

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Saat ini, jaringan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat dan meluas dalam berbagai bidang kehidupan. Kemajuan ini membawa kemudahan-kemudahan bagi setiap orang dan memperkecil jarak antara satu bidang dengan bidang yang lain. Seperti dalam bidang telekomunikasi misalnya, dengan fenomena telepon selular yang semakin murah dan mudah didapat membuat hubungan komunikasi antara satu orang dengan yang lainnya menjadi lebih mudah, cepat serta dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Meskipun masih merupakan hal yang relatif baru, tidak diragukan lagi bahwa kehadiran dan pertumbuhan teknologi internet juga telah menjadi salah satu fenomena sosial yang paling menarik perhatian saat ini. Di seluruh dunia, termasuk Indonesia, kini semakin banyak orang yang memanfaatkan internet untuk bermacam-macam kebutuhan. Selain telah secara revolusioner mengubah metode komunikasi massa dan penyebaran data atau informasi, internet juga telah membuktikan dirinya sebagai satu-satunya medium berjangkauan global yang paling fleksibel. Internet dengan mudah bisa mengintegrasikan seluruh bentuk media massa konvensional seperti media cetak dan audio visual bahkan tradisi lisan (*oral tradition*) sekalipun. Pengguna internet pun tidak terbatas, mulai dari anak kecil sampai lansia, baik pria maupun wanita, juga profesi apapun.

Seiring dengan perkembangan internet, muncul dampak positif dan negatif. Dampak yang positif antara lain kemudahan yang diberikan internet, seperti akses yang tidak terbatas. Dengan hanya berpandukan mesin pencari seperti *Google*, pengguna diseluruh dunia mempunyai akses yang mudah atas bermacam-macam informasi, baik bisnis, politik, pendidikan, pekerjaan, perihal kehidupan sehari-hari dan bidang-bidang yang lain. Jadi, dibanding dengan buku dan perpustakaan, internet melambangkan penyebaran secara meluas akan informasi dan data secara ekstrim atau luar biasa.

Internet juga memberikan kemudahan untuk berkomunikasi yang cepat, mudah dan praktis. Hanya dengan e-mail orang bisa memberikan kabar kepada orang lain yang berada di kota lain hingga benua lain dengan hitungan menit. Juga dapat memperluas pergaulan dengan berkenalan dan berbagi kabar dengan orang baru yang sulit untuk ditemui secara fisik karena terpisah dengan jarak.

Dari segi ekonomis, dalam beberapa hal internet boleh jadi telah membawa akibat berupa efisiensi waktu dan penghematan biaya yang besar. Berbagai transaksi jual beli yang sebelumnya hanya bisa dilakukan dengan cara tatap muka (dan sebagian kecil melalui pos dan telepon), kini sangat mudah dan sering dilakukan melalui internet atau yang lebih dikenal dengan *e-commerce*. (<http://id.wikipedia.org/wiki/internet>).

Dampak negatifnya, dengan kemampuan penyampaian informasi yang dimiliki internet, maka tidak terhitung banyaknya informasi yang dapat diakses, termasuk diantaranya yang bersifat negatif dan menyesatkan, seperti pornografi, film-film tentang mutilasi, pembunuhan, penyiksaan, perilaku yang menyimpang

seperti kegiatan seks dengan binatang, atau dengan alat, dan lainnya. Ada juga yang berbentuk penipuan, terutama dengan cara *carding* atau penipuan kartu kredit dan undian berhadiah. Dengan alasan kemudahan untuk diakses, mengakibatkan internet sangat mudah untuk membuat pengaksesnya menjadi kecanduan, terutama remaja. (www.google.com). Dalam hal ini banyak sekali remaja yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain internet. Mereka menggunakan internet diantaranya untuk *chatting*, *friendster*, *e-mail*, *blog*, dan *game on-line*.

Chatting atau mengobrol melalui internet, hampir menyerupai proses melakukan percakapan melalui telepon. Hanya saja dalam *chatting* percakapannya dilakukan secara tertulis. Ketika masuk ke *room chat*, seseorang umumnya menggunakan *nick name* sebagai inisial, kemudian dapat memilih untuk ngobrol dengan siapa ataupun dipilih oleh orang lain. Percakapan yang dilakukan bisa bersifat personal (membicarakan hal-hal pribadi keduanya), atau membahas topik-topik yang lebih umum. Prosesnya bisa berbentuk *private* atau berkelompok. Melalui *chatting*, seseorang dapat membicarakan apa saja tanpa harus merasa malu, ataupun takut memperoleh *judgement* fisik atau kesan pertama, sehingga *chatting* dapat membuat pemainnya bebas untuk menjadi orang lain yang dikehendaki (misalnya berpura-pura menjadi aktris, wanita tapi berpura-pura menjadi pria).

