

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul dan Penulis	Metode	Hasil	Gap Penelitian
1.	Hubungan Antara Kesepian dan Motif Persahabatan Dengan Komunikasi Online Pada Remaja Akhir	Studi Kuantitatif	Terdapat hubungan negatif signifikan antara kesepian dengan motif persahabatan, Selain itu, juga ditemukan ada hubungan negatif signifikan antara kesepian dengan komunikasi online.	Penelitian pembandingan menggunakan Teknik Analisis Korelasi Ganda sedangkan penelitian ini menggunakan Teknik Analisis Data Uji Korelasi Product Moment.
2.	Hubungan antara Keterbukaan Diri Dengan Kesepian Pada Dewasa Awal Pengguna Aplikasi Dating Online	Studi Kuantitatif	Studi ini menemukan hubungan yang positif, bahwa semakin tinggi tingkat keterbukaan diri seseorang, semakin tinggi pula tingkat kesepian yang dirasakannya, terutama di kalangan dewasa awal yang aktif menggunakan aplikasi kencan online sebagai	Penelitian pembandingan menggunakan Teknik sampling yaitu “Purposive Sampling” sedangkan penelitian ini menggunakan Teknik sampling yaitu “Simple Random”.

			sarana untuk berinteraksi sosial.	
--	--	--	-----------------------------------	--

2.2 Pengertian Terkait Konsep Dasar

2.2.1 Komunikasi Virtual

Menurut Laswell, komunikasi adalah proses pengiriman informasi dari satu pihak ke pihak lain melalui suatu media. Proses ini bertujuan untuk mengubah sikap, perilaku, atau pengetahuan penerima pesan. Komunikasi adalah proses pengiriman informasi dari satu pihak ke pihak lain melalui suatu media. Proses ini bertujuan untuk mengubah sikap, perilaku, atau pengetahuan penerima pesan. Komunikasi yang efektif memerlukan adanya umpan balik (feedback) dari penerima pesan. Komunikasi bertujuan untuk membangun kesepahaman antara individu atau kelompok. Kemampuan berkomunikasi adalah keterampilan yang universal dan dimiliki oleh semua orang. Komunikasi dapat dilakukan secara tatap muka atau melalui media komunikasi seperti telepon, aplikasi chat atau surat. Perkembangan teknologi telah mengubah cara kita berkomunikasi secara signifikan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Komunikasi virtual adalah bentuk komunikasi yang memanfaatkan teknologi digital untuk menghubungkan individu atau kelompok yang terpisah secara geografis. Perkembangan teknologi telah memungkinkan kita untuk berkomunikasi secara virtual dengan lebih mudah dan efisien.

Komunikasi virtual merupakan bentuk komunikasi yang memanfaatkan teknologi digital untuk menghubungkan individu atau kelompok. Meskipun berlangsung di dunia maya, komunikasi virtual tetap merupakan realitas yang melibatkan penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak. Meskipun bersifat virtual, komunikasi ini memiliki dampak yang nyata pada hubungan sosial kita, misalnya seperti video call bersama teman yang jauh (Purnama, 2019).

Menurut Werner J, Severin komunikasi virtual merupakan proses dimana penyampaian serta penerimaan pesan dapat menggunakan cyberspace ataupun ruang maya yang interaktif (Kencana, 2001).

Menurut Rob Shield komunikasi virtual adalah merupakan (penerimaan pesan dan proses penyampaian) yang berlangsung pada dunia virtual atau biasa disebut dunia maya yang bersifat interaktif. Virtual memiliki teknik yang dapat menciptakan suatu ilusi kehadiran melalui alat peraga, ritual yang dapat membangkitkan kembali masa lalu dan membuat masa yang akan datang atau sekarang menjadi tidak ada, simulasi, dan kehadiran parsial (seperti pikiran dalam diri orang yang dituliskan pada sebuah buku atau suara yang disampaikan melalui telepon) (Astuti, 2015).

