita dan lebih fokus pada *smarthphone* nya tanpa menghiraukan bahkan merespon perkataan dari teman yang sedang bercerita, terlebih terlihat juga bahwa remaja tersebut menggunakan ponselnya untuk mengambil video sambil berjoged dihadapan temannya yang sedang bercerita. Lalu peneliti juga melihat bahwa ada remaja yang membicarakan terkait perilaku perjudian yang dilakukannya pada temannya tanpa merasa takut ataupun malu karena pembicaraan tersebut dilakukan di tempat umum bahkan di lingkungan pendidikan. Selanjutnya peneliti juga mengamati ada beberapa remaja yang terlihat seperti menyepelekan ketika temannya ada yang bercerita terkait hal sedih dimana remaja tersebut menganggap bahwa temannya itu terlalu berlebihan dalam menyikapi hal sedih yang diterimanya.

Adanya temuan tersebut selaras dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Schlenker (dalam Wu, 2008) yang menyatakan bahwa individu yang memiliki keterampilan sosial yang rendah cenderung memiliki kemampuan verbal yang rendah terlihat dari enggannya individu untuk memulai suatu interaksi verbal atau percakapan dengan orang yang berada di sekitarnya. Adanya temuan remaja yang terlihat seperti enggan untuk menanggapi temannya yang sedang berbicara juga selaras dengan pendapat Spitzberg (2003) yang menyatakan bahwa remaja dengan keterampilan sosial yang rendah cenderung sulit untuk menyesuaikan perilakunya dengan situasi yang ada seperti enggan untuk mendengarkan dan

cenderung mengabaikan ketika ada orang lain yang sedang berbicara. Selanjutnya, apabila dilihat dari adanya perilaku remaja yang berjoged didepan temanya yang sedang bercerita selaras dengan pendapat Riggio (1986) yang menyatakan bahwa rendahnya keterampilan sosial dapat terlihat dari sulitnya individu untuk mengatur tingkah laku dalam menyikapi komunikasi verbal yang dikeluarkan oleh lawan bicaranya secara tepat. Dan yang terakhir, ditemukannya fenomena remaja yang menyepelekan cerita sedih yang temannya ceritakan juga merupakan indikasi adanya keterampilan sosial yang rendah, karena remaja yang memiliki keterampilan sosial rendah cenderung memiliki *social sensitivity* yang rendah dimana, individu cenderung untuk sulit atau memberikan respon yang kurang tepat dari komunikasi verbal yang muncul dari lawan bicaranya (Riggio, 1986).

Lalu berdasarkan hasil sebaran kuesioner, didapatkan hasil bahwa ada sebanyak 34% responden lebih memilih mengakses media sosial dibandingkan harus berinteraksi secara langsung di dengan orang yang berada disekitarnya. Adapula sebanyak 55% responden menyatakan pernah bertengkar dikarenakan sindiran ataupun kalimat yang dikeluarkan oleh orang lain di media sosial, selanjutnya ada 43% responden yang menyatakan pernah merasa kesepian ketika sedang berkumpul, dan merasa sendirian meski sedang berada diantar orang banyak. Adanya remaja yang memilih mengakses media sosial ketimbang melakukan interaksi secara langsung ketikas sedang berkumpul menurut Suharyanto (2019) merupakan indikasi remaja memiliki keterampilan sosial yang rendah, hali ini karena remaja menjadi cenderung enggan untuk melakukan interaksi serta berkomunikasi *face to face* secara nyata. Hal tersebut menjadikan

remaja menjadi terbatas atau kesulitan untuk mengembangkan keterampilan sosialnya karena keterampilan sosial berkembang dari seringnya remaja berinteraksi secara langsung atau *face to face* dan bukan dari interaksi via media sosial (Harfiyanto dkk, 2015). Lalu adanya temuan fenomena remaja yang sering mengalami perasaan kesepian meskipun sedang berkumpul dengan temannya, serta pernah bertengkar dengan orang lain dikarenakan penggunaan media sosial menurut Drangkrueng dkk (2008) adalah karena rendahnya keterampilan sosial pada remaja dapat menyebabkan perasaan kesepian, perasaan diasingkan oleh lingkungan sosial, serta pertengkaran yang disebabkan kata-kata di media sosial.