Selain *chatting* ada juga *friendster*. *Friendster* sebenarnya lebih mirip dengan *e-mail* pada umumnya, hanya pada *friendster* setiap orang yang terdaftar dapat diakses dengan mudah, seperti membuat atau berada pada komunitas

tertentu. Jadi, melalui teman yang lain, seseorang dapat akses untuk menghubungi teman baru ataupun teman lama yang sudah tidak pernah berhubungan. Misalnya melalui A, maka B dapat bertemu dengan teman SDnya yang sudah pindah kota.

Game online juga menjadi salah satu daya tarik internet yang akhir-akhir ini sedang marak. *Game online* adalah sebetuk permainan yang dilakukan secara *online* atau langsung oleh beberapa orang baik secara bersamaan tanpa harus berada di tempat yang sama. *Game* ini berbentuk *network*, dan juga ada akses untuk *chat* langsung antar sesama pemain, sehingga setiap pemain dapat berkenalan dengan pemain lainnya tanpa harus bertatap muka.

Ada pula *blog* atau membuat catatan harian yang dapat diakses oleh teman-teman ataupun orang lain yang mengetahui alamat *blog* tersebut. Juga *e-mail* atau surat elektronik yang bisa diterima orang lain dimanapun mereka berada dengan cepat. Kemudahan untuk *men-download* (*meng-copy*) yang diinginkan seperti gambar-gambar, musik, program, dan lainnya (baik secara gratis maupun bayar).

Kemajuan dan fasilitas teknologi seperti yang disebutkan sebelumnya, mengakibatkan banyaknya remaja yang menjadi kecanduan untuk bermain internet, yang dengan sukarela menghabiskan banyak waktu sepulang sekolah hingga larut malam. Tentu saja kebiasaan ini akan berdampak pada penyelesaian tugas-tugas sekolah, ketika keesokan harinya berada di kelas tidak mampu mengikuti pelajaran dengan baik. Lebih jauh lagi ada yang rela bolos sekolah hanya karena bermain internet. (www.detiknet.com). Selain waktu, biaya juga menjadi konsekuensi berikutnya dari bermain internet.

Sekarang, cukup banyak remaja yang menghabiskan uang untuk bermain internet di warnet (rental komputer), bahkan ada yang menggunakan uang bayaran sekolah untuk bermain *game online*. (www.detiknet.com). Oleh karena itu muncul kekhawatiran dan keresahan di pihak orang tua dan sekolah. Salah satunya tentang banyaknya keluhan tagihan telepon dan internet yang membengkak dari para orang tua pada manajemen PT. Lyto (pemegang lisensi *game online ragnarok*) (www.kompas.com).

Masa remaja adalah masa untuk bersosialisasi, yang ditandai oleh kecenderungan meningkatnya konfronsitas kepada teman sebaya. Menurut **Sullivan** (dalam **Santrock**, 2002) pada masa awal remaja terjadi peningkatan dalam hal fisiologis dan secara sosio-emosional, salah satunya adalah *intimacy* dengan teman. Remaja mulai membina hubungan yang dekat dengan teman yang seusianya, mulai menceritakan permasalahannya kepada teman, mendengarkan teman bercerita tentang masalah pribadinya. Dengan demikian remaja bukan saja harus mampu mengomunikasikan pikiran dan perasaannya tetapi remaja juga harus mampu menjaga suatu hubungan serta mengelola hubungan tersebut, karena melalui kemampuan membina hubungan dekat dengan baik, remaja dapat terhindar dari *stress* dan akan berhasil dalam membangun hubungan dengan orang lain (**Buhrmester dkk.**, 1988).

Di samping itu, hubungan dekat dengan teman diperlukan karena akan membuka kesempatan untuk saling memberikan dukungan emosional dan saling mempelajari keterampilan sosial. Remaja sebenarnya memiliki kemampuan untuk menjadi agen perubahan bagi *peernya*, karena remaja lebih nyaman untuk

mengomunikasikan pikiran dan perasaannya pada teman, sehingga kata-kata atau nasehat teman seringkali lebih mempunyai pengaruh pada kehidupan remaja tersebut.