Saat melakukan komunikasi menggunakan internet terdapat dua jenis komunikasi virtual menurut Effendi (2010) yaitu :

a. *Asynchronous Communication* *Asynchronous communication* adalah komunikasi yang dilakukan melalui media internet dengan pengirim dan penyampai pesan dalam melakukan interaksi tidak berada pada saat waktu dan tempat yang sama, tetapi pesan yang dikirim tetap sampai pada tujuan (penerima). Jenis komunikasi virtual ini diwakili dengan adanya electronic mail. Saat melakukan komunikasi melalui e-mail, antara pengirim pesan dan penerima pesan mereka kemungkinan tidak berada pada waktu dan tempat yang sama. Pesan yang akan dikirim wajib melewati suatu rute transmisi sebelum sampai kepada alamat si penerima. Dengan demikian, pesan tidak langsung sampai tetapi mengalami jeda waktu yang sangat singkat biasanya hanya sepersekian detik tergantung internet yang terhubung contohnya seperti menggunakan media seperti forum, e-mail, dan membaca atau menulis artikel online melalui World Wide Web.

b. *Synchronous Communication* *Synchronous communication* adalah komunikasi yang melalui internet dengan interaksi yang waktunya bersamaan. Jenis komunikasi yang harus menggunakan internet ini diwakili dengan fasilitas Internet Relay Chat. Komunikasi ini memakai kata-kata sebagai pesan yang diinformasikan dan diterima seketika sebagai percakapan contohnya yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari - hari adalah chatting, telepon, dan video call dengan menggunakan platform Instagram, Twitter, Whatsapp, dll. Dapat

dilakukan kapan saja dan dari mana saja asalkan terhubung dengan internet. Ini memberikan fleksibilitas dalam hal waktu dan ruang untuk berkomunikasi. Menggabungkan penggunaan teks dan media visual. Pesan bisa berupa teks, tetapi juga dapat disertai dengan gambar, video, atau file multimedia lainnya. Komunikasi virtual sering terjadi melalui platform media sosial, di mana individu dan kelompok dapat berinteraksi, berbagi informasi, dan terlibat dalam aktivitas sosial.

Terdapat tiga model komunikasi virtual yang dijelaskan oleh Dhroe dalam Purnama (2019) sebagai berikut:

a. *Email*

Kata email berasal dari dua suku kata yaitu e dan mail. Kata e berasal dari elektronik sedangkan mail yang berarti surat atau pesan. Sehingga dapat diartikan kata email berarti mengirim surat atau pesan melalui media elektronik internet. Email sama seperti surat biasa yang harus melewati kantor pos untuk sampai ketempat tujuan mengirim surat, hanya saja email menggunakan media internet.

Dari pengertian yang sudah dituliskan di atas, Email merupakan contoh dari komunikasi *Asynchronous*, di mana pengirim dan penerima pesan tidak perlu berada dalam waktu yang sama untuk berinteraksi. Hal ini memungkinkan fleksibilitas yang lebih besar dalam komunikasi dibandingkan dengan komunikasi *Synchronous* seperti panggilan telepon. dan tidak berada di tempat yang bersamaan. Email sendiri memiliki dua jenis, yang membedakan dua jenis tersebut adalah berdasarkan keperluan atas kepentingan interaksi yang ingin dilakukan, yaitu : email person to person yang memiliki arti dari satu orang (pengirim) dikirimkan ke satu orang lainnya (penerima) dan email point to multi point yang artinya email dalam bentuk kelompok, dari satu orang (pengirim) mengirimkan email ke sekelompok orang (penerima) dan bisa sebaliknya, email point to multipoint ini bisa disebut juga sebagai email e groups atau bisa disebut mailing list.

b. *Chatting*

Chatting adalah fitur yang memungkinkan pengguna internet untuk berkomunikasi secara teks dengan orang lain secara real-time atau tidak langsung. Fitur ini telah mengubah cara kita berinteraksi dengan orang lain,

terutama dalam era digital. Untuk bisa menggunakannya harus terhubung dengan internet dan keduanya harus berstatus online saat melakukan chatting. Dari penjelasan diatas bisa disimpulkan chatting bisa termasuk dalam jenis komunikasi synchronous communication karena chatting komunikasi yang dilakukan melalui internet dan mengharuskan melakukan interaksi dengan waktu yang bersamaan (sama-sama online).