Media sosial sendiri merupakan media interaksi digital berbasis internet, yang selalu mengalami perkembangan, baik dari segi layanan, serta fitur sehingga berbagai macam teknologi dan fitur yang tersedia bagi pengguna pun selalu mengalami perubahan dari waktu ke waktu (Michael Cross, 2013). Berdasarkan data yang dimiliki oleh *Global Web Index* (2019) Indonesia merupakan negara dengan basis pengguna media sosial paling aktif di dunia dengan 79,7% pengguna media sosial dari total penduduknya. Data tersebut diperkuat dengan laporan hasil riset lembaga *We Are Social* dan *Hootsuite* (2021) yang menunjukkan bahwa dari total penduduk 274,9 Juta jiwa, Indonesia memiliki pengguna aktif media sosial sekitar 170 Juta jiwa, dengan rata – rata waktu untuk mengakses sekitar 8 jam 52 menit setiap harinya. Lalu Provinsi Jawa Barat menjadi provinsi dengan pengguna media sosial terbanyak di Indonesia, dengan 35,1 juta pengguna (APJII, 2020). Di provinsi Jawa Barat, kota Bandung menjadi kota dengan pengguna aktif media

sosial terbesar dengan usia pengguna yang di dominasi oleh kalangan usia remaja (jabarprov.go.id, 2019).

Banyaknya remaja yang aktif menggunakan media sosial, adalah karena remaja merasa mendapatkan *reward* positif dari orang lain saat menggunakan media sosial, dan dikarenakan media sosial telah memberikan arti mengenai pengalaman untuk mencintai, dicintai, diperhatikan, mendapat kenyamanan, mendapat kepuasan meski tanpa melakukan interaksi tatap muka secara langsung dengan orang lain (Majorsy dkk, 2013). *Reward* yang didapatkan tersebut menjadi penguat perilaku pada remaja untuk terus menggunakan media sosial sebagai sarana komunikasinya. Kemudahan dan kenyamanan yang diperoleh oleh remaja melalui media sosial sendiri dapat memenuhi kebutuhan komunikasi remaja, namun dapat menjadi masalah apabila penggunaannya dilakukan secara berlebihan, terlebih jika hingga menimbulkan adanya adiksi (Sahara, 2018).

Media sosial yang banyak digunakan oleh kalangan usia remaja di Indonesia saat ini adalah media sosial *TikTok* (tekno.sindonews.com, 2021). *TikTok* sendiri merupakan media sosial yang berbasis pada platform *video music* dimana pengguna bisa menonton, berjualan, membuat, mengedit, dan berbagi klip video pendek lengkap dengan filter dan disertai musik sebagai pendukung. Popularitas serta pengguna *TikTok* tercatat melonjak semenjak awal periode tahun 2020, *TikTok* menjadi aplikasi yang paling banyak diunduh di dunia pada kuartal I tahun 2020 dengan sekitar 315 juta jumlah unduhan (SensorTower, 2020). Dan pada tahun 2020 Indonesia sendiri merupakan negara dengan pengguna *TikTok* terbesar kedua setelah Amerika Serikat (The Verge, 2020).