Menurut **Buhrmester, Furman, Wittenberg** dan **Reis** (1988) kemampuan membangun dan memelihara hubungan interpersonal yang dekat guna memenuhi kebutuhan sosial dan memfasilitasi pemenuhan kebutuhan individual, diistilahkan sebagai kompetensi interpersonal. Kompetensi interpersonal mencakup kemampuan berinisiatif membina hubungan interpersonal seperti berani berkenalan dengan teman-teman baru ketika berada dalam lingkungan baru, kemampuan membuka diri, yaitu kemampuan untuk menceritakan keinginan, kesusahan, hambatan dari dalam diri kepada orang lain, kemampuan bersikap asertif seperti berani menolak ajakan yang negatif, mengungkapkan dan memperkatakan hal yang benar walaupun tidak sesuai dengan orang lain, kemampuan memberikan dukungan emosional, yaitu kemampuan untuk merasakan dan memotivasi orang lain/ teman yang membutuhkan maupun mendampingi saat diperlukan, serta kemampuan untuk mengelola dan mengatasi konflik/permasalahan yang timbul dalam hubungan interpersonal.

Dalam kehidupan sehari-hari yang semakin modern ini, pola hidup individualistis menjadi gambaran umum dalam masyarakat. Remaja pun lambat laun akan meniru pola individualistis tersebut. Di sisi lain internet juga mendukung hal tersebut karena internet dapat mengubah sifat sosial individu, diantaranya

mengurangi kecenderungan orang untuk melakukan relasi secara tatap muka (*face to face*), sehingga membuat perubahan pada remaja dalam berinteraksi.

Menurut **Hops & Other, 1997; Kupersmith & Coie, 1990** (dalam **Santrock, 2007**) isolasi sosial atau ketidakmampuan untuk membaaur pada jaringan sosial berhubungan dengan beberapa bentuk gangguan seputar *delinquency*. Remaja yang tidak mampu bergaul dengan teman mereka akan merasa dikucilkan dan kesepian. Untuk mengatasinya ada yang mulai melakukan tindakan untuk menarik perhatian lingkungannya contohnya dengan mengkonsumsi minuman keras, ataupun menjadi sinis, pesimis dan menunjukkan sikap permusuhan pada orang lain.

Dalam taraf yang lebih ringan isolasi sosial membuat remaja merasa kesepian, karena remaja yang tidak mampu membaaur pada jaringan sosial sedikit memiliki teman. Dan ada perbedaan apabila berbagi cerita melalui pertemuan fisik dengan melalui internet. Dalam pertemuan fisik, mereka dimungkinkan untuk langsung merasakan perhatian dan *afeksi* yang diberikan, dibandingkan dengan bercerita melalui internet. Hubungan dengan *peer* yang kurang baik pada masa remaja juga secara tidak langsung dapat menyebabkan masalah *drop out* dari sekolah (**Roff, Sell & Golden dalam Santrock, 2007**)

Dengan banyaknya waktu yang dihabiskan remaja untuk bermain internet akan membuat remaja-remaja ini memiliki waktu yang terbatas dan cenderung semakin enggan untuk menjalin hubungan dengan teman-teman sebayanya. Mungkin saja mereka dapat melakukan hubungan dengan orang lain melalui internet seperti *friendster*, *chatting* namun sifatnya maya / tidak melakukan kontak

fisik langsung, sehingga timbul juga kekhawatiran hal ini akan menurunkan kemampuan remaja untuk menjalin atau membina hubungan dengan orang lain secara nyata.

Remaja yang keranjingan bermain internet biasanya akan bermain setiap kali mereka ada waktu, ataupun memaksakan waktu untuk bermain. Mereka mampu bermain diatas 5 jam setiap harinya sementara umumnya rata-rata orang bermain internet antara 1-3 jam. Untuk itu, bagi anak-anak yang bermain diatas 5 jam per harinya akan mempunyai pola hidup yang terbatas sekali untuk bergaul, sehingga mereka tidak memiliki waktu untuk melakukan sosialisasi secara langsung seperti yang dilakukan remaja pada umumnya. Hal ini kemudian didukung pula dengan fasilitas dari pemilik warnet, yaitu sistem paket yang ditawarkan antara lain paket bermain 3 jam, 5 jam, *voucher* 10 jam dengan harga yang lebih murah. Selain itu *voucher* dapat digunakan beberapa kali asalkan sesuai dengan jumlah jam yang dibeli, sehingga *voucher* untuk bermain 10 jam menjadi *voucher* yang paling laku. (www.kompas.com).