c. *Web*

Pengertian dari web adalah tempat untuk menaruh informasi secara online yang bersifat virtual yang memiliki kaitan informasi tidak terbatas, semua informasi yang ditaruh di web dapat berbentuk sebuah jaringan informasi yang sangat luas dan bisa digunakan dengan menggunakan internet. Web memiliki tiga macam perbedaan, yaitu : 1. Informasi khusus (web yang isinya memberikan informasi mengenai tentang suatu informasi atau lembaga dengan berbagai kategori berbeda) sebagai contohnya : depkominfo.go.id dan deplu.co.id 2. Informasi komersial (web yang isinya informasi untuk mendapatkan keuntungan atau berbisnis) sebagai contohnya : kapanlagi.com 3. Informasi umum (web yang isinya informasi mengenai info pelayanan umum, berita online dan sebagainya) sebagai contohnya : Kompas.com

Setiap sesuatu pasti memiliki manfaat yang akan didapat jika melakukannya, sama seperti hal lainnya, komunikasi virtual juga memiliki beberapa manfaat dalam kehidupan saat melakukan komunikasi. Seperti yang sudah diungkapkan oleh Kurniawan (2013) beberapa manfaat komunikasi virtual sebagai berikut :

a. *Cepat*

Saat melakukan komunikasi atau pertukaran informasi dengan orang lain bisa dilakukan dengan cepat. Komunikasi dengan orang lain bisa dilakukan dengan cepat meskipun tidak berada di tempat yang sama sehingga untuk melakukan komunikasi tidak membuang waktu yang lama. Jika menggunakan jenis komunikasi pada synchronous hal yang sudah dituliskan diatas bisa dilakukan.

b. *Mudah*

Untuk melakukan komunikasi virtual salah satunya harus menggunakan operasional komputer dan fasilitas pendukung yang dibutuhkan, jika sudah

menguasai semua teknis yang mendukung melakukan komunikasi virtual, hal tersebut memudahkan untuk melakukan proses komunikasi.

c. Real time dan unreal time

Komunikasi virtual bisa dilakukan dengan cara real time dan unreal time, yang dimaksud dengan secara real time adalah komunikasi yang dilakukan secara langsung yang artinya pengirim pesan dan penerima pesan melakukan komunikasi dengan waktu yang bersamaan, mereka akan membalas pesan yang disampaikan dengan cepat (Synchronous system). Sedangkan yang dimaksud dengan unreal time adalah komunikasi yang dilakukan secara tidak langsung dan saat melakukan komunikasi pengirim pesan dan penerima pesan melakukan komunikasi tidak dengan waktu yang bersamaan karena terdapat penundaan waktu saat membalas pesan yang sudah disampaikan oleh pihak yang sedang melakukan komunikasi.

Jenis dan jumlah bisa besar dan beragam Manfaat yang lainnya jika menggunakan komunikasi virtual adalah jumlah pesan dan informasi yang diberikan saat melakukan komunikasi bisa banyak dan bebas untuk memilih untuk memberikan informasinya dengan menggunakan; suara, gambar atau teks. Sedangkan penelitian yang dilakukan Taufiqoh (2017) menyatakan bahwa komunikasi virtual memiliki manfaat sebagai berikut :

a. *Sosialisasi*

Saat menggunakan komunikasi virtual Sebagian orang akan menggunakannya sebagai mencari teman baru, melakukan janji bersama teman, berbagi cerita dengan teman mereka.

b. *Bisnis*

Komunikasi virtual juga bisa berguna dalam dunia perbisnisan karena bisa melakukan kerja sama dengan perusahaan lain menggunakan media internet. Komunikasi virtual juga dapat digunakan untuk media pendistribusian tugas antar anggota team. Dengan begitu untuk berdiskusi atau memberikan tugas, pekerja tidak harus berada di kantor tetapi bisa melakukan pekerjaan dari jarak jauh. Selain itu untuk melakukan transaksi keuangan menjadi cepat dan mudah. Maintenance, server, komunikasi data, jasa pengiriman barang yang juga memperoleh keuntungan karena komunikasi virtual.

c. *Sharing ilmu*

Komunikasi virtual bisa juga untuk terjadinya sharing ilmu, seperti contoh aplikasi yang sudah ada di Indonesia yaitu ruang guru. Ruang guru memberikan ilmu kepada masyarakat yang sudah melakukan pendaftaran di aplikasi tersebut, pembelajarannya melalui media online sehingga bisa melakukan pembelajaran dimana saja.

d. *Kemudahan*

Kemudahan yang dimaksud adalah kemudahan saat melakukan komunikasi dengan orang lain, karena komunikasi virtual membuat dampak bagus pada penghematan dalam biaya dan waktu, karena sekarang jika seseorang ingin berkomunikasi dengan rekan dan kerabatnya yang jauh sudah tidak perlu berkunjung ke rumahnya dan berkirim surat.