*TikTok* memiliki ke khasan dibandingkan media sosial lain yang serupa seperti *Intagram Reels*, *Youtube Short*, dan *Facebook Watch*. Menurut Nugroho (2022) *TikTok* memiliki *artificial intelligence* atau kecerdasan buatan yang sangat canggih dibandingkan dengan aplikasi serupa, hal ini karena *TikTok* mengumpulkan informasi yang lengkap terkait aktifitas yang dilakukan penggunanya seperti lokasi dan website yang sering dikunjungi, bahkan *TikTok* mengetahui setiap ketukan dan geseran yang dilakukan pengguna pada *smartphone* nya, sehingga algoritma yang dimiliki oleh *TikTok* menjadi sangat kuat untuk mampu mengetahui hal apa yang disukai dan tidak disukai oleh penggunanya untuk kemudian akan di tampilkan pada halaman video yang ditonton oleh pengguna, algoritma tersebut tidak dimiliki oleh media sosial serupa yang juga menampilkan video pendek seperti *TikTok*, algoritma yang dimiliki oleh *TikTok* pun sengaja dibuat dan digunakan sebagai penguat agar pengguna terus menerus menggunakan *TikTok*.

Namun ada pula dampak negatif yang dapat muncul dikarenakan penggunaan *TikTok*. Albright dalam Nugroho (2022) menyatakan bahwa *TikTok* memiliki format video pendek yang adiktif, hal tersebut dikarenakan ketika menggunakan *TikTok*, otak seseorang mendapatkan *intermittent reinforcement* dimana *TikTok* memberikan pola pemberian reward berupa video yang menarik kepada penggunanya dalam interval yang acak, sehingga membuat pengguna yang menonton video di *TikTok* menjadi penasaran dengan video apa yang selanjutnya akan ditampilkan dan pada akhirnya pengguna terus menggunakan *TikTok* untuk mengscroll video selanjutnya, hingga pada akhirnya pengguna *TikTok* mengalami

*dopamine effect* dimana otak mengeluarkan zat *dopamine* sehingga menimbulkan perasaan bahagia yang instan bagi penggunanya. Temuan tersebut diperkuat dengan hasil temuan Griffin dalam Miller (2022), yang menyatakan bahwa dari hasil scan otak yang dilakukan pada pengguna aktif *TikTok*, menunjukkan adanya gejala adiksi bahkan ditemukan bahwa beberapa pengguna *TikTok* tidak memiliki kontrol diri untuk bisa berhenti menonton video yang ada di *TikTok*.

Platinga (dalam Elia, 2009) mendefinisikan adiksi sebagai kelekatan yang kompleks, progresif, berbahaya, dan sering juga melumpuhkan seperti halnya zat psikoaktif (alkohol, heroin dan zat adiktif lainnya) atau perilaku (seks, kerja, judi) yang dengannya individu secara kompulsif mencari perubahan perasaan. Adiksi terhadap berbagai hal memiliki kemiripan gejala, hanya berbeda dari segi objek adiksi itu sendiri, oleh karena itu, pola adiksi media sosial nampak mirip dengan gejala adiksi dari zat psikoaktif, sehingga adiksi media sosial sendiri merupakan pola adiksi yang sudah dikenal sejak lama dengan objek yang lebih modern yaitu media sosial (Sahara, 2018). Adiksi media sosial sendiri memiliki dampak negatif bagi remaja, seperti rusaknya manajemen waktu, munculnya gangguan tidur, terisolasi dari lingkungan sosial di kehidupannya, serta munculnya perasaan kurang percaya diri dikarenakan penggunaan media sosial (Sindonews.com, 2022).

Selanjutnya pada 7 April 2022, peneliti memberikan kuesioner pada 23 orang remaja pengguna *TikTok* di kota Bandung untuk mengetahui indikasi perilaku adiksi yang ada, dan perolehan hasil bahwa ada sebanyak 35% responden memilih menghabiskan waktu dengan menonton video di *TikTok* ketimbang