Berdasarkan survei awal yang dilakukan terhadap sepuluh remaja yang bermain internet >5 jam perhari diperoleh jawaban; 70% mengatakan bahwa mereka biasanya lupa waktu apabila sudah main internet, sampai-sampai makan pun dilakukan di depan komputer. Mereka juga seringkali lupa waktu untuk tidur, kuliah/ sekolah ataupun melakukan tugas-tugas kuliah/ sekolah. Dalam situasi sosial, seperti di sekolah, mereka menyatakan mau untuk berinisiatif memulai percakapan dengan orang lain, tapi untuk menghabiskan waktu seperti berbagi cerita atau mendengarkan cerita teman, mereka mengaku tidak ada waktu karena

seringnya mereka langsung bermain internet. Sementara 30 % lainnya, mengatakan mereka akan selalu bermain internet setiap ada waktu, dalam satu minggu biasanya 2-3 hari sekali mereka akan bermain internet. Apabila mereka tidak bermain internet biasanya mereka akan merasa ada yang kurang, dan selalu timbul keinginan untuk bermain internet.

Ketika dalam situasi sosial, seperti di sekolah, 50 % berinisiatif untuk menyapa duluan, terkadang juga mereka menghabiskan waktu untuk kumpul-kumpul dan berbagi cerita bersama teman-temannya baik di kantin sekolah maupun pergi bermain bersama, namun mereka mengakui tidak terlalu sering melakukannya. 20 % mengatakan alasannya karena bila terlalu sering maka akan mudah timbul konflik dan *judgement* sehingga akan membuat suasana menjadi tegang bahkan bisa menjadi ribut dan bermusuhan. 30 % nya mengatakan alasannya karena bila bercerita mengenai masalah pribadi, kemungkinan untuk bocor dan dijadikan gosip sangat besar sehingga mereka lebih memilih untuk bermain internet ataupun berbagi cerita melalui internet saja.

40 % mengatakan mereka biasanya tidak memiliki waktu untuk bermain bersama teman karena mereka lebih tertarik untuk bermain internet, sehingga mereka akan langsung untuk pergi ke warnet ataupun pulang ke rumah untuk bermain internet begitu sekolah selesai.

Sementara 10 % mengatakan mereka masih memiliki teman dekat untuk pergi bermain bersama dan mereka juga sering berbagi cerita dan menunjukkan perhatian dengan mereka, kebetulan hobi teman-temannya juga bermain internet

sehingga mereka sering menghabiskan waktu bersama di warnet untuk bermain internet.

Bagi mereka semua, internet memberikan kepuasan secara menyeluruh karena melalui internet mereka bisa mendapatkan semua yang mereka inginkan, mereka dapat teman-teman baru tanpa perlu takut untuk dinilai secara fisik, mereka juga bisa bertemu dengan orang-orang dari seluruh dunia, juga dengan teman-teman lama, sehingga mereka cenderung lebih tertarik untuk menjalin pertemanan melalui internet dibandingkan menjalin pertemanan secara langsung.

Oleh karena paparan di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana kompetensi interpersonal yang dimiliki oleh remaja yang bermain internet > 5 jam.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas maka peneliti ingin mengetahui bagaimanakah derajat kompetensi interpersonal pada remaja yang bermain internet > 5 jam di kota Bandung.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah menyaring data tentang komponen - komponen kompetensi relasi interpersonal pada remaja yang bermain internet > 5 jam di kota Bandung.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai derajat kompetensi interpersonal pada remaja yang bermain internet > 5 jam di kota Bandung.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoretis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi ilmu Psikologi Sosial dan Psikologi Perkembangan mengenai gambaran kompetensi interpersonal pada remaja.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk penelitian dalam bidang Psikologi Sosial dan Psikologi Perkembangan lainnya dan dipertimbangkan untuk penelitian selanjutnya.

1.4.2. Kegunaan Praktis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi remaja mengenai kompetensi interpersonal, dalam kaitannya dengan dampak bermain internet.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi orang tua agar mampu mengajak remaja untuk mengetahui pentingnya kompetensi interpersonal dan mengajak mereka untuk melihat sisi positif dan negative penggunaan internet bagi perkembangan remaja.
3. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan informasi bagi guru BP agar lebih memahami masalah remaja dalam hal kompetensi interpersonal, sehingga dapat mendorong remaja mengembangkan aspek-

aspek kompetensi interpersonal di sekolah dan sekaligus member pengarahan tentang dampak positif dan negative internet pada remaja.