Komunikasi virtual melalui platform seperti WhatsApp mencakup berbagai aspek yang dapat dijelaskan melalui beberapa teori dan konsep utama dalam komunikasi dan teknologi.

WhatsApp memungkinkan pengiriman pesan teks secara real-time, yang mendukung komunikasi cepat dan efektif antara individu atau kelompok. Pengguna dapat melakukan panggilan suara dan video, yang meningkatkan kekayaan media dengan memungkinkan komunikasi verbal dan non-verbal. Pengguna dapat mengirim pesan suara yang memberikan lebih banyak nuansa emosional dan intonasi dibandingkan pesan teks. Pengguna dapat mengirim gambar, video, dokumen, dan lokasi, memperkaya konten komunikasi dan membantu dalam penyampaian informasi yang lebih mendalam.

WhatsApp digunakan untuk tetap terhubung dengan teman, orang tua, saudara, dan sahabat melalui pesan teks, panggilan suara, dan video. Ini memungkinkan komunikasi yang sering dan intens, bahkan jika berada di lokasi yang berbeda.

WhatsApp menawarkan berbagai fitur yang meningkatkan kekayaan media, seperti pesan teks, pesan suara, panggilan suara dan video, serta berbagi media. Ini memungkinkan komunikasi yang lebih efektif karena mampu menyampaikan berbagai jenis isyarat dan umpan balik cepat.

Pengguna memilih WhatsApp untuk memenuhi berbagai kebutuhan komunikasi, seperti berhubungan dengan teman, orang tua, saudara dan sahabat,

Kepuasan yang diperoleh cenderung menggunakan media lebih sering dan dengan intensitas lebih tinggi jika media tersebut memenuhi kebutuhan mereka.

2.2.2 Indikator Komunikasi Virtual

Teori Kekayaan Media (Media Richness Theory) adalah sebuah teori komunikasi yang diperkenalkan oleh Richard L. Daft dan Robert H. Lengel pada tahun 1986 menyatakan bahwa media komunikasi bervariasi dalam kemampuannya untuk mereproduksi dan menyampaikan informasi yang kompleks, ambigu, atau penuh dengan nuansa. Berdasarkan penjelasan di atas komunikasi virtual memiliki indikator sebagai berikut :

1. Frekuensi : Media yang lebih kaya seperti pesan teks, pesan suara dan video call yang mampu menyampaikan lebih banyak informasi dalam beberapa waktu berkomunikasi dalam sehari, dengan kata lain pesan teks dan video call yang dikirim melalui Whatsapp lebih mudah dipahami. Media yang lebih kaya sering kali lebih efektif dalam menyampaikan pesan yang kompleks atau emosional
2. Intensitas : Media yang lebih kaya memungkinkan interaksi yang lebih intens dan mendalam. Misalnya, pesan teks, pesan suara, dan video call memungkinkan dapat meningkatkan intensitas komunikasi karena melibatkan lebih banyak indera dan memungkinkan hubungan yang lebih pribadi dan bermakna.

Dalam hubungan pribadi, penggunaan komunikasi virtual seperti Whatsapp dapat meningkatkan kualitas hubungan dengan memungkinkan ekspresi emosional yang lebih lengkap, sehingga komunikasi yang sering atau tidak namun interaksi tetap lebih bermakna dan mendalam.

2.2.3 Perasaan Kesepian

Menurut Lake (dalam Endang & Nailul, 2010) Kesepian adalah kondisi di mana kebutuhan akan hubungan sosial, baik persahabatan maupun cinta, tidak terpenuhi. Kondisi ini dapat berdampak negatif pada kesehatan mental dan emosional seseorang. Individu yang mengalami kesepian memiliki kebutuhan yang kuat untuk berinteraksi secara mendalam dengan orang lain, namun seringkali terhambat oleh faktor-faktor seperti sifat pemalu atau trauma masa lalu. Kondisi ini dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan mental, seperti depresi dan kecemasan, Akibatnya, mereka sering merasa sedih dan terisolasi.