mengobrol dengan teman-temannya saat berkumpul, hal ini karena mereka merasa bahwa dengan menonton video pendek yang ada mereka merasa terpenuhi akan kebutuhan informasi yang diinginkan. Lalu sekitar 40% responden menyatakan mereka sering kali memikirkan hal yang terjadi di media sosial ketika sedang tidak menggunakannya, hal ini karena beberapa responden menyatakan bahwa ada beberapa hal di video pendek tersebut yang membuat mereka merasa “overthinking” sehingga walau sudah berhenti menggunakan *TikTok* mereka tetap memikirkan tentang konten yang telah ditonton sebelumnya, namun adapula remaja yang memikirkan tentang video pendek yang ditonton dikarenakan kelucuan yang ada dalam video tersebut. Kemudian ada sebanyak 43% responden mengatakan bahwa jika mereka mengakses *TikTok* sebelum tidur, mereka malah menjadi kesulitan untuk tidur dan malah terus menggunakan *TikTok* tanpa henti sehingga mengganggu pola tidur yang seharusnya, ada nya remaja yang mengalami hal ini juga dikarenakan mereka merasa bahwa video yang di tonton menyebabkan mereka merasa “overthinking”.

Temuan dimana remaja lebih meilih untuk mengakses media sosial ketimbang mengobrol dengan orang disekitarnya dikarenakan mendapatkan informasi yang diinginkan ini, selaras dengan penelitian Yahya (2017) yang menyatakan bahwa adiksi media sosial dapat dilihat dari adanya keinginan remaja yang berlebihan terkait pemenuhan informasi yang diinginkan, hingga mengganggu proses komunikasi secara langsung yang seharusnya terjadi. Selanjtnya adanya temuan remaja yang memikirkan kejadian yang ada di media sosial bahkan saat mereka sudah tidak menggunakan media sosial itu selaras dengan penelitian dari

Tao, Huang dkk, (2010) yang menyatakan bahwa adanya keinginan yang kuat untuk menggunakan media sosial, berpikir tentang aktivitas *online* sebelumnya atau mengantisipasi kegiatan *online* berikutnya merupakan salah satu kriteria adiksi dari media sosial. Mendukung temuan tersebut, Goleman (2007) juga menyatakan bahwa penggunaan media sosial yang terlalu intens, khususnya dengan menggunakan perangkat *smartphone* memberikan dampak yang buruk kepada remaja dimana hal tersebut dapat mengganggu pola tidur dan rentan untuk kemudian menjadi suatu perilaku adiksi terhadap media sosial.

Dari hasil penelitian Jenabadi dan Fatehrad dalam Sahara (2018) menyatakan bahwa adiksi media sosial dapat menyebabkan rendahnya keterampilan sosial karena semakin banyak waktu yang dihabiskan oleh seseorang dengan media sosial dapat menyebabkan semakin berkurangnya kesempatan mereka untuk menjalin hubungan dengan orang-orang sekitarnya secara langsung, sehingga waktu untuk mengasah keterampilan sosial menjadi semakin terbatas. Senada dengan hal tersebut, Nugraini dan Ramdhani (2016) yang menyatakan bahwa salah satu faktor pemicu rendahnya keterampilan sosial remaja pada saat ini ialah penggunaan media sosial yang berlebihan, karena tingginya aktivitas remaja dalam menggunakan media sosial dapat membuat remaja lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadget*, sehingga kurang mampu mengembangkan hubungan berkualitas dengan orang lain yang merupakan bagian dari keterampilan sosial.

Disamping itu, individu yang memiliki keterampilan sosial yang rendah pun dapat memperkuat perilaku penggunaan media sosial yang kompulsif (Caplan,