1.5. Kerangka Pikir

Manusia adalah makhluk sosial yang senantiasa berhubungan dengan orang lain dalam sebuah masyarakat. Beberapa tokoh dalam psikologi berpendapat bahwa tingkah laku manusia disusun sebagai usaha untuk memenuhi sejumlah kebutuhan dasar, bahkan beberapa diantaranya menekankan pada kebutuhan sosial seperti **Adler**, **Murray** dan **Maslow**. Salah seorang tokoh psikologi yaitu **H.S. Sullivan** (dalam **Buhrmester**, 1996) berpendapat bahwa kebutuhan sosial akan mengatur kebutuhan interpersonal dan kepribadian manusia. Asumsi dasar dari pernyataan tersebut adalah individu membutuhkan *social input* atau interaksi sosial agar tetap bahagia dan sehat secara psikologis. Setiap individu memiliki kebutuhan sosial yang harus dipenuhi berdasarkan tahap perkembangannya. Kebutuhan sosial yang utama pada masa remaja adalah pemenuhan *intimacy* atau keakraban dengan teman sebaya.

Menurut **Santrock** (2007) remaja diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa awal yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosio-emosional. Perkembangan sosial merupakan hal yang penting, remaja mulai lebih banyak menghabiskan waktu dengan rekan sebayanya daripada ketika mereka masih anak-anak, dan mereka mengembangkan persahabatan yang lebih rumit daripada pada masa kanak-kanak. Remaja juga melepaskan diri dari ketergantungan secara emosional terhadap orangtua atau tokoh otoritas lainnya kemudian menggantikan posisi orang tua atau otoritas

tertentu dengan individu atau kelompok lain, yaitu teman sebayanya, baik teman sebaya pria maupun wanita, menjadi anggota suatu kelompok dan mempunyai banyak teman (**Santrock**, 2007).

Menurut **Sullivan** (dalam **Santrock**, 2007), teman memiliki peran penting dalam membentuk remaja dalam perkembangan dan kesejahteraannya. Setiap orang memiliki beberapa kebutuhan sosial dasar, termasuk diantaranya kebutuhan akan kelembutan, persahabatan yang hangat, penerimaan dari lingkungan sosial, keakraban dan relasi seksual. Oleh karena kebutuhan-kebutuhan ini, remaja menjadi termotivasi untuk mencari teman dekat; dan apabila remaja gagal dalam membentuk hubungan yang dekat maka akan muncul perasaan kesepian disertai menurunnya rasa harga diri.

Santrock (2007) mendefinisikan *peer group* atau kelompok teman sebaya adalah kelompok anak-anak atau remaja yang memiliki kesamaan usia atau tingkat kedewasaan. *Peer group* dapat memberikan kesempatan untuk belajar dan berinteraksi dengan secara sosial, mengontrol perilaku sosial, mengembangkan keterampilan dan minat yang sesuai dengan usia, menjadi tempat berbagi masalah dan perasaan. *Peer group* menjadi penting, karena pada masa remaja individu mulai melepaskan ketergantungan secara emosional dengan orang tua. Dengan demikian remaja lebih lama menghabiskan waktu dengan teman sebaya.

Remaja membaur dalam interaksi sosial dengan beberapa kebutuhan dan tujuan. Salah satu tujuannya adalah mencari pemenuhan kebutuhan sosial dengan membangun hubungan sosial. Setiap remaja memiliki kemampuan yang berbeda dalam berhubungan sosial khususnya dalam membangun hubungan yang dekat

dengan teman sebayanya atau yang biasa disebut dengan kompetensi interpersonal. Namun, dengan adanya fenomena remaja lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain internet, membuat kurangnya waktu dan kesempatan untuk membentuk relasi secara nyata.

Definisi mengenai kompetensi dalam kaitannya dengan lingkungan sosial dikemukakan oleh **Hurlock** (1973) yang mengatakan bahwa kompetensi sosial adalah suatu kemampuan atau kecakapan seseorang untuk berhubungan dengan orang lain dan untuk terlibat dalam situasi-situasi sosial. Kompetensi interpersonal merupakan bagian dari kompetensi sosial, artinya, dalam kompetensi sosial terjadi pola hubungan yang luas yang meliputi orang banyak atau masyarakat. Sementara kompetensi interpersonal dalam lingkup yang lebih kecil. Menurut **Buhrmester, dkk.** (1988), kompetensi interpersonal adalah kemampuan untuk membangun dan memelihara hubungan interpersonal yang dekat sehingga dapat memenuhi kebutuhan sosial dan memfasilitasi pemenuhan kebutuhan individual.