Kesepian merupakan kondisi psikologis yang ditandai dengan perasaan tidak puas terhadap hubungan sosial yang dimiliki, yang dapat disebabkan oleh berbagai faktor seperti kurangnya dukungan sosial atau ketidaksesuaian harapan dalam hubungan. Perasaan gelisah dan tidak nyaman yang muncul saat kualitas atau kuantitas hubungan sosial kita tidak terpenuhi dan sesuai dengan yang diharapkan, baik itu karena tidak memiliki teman dekat atau karena hubungan yang ada terasa dangkal (Endang & Nailul, 2010).

Santrock (2002) mendefinisikan kesepian sebagai perasaan tidak dipahami, terisolasi, dan kurangnya dukungan sosial, terutama saat mengalami kesulitan. Kondisi ini dapat berdampak negatif pada kesehatan mental dan kesejahteraan individu. Kesepian adalah suatu keadaan di mana individu mengalami perasaan negatif yang mendalam, seperti kesedihan, kehampaan, dan putus asa, akibat kurangnya hubungan sosial yang memuaskan. Kesepian yang berkepanjangan dapat berdampak buruk pada kesehatan mental dan fisik seseorang. Kesepian tidak hanya sekadar perasaan sendirian, tetapi juga melibatkan perasaan tidak berharga, gagal, dan kehilangan harapan. Individu yang kesepian seringkali mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan sosial yang berarti.

Salah satu ciri khas individu yang mengalami kesepian adalah rendahnya harga diri, yang tercermin dalam penilaian negatif terhadap kemampuan dan nilai dirinya. Hal ini dapat menciptakan siklus negatif di mana individu semakin menarik diri dari lingkungan sosial. Perasaan kesepian yang terus-menerus dapat membentuk perilaku seseorang sehingga mereka cenderung menarik diri dari interaksi sosial dan menunjukkan tanda-tanda kesulitan dalam menjalin hubungan dengan orang lain. Siklus ini dapat memperparah kondisi kesepian dan berdampak negatif pada kesejahteraan mental individu. Ciri Perasaan kesepian terakhir adalah Perasaan malu merupakan salah satu ciri khas individu yang mengalami kesepian. Ketidakmampuan untuk berinteraksi dengan orang baru dan menilai situasi sosial seringkali memicu perasaan terisolasi. Siklus ini dapat memperkuat perasaan kesepian dan menurunkan kualitas hidup individu.

Menurut Robert Weiss dalam (David O. Sears, Jonathan L. Freedman & L. Anne Peplau, 1985) Melakukan diferensiasi terhadap dua jenis kesepian yang didasarkan pada kehilangan unsur-unsur sosial spesifik yang dirasakan oleh seseorang:

- a. Emotional Loneliness (kesepian emosional) Kesepian emosional muncul karena seseorang merasa kurang dicintai atau diperhatikan, kurangnya hubungan yang intim dan merasa kurang kasih sayang yang dalam dari orang-orang terdekatnya, seperti keluarga atau teman dekat.
- b. Social Loneliness (kesepian sosial) Kesepian sosial terjadi ketika seseorang merasa tidak terhubung dengan lingkungan sosialnya, seperti teman atau rekan kerja. Ketika seseorang merasa terisolasi dari kelompok sosial dan kurangnya interaksi sosial yang menyebabkan seseorang merasa kesepian.

Jadi, Kesepian muncul ketika seseorang merasa kekurangan koneksi emosional yang mendalam dengan orang lain, yang ditandai dengan kurangnya keintiman, kepercayaan, dan keterbukaan dalam hubungan interpersonal. Kurangnya kemampuan untuk menjalin hubungan yang berarti dengan orang lain, baik secara emosional maupun sosial, dapat menyebabkan seseorang mengalami perasaan kesepian yang berkepanjangan. Hal ini dapat berdampak negatif pada kesehatan mental dan kesejahteraan individu.