2005). Individu yang kesepian atau tidak memiliki keterampilan sosial yang baik dapat menimbulkan perilaku penggunaan internet yang kompulsif yang mana hal ini akan menimbulkan dampak negatif serta mengakibatkan individu terisolasi dari aktivitas sosial dan menjadikannya kurang cakap dalam kehidupan bersosial (Kim dkk, 2009). Individu yang memiliki keterampilan sosial yang rendah cenderung menggunakan media sosial untuk berkomunikasi, namun secara tidak langsung media sosial dapat menjadi sarana bagi individu yang memiliki keterampilan sosial yang rendah dan mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan sosial secara *face to face* menjadi beralih ke dunia maya (Marjorsy dkk 2013). Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui bagaimana hubungan antara adiksi media sosial *TikTok* dengan keterampilan sosial remaja akhir di kota Bandung.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Salah satu tugas perkembangan yang harus dikuasai remaja dalam fase perkembangan remaja khususnya remaja akhir adalah memiliki keterampilan sosial (Sanjaya, 2012). Keterampilan sosial merupakan kemampuan remaja untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain, keterampilan untuk hidup dan bekerja sama, menghargai diri sendiri dan orang lain, serta bertindak sesuai norma dan aturan yang berlaku (Syamsul, 2010). Dari hasil observasi yang dilakukan teramati bahwa ada banyaknya remaja yang bersikap individual dan kurang peduli terhadap orang di sekitarnya. Ketika mereka berkumpul, mereka lebih sibuk dengan *smartphone*-nya untuk mengakses media sosial dibandingkan untuk melakukan percakapan dengan orang disekitarnya. Sedangkan keterampilan sosial

sendiri berkembang dari seringnya remaja berinteraksi secara langsung atau *face to face* sedangkan ketika mengakses media sosial unsur-unsur ketika berinteraksi secara langsung akan berkurang (Harfiyanto dkk, 2015).

Banyaknya remaja yang aktif menggunakan media sosial, berdasarkan temuan fenomena awal, adalah karena remaja merasa terhibur dengan melihat konten-konten – konten video pendek yang ada di media sosial. Namun tanpa mereka sadari ketika sedang berkumpul ternyata waktu yang digunakan habis untuk menggunakan media sosial dan hanya sedikit waktu yang digunakan untuk berkomunikasi secara langsung dengan teman yang sedang berkumpul bersamanya. Penggunaan media sosial sendiri dapat menjadi masalah apabila dilakukan secara berlebihan karena dapat menyebabkan adanya adiksi terhadap media sosial (Sahara, 2018). Adiksi media sosial dapat menyebabkan rendahnya keterampilan sosial, karena semakin banyak waktu yang dihabiskan oleh individu dengan internet khususnya media sosial maka semakin kurang kesempatan mereka untuk menjalin hubungan dengan orang-orang sekitarnya, sehingga waktu untuk mengasah keterampilan sosial menjadi semakin terbatas (Jenabadi dalam Sahara, 2018).

Disamping itu, individu yang memiliki keterampilan sosial yang rendah pun dapat memperkuat perilaku penggunaan media sosial yang kompulsif (Caplan, 2005). Individu yang memiliki keterampilan sosial yang rendah cenderung menggunakan media sosial untuk berkomunikasi maka secara tidak langsung media sosial dapat menjadi sarana bagi individu yang memiliki keterampilan sosial yang rendah dan mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan sosial

secara *face to face* menjadi beralih ke dunia maya (Marjorsy, Kinasih, Andriani & Lisa, 2013). Berdasarkan pengidentifikasian masalah diatas, maka penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara adiksi media sosial *TikTok* dengan keterampilan sosial remaja akhir di kota Bandung.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui hubungan antara adiksi media sosial *TikTok* dengan keterampilan sosial remaja akhir di kota Bandung.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan informasi bagi perkembangan ilmu psikologi khususnya psikologi sosial, terutama berkaitan dengan keterampilan sosial pada remaja pengguna aplikasi *TikTok*.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

1. Sebagai sumber informasi dan pengetahuan terkait bagaimana hubungan antara perilaku adiksi media sosial *TikTok* dengan keterampilan sosial bagi remaja.
2. Sebagai petunjuk bagi orang tua dalam memberikan edukasi terkait bagaimana adiksi media sosial *TikTok* pada remaja, serta hubungannya dengan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Sebagai sumber referensi data bagi penelitian selanjutnya terkait adiksi media sosial *TikTok* dan keterampilan sosial.