Kompetensi interpersonal tersebut memiliki lima aspek yaitu kemampuan untuk berinisiatif membina hubungan interpersonal, kemampuan untuk membuka diri (*self disclosure*), kemampuan untuk bersikap asertif, kemampuan untuk memberikan dukungan emosional dan kemampuan untuk mengelola konflik/permasalahan yang timbul dalam suatu hubungan.

Aspek pertama kompetensi interpersonal adalah kemampuan untuk berinisiatif dalam membina hubungan interpersonal. Menurut **Buhrmester, dkk.** (1988) inisiatif merupakan usaha untuk memulai suatu bentuk interaksi dan hubungan dengan orang lain atau dengan lingkungan sosial yang lebih luas.

Kemampuan ini dapat terlihat melalui kesediaan untuk memperkenalkan diri pada orang lain yang baru dikenalnya. Sementara untuk remaja yang ketagihan bermain internet, akan mengurangi inisiatif untuk membina hubungan dengan orang lain, alasannya karena tidak ada waktu, dan juga perasaan malas untuk membina hubungan secara langsung karena tingkat konfliknya pun lebih tinggi daripada menjalin relasi dari internet.

Aspek kedua adalah keterbukaan diri atau *self disclosure*. Keterbukaan diri berguna dalam sebuah hubungan agar kedua belah pihak saling memahami. Perilaku yang menunjukkan adanya keterbukaan adalah mengungkapkan informasi yang bersifat pribadi mengenai diri, memberikan perhatian kepada teman sebayanya sebagai bentuk penghargaan yang akan memperluas terjadinya *sharing*. Pada remaja yang bermain internet > 5 jam per hari, meskipun perilaku ini juga muncul namun karena melalui komputer, maka akan mengurangi kesempatan mereka untuk merasakan simpati dan empati langsung yang dapat dirasakan melalui bahasa tubuh seseorang.

Aspek ketiga adalah kemampuan untuk bersikap asertif. Kemampuan ini diperlukan dalam suatu hubungan agar orang lain mampu memahami apa yang diinginkan. Dalam berhubungan dengan teman sebayanya seringkali remaja dihadapkan pada situasi yang mengharuskan mereka mampu mengungkapkan apa yang dipikirkan, apa yang diinginkan atau menolak apa yang tidak diinginkan. Asertivitas merupakan kemampuan remaja untuk mempertahankan hak-hak pribadi, mengemukakan gagasan dan keyakinannya secara jujur dengan cara yang sesuai dan dapat diterima oleh teman sebayanya. Bersikap asertif sendiri perlu

dipelajari dan dilakukan secara kondusif agar tepat. Sementara untuk remaja yang banyak menghabiskan waktunya bermain internet maka akan mengalami kesulitan untuk membiasakan diri bersikap asertif, karena selain terbatasnya waktu untuk bergaul, di internet pun mereka tidak perlu terlalu bersikap asertif karena sifatnya maya atau tidak nyata.

Aspek keempat adalah kemampuan dalam memberikan dukungan emosional. Dukungan emosional mencakup kemampuan mengekspresikan perhatian, kesabaran, simpati dan untuk menenangkan serta memberi rasa nyaman kepada orang lain ketika orang tersebut sedang berada dalam keadaan tertekan dan bermasalah. Dalam hubungan interpersonal terkadang remaja menjumpai teman mereka atau orang lain berada dalam masalah atau dalam kesulitan. Dalam hal ini remaja harus mampu memberikan dukungan emosionalnya kepada teman yang membutuhkan.

Aspek kelima adalah kemampuan dalam mengatasi konflik/permasalahan yang meliputi sikap-sikap untuk menyusun suatu penyelesaian masalah, mempertimbangkan kembali penilaian atas suatu masalah sehingga dapat meredakan ketegangan. Konflik/permasalahan seringkali muncul dalam sebuah hubungan. Konflik selalu ada dalam setiap hubungan antara manusia dan bisa disebabkan oleh berbagai hal. Remaja yang mempunyai kompetensi interpersonal yang tinggi berusaha mengatasi konflik dengan sesegera mungkin. Kemampuan ini diperlukan agar tidak merugikan hubungan yang telah terjalin karena konflik yang tidak dapat dikelola akan merusak suatu hubungan. Sementara remaja yang keranjingan bermain internet, hubungan secara nyata yang dimilikipun terbatas,

sehingga pembelajaran melalui konflik yang akan muncul dalam hubungan pun terbatas.