Peplau dan Perlman (dalam Sri Yola, 2006) berpendapat bahwa kesepian disebabkan oleh 2 faktor utama yaitu faktor pemicu, faktor pembentuk perasaan yang dimaksud. Faktor bersifat jangka panjang adalah Kondisi-kondisi yang mendasari dan mempertahankan perasaan terisolasi dalam periode yang lama..

- a. Faktor Pemicu : Ketika harapan seseorang terhadap hubungan sosial tidak terpenuhi, misalnya karena adanya perubahan dalam dinamika hubungan atau kurangnya dukungan sosial, individu tersebut cenderung mengalami perasaan kesepian yang mendalam, yaitu:

- 1) Kehilangan hubungan yang intim, baik karena kematian maupun perpisahan, dapat menyebabkan seseorang mengalami isolasi sosial. Kondisi ini dapat berdampak negatif pada kesehatan mental dan kesejahteraan emosional individu.

- 2) Perubahan dalam dinamika hubungan sosial dan evolusi kebutuhan sosial seseorang dapat menjadi penyebab utama perasaan kesepian. Hal ini dapat terjadi ketika individu mengalami perubahan peran sosial atau memasuki tahap perkembangan hidup yang baru.

3) Ketidakmampuan seseorang untuk menyesuaikan diri dengan perubahan lingkungan sosial dapat meningkatkan risiko mengalami kesepian. Hal ini sering terjadi pada individu yang memiliki sifat pemalu atau kurang percaya diri dalam berinteraksi dengan orang lain.

4) Peristiwa-peristiwa tak terduga atau perubahan signifikan dalam kehidupan dapat mengganggu stabilitas sosial individu dan memicu perasaan kesepian.

b. Faktor-faktor yang mendahului dan mempertahankan : Faktor-faktor yang mendasari dan memperkuat perasaan kesepian dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu faktor internal (kepribadian) dan faktor eksternal (situasional). Selain itu, karakteristik kepribadian tertentu, seperti rendahnya harga diri atau kurangnya keterampilan sosial, dapat menyulitkan individu untuk keluar dari lingkaran kesepian.

2.2.4 Indikator Perasaan Kesepian

Berdasarkan kuesioner seperti The UCLA Loneliness Scale, dikembangkan oleh Daniel Russell, Letitia Peplau, dan Carolyn Cutrona pada tahun 1978 di University of California, Los Angeles (UCLA). Skala Kesepian UCLA didasarkan pada teori kesepian yang diusulkan oleh Peplau dan Perlman (1982), yang mendefinisikan kesepian sebagai pengalaman subjektif yang terjadi ketika ada ketidaksesuaian antara hubungan sosial yang diinginkan dengan yang sebenarnya dimiliki. The UCLA Loneliness Scale telah diuji secara luas dan menunjukkan validitas serta reliabilitas yang tinggi dalam berbagai studi dan populasi. Skala ini mampu secara konsisten mengukur perasaan kesepian. Berikut adalah beberapa indikator utama perasaan kesepian:

1. Rasa Kekurangan Hubungan Sosial
Merasakan bahwa jumlah dan kualitas hubungan sosial yang dimiliki tidak mencukupi.
2. Perasaan Terisolasi
Merasa terpisah atau terisolasi dari orang lain, baik secara fisik maupun emosional.
3. Rasa Tidak Di Mengerti
Merasakan bahwa orang lain tidak benar-benar memahami pikiran, perasaan, dan kebutuhan individu.
4. Kehilangan Keintiman

Merasa tidak memiliki hubungan yang sangat dekat atau intim dengan orang lain.

5. Kesepian dan Keramaian

Merasa kesepian meskipun berada di tengah keramaian atau bersama banyak orang.

6. Kurangnya Dukungan Emosional

Merasa tidak ada orang yang peduli atau mendukung secara emosional.

7. Rasa Kehampaan

Mengalami perasaan kekosongan emosional atau kehampaan dalam hidup.

8. Kesulitan Membuat Hubungan

Mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan yang dekat dan bermakna dengan orang lain.

9. Merasa Tidak Berarti bagi Orang Lain

Perasaan bahwa individu tidak dianggap penting atau berharga oleh orang lain.