Remaja memerlukan kemampuan dalam membangun dan memelihara hubungan interpersonal yang disebut kompetensi interpersonal. Tingkat kompetensi interpersonal memainkan peran yang penting dan makin meningkat dalam menentukan kualitas pengalaman persahabatan dan pemenuhan kebutuhan. Faktor yang mempengaruhi kompetensi interpersonal adalah perbedaan jenis kelamin, dukungan orang tua dan dukungan teman sebaya.

Perbedaan jenis kelamin berpengaruh pada kompetensi interpersonal, karena jenis kelamin akan berpengaruh pada area kemampuan. Hal ini berdasarkan hasil penelitian **Buhrmester** (1996) bahwa pria lebih kompeten daripada wanita dalam kompetensi yang berbentuk *instrumental behavior* yaitu dalam hal kemampuan berinisiatif dan kemampuan bersikap asertif sedangkan wanita lebih kompeten dibandingkan pria dalam kompetensi berbentuk *expressive behavior* yaitu dalam memberikan dukungan emosional, kemampuan membuka diri dan kemampuan dalam menyelesaikan persoalan/konflik yang muncul dalam suatu hubungan.

Orang tua merupakan faktor yang berpengaruh terhadap proses perkembangan anak dalam bersosialisasi dengan orang lain. Hal ini sesuai dengan teori belajar yang dikemukakan **Bandura (Buhrmester dkk, 1988)** bahwa anak akan belajar melalui modelling dan imitasi. Selain itu, bagaimana pola relasi antara orang tua dan anak juga akan mempengaruhi remaja dalam kompetensi interpersonal. Orang tua yang memberikan dukungan kepada remaja dalam

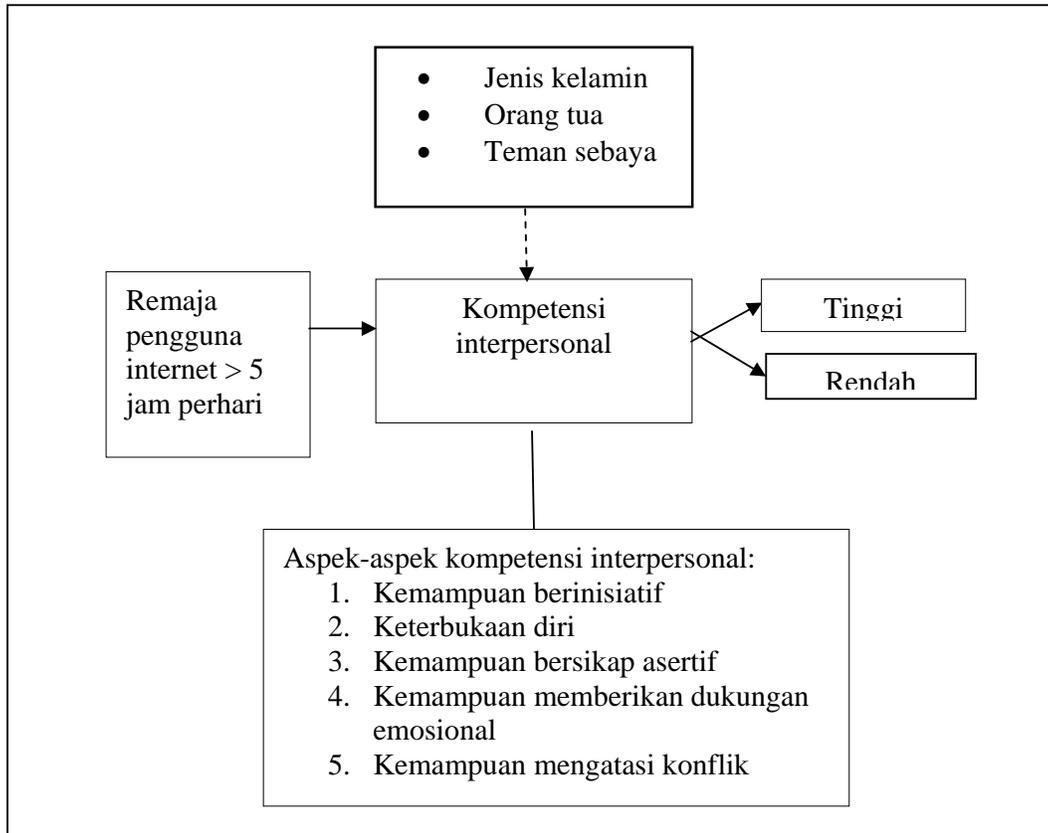
bergaul dengan teman-teman mereka, sehingga memperoleh kesempatan untuk bergaul dalam lingkungan sosial, akan membuat remaja cenderung memiliki kompetensi interpersonal yang tinggi, sedangkan orang tua yang tidak mendukung remaja untuk berelasi sosial membuat remaja tidak memperoleh kesempatan untuk membina hubungan yang lebih dekat lagi dengan teman-teman mereka sehingga akan membuat remaja cenderung memiliki kompetensi interpersonal yang rendah.

Pengaruh teman sebaya juga tidak dapat diabaikan dalam hal menumbuhkan kompetensi interpersonal. Individu yang memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya memiliki kesempatan yang lebih besar untuk meningkatkan perkembangan sosial, emosi dan lebih mudah membina hubungan interpersonal. Remaja yang memiliki teman yang mudah diajak untuk bergaul memiliki kesempatan untuk dekat dengan teman sebayanya, dan lebih memiliki lingkup sosial yang luas. Sementara untuk remaja yang menghabiskan waktunya untuk bermain internet akan mengalami kurangnya waktu dan kesempatan untuk membentuk dan memperluas relasinya.

Remaja yang memiliki derajat kompetensi interpersonal tinggi, akan mampu membangun dan memelihara hubungan interpersonal yang dekat dengan teman sebayanya. Dengan kompetensi interpersonal yang tinggi, remaja lebih populer diantara teman sebaya dan tidak merasa kesepian karena mereka memperoleh dukungan dari teman sebaya. Sedangkan remaja yang memiliki kompetensi interpersonal pada derajat yang rendah, berarti remaja tersebut kurang mampu dalam membangun dan memelihara hubungan interpersonal yang dekat dengan teman sebayanya. Remaja yang memiliki kompetensi interpersonal rendah

akan mengalami isolasi sosial dan merasa kesepian karena tidak memperoleh dukungan dari teman sebaya.

Sementara untuk remaja yang lebih banyak menghabiskan waktu bermain internet akan membuat kurangnya waktu dan kesempatan untuk membentuk relasi secara nyata, sehingga dikhawatirkan akan kemudian menurunkan kompetensi relasi interpersonal yang dimiliki. Hal ini dikarenakan internet juga mudah digunakan sebagai sarana untuk mengisolasi diri. Banyak orang tidak sadar bahwa lama-kelamaan ia menutup diri terhadap komunikasi sosial entah karena keasikan *browsing* atau karena internet dipakai sebagai pelarian dari masalah-masalah yang berhubungan dengan kepribadiannya. Hal itu dapat terjadi karena ada individu yang menampilkan kepribadian yang berbeda pada saat *online* dengan *offline*. Apabila alasannya adalah karena individu tersebut tidak puas/suka terhadap dirinya sendiri (mungkin karena rasa minder, malu, atau merasa tidak pantas), kemudian menciptakan dan menampilkan kepribadian yang lain sekali dari dirinya yang asli. Seringkali ia lebih suka pada kepribadian hasil rekayasa yang baru karena tampak ideal baginya sehingga membuatnya kemudian menutup diri dan menghindari hubungan relasi yang terbentuk secara nyata baik secara fisik maupun psikologis. ([www. e-psikologi.com](http://www.e-psikologi.com)).



Skema 1.1. kerangka pikir

1.6. Asumsi

- 1) Pada masa remaja, kebutuhan untuk terlibat dengan teman sebaya akan meningkat, dan keterlibatan ini akan bersifat *intens* secara fisik maupun psikis.
- 2) Untuk berinteraksi secara baik, remaja perlu memiliki kompetensi interpersonal.
- 3) Dengan kompetensi interpersonal yang tinggi, remaja lebih memiliki banyak teman, dan tidak merasa kesepian karena memperoleh dukungan dari teman sebaya.
- 4) Remaja yang memiliki kompetensi interpersonal yang rendah akan mengalami isolasi sosial dan merasa kesepian karena tidak memperoleh dukungan dari teman sebaya.