2.2.5 Remaja

Masa remaja adalah periode transisi yang ditandai dengan perkembangan pesat identitas diri. Remaja pada tahap ini aktif mengeksplorasi berbagai peran sosial dan mengembangkan minat serta bakat yang spesifik sebagai upaya untuk membangun citra diri yang positif dan berbeda dari teman sebayanya. (Kusmiran, 2011). Melansir dari Association of Maternal & Child Health Programs, menyebutkan bahwa ada tiga fase remaja berdasarkan tahap perkembangan usia, yaitu remaja awal (usia 10-13 tahun), Remaja pertengahan (usia 14-17 tahun), dan remaja akhir (usia 18-24 tahun). Pada masa remaja menurut Depkes RI (2009) dapat dikategorikan dalam 2 kategori yaitu remaja awal pada usia 12-16 tahun dan remaja akhir mulai usia 26-35 tahun.

Fase remaja merupakan masa perkembangan individu yang sangat penting. Ada beberapa tokoh yang memberikan definisi tentang fase remaja tersebut diantaranya:

Harold Albery: Fase remaja merupakan masa periode dalam perkembangan yang dijalani seseorang yang terbentang berakhirnya masa anak-anak sampai dengan awal masa dewasa.

Papalia dan Olds: Masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa anak-anak dan masa dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada masa akhir belasan tahun atau awal dua puluhan.

Hurlock: Masa remaja awal merupakan masa transisi, di mana usianya berkisar antara 13-16 tahun atau yang biasa disebut dengan usia belasan yang tidak menyenangkan, di mana terjadi juga perubahan pada dirinya baik secara fisik, psikis, maupun secara emosional (Wulandari, 2019).

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) telah merumuskan definisi remaja yang komprehensif dengan mempertimbangkan tiga aspek utama: biologis, psikologis, dan sosial ekonomi., yakni:

1. Fase perkembangan individu dimulai dari tahap pubertas, yang ditandai dengan perubahan fisik yang signifikan, hingga mencapai tahap kematangan reproduksi secara seksual.
2. Individu yang sedang aktif mengembangkan identitas diri dan pola pikirnya, seiring dengan peralihan dari tahap perkembangan anak-anak menuju tahap dewasa.
3. Individu mengalami proses peralihan dari kondisi ketergantungan pada dukungan finansial dan sosial dari orang tua atau lingkungan sekitar menuju ke arah kemandirian dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Masa remaja, yang ditandai dengan pubertas, adalah fase perkembangan manusia yang kompleks, melibatkan perubahan fisik yang cepat dan signifikan, serta transformasi psikologis yang memungkinkan individu untuk beralih dari peran anak-anak menjadi peran dewasa yang lebih mandiri dan otonom. Remaja pada tahap ini mulai membangun identitas diri yang unik dan berusaha untuk mendapatkan pengakuan sebagai anggota masyarakat yang setara.

Remaja mencari pemahaman yang lebih mendalam tentang siapa mereka sebenarnya. Mereka sedang mencari identitas diri mereka sendiri, termasuk nilai-nilai, minat, aspirasi, dan peran sosial mereka dalam masyarakat. Remaja cenderung eksploratif dan mencoba berbagai pengalaman baru dalam upaya memahami diri mereka sendiri dan dunia di sekitar mereka. Mereka mungkin mengambil risiko, mencoba berbagai aktivitas, dan mencari jati diri mereka melalui proses percobaan. Remaja mengalami perubahan emosional yang signifikan. Mereka dapat

mengalami perubahan mood, intensitas emosi yang tinggi, dan berbagai tantangan dalam mengelola emosi mereka sendiri.

Adapun beberapa perubahan yang terjadi selama masa remaja antara lain: (Wulandari, 2019).

1. Peningkatan emosional yang terjadi secara cepat (masa storm and stress)

Perubahan emosional yang khas pada masa remaja merupakan manifestasi dari perubahan fisiologis dan psikologis yang menyertai proses pubertas. Transisi ini menandai peralihan dari masa kanak-kanak menuju kedewasaan, di mana individu diharapkan mampu mengambil tanggung jawab yang lebih besar atas diri sendiri.

2. Perubahan dalam hal menarik bagi dirinya dan hubungan dengan orang lain

Minat yang tumbuh sejak kecil akan terus berkembang seiring dengan bertambahnya usia, begitu pula dengan hubungan sosial mereka yang semakin kompleks dan mendalam.

3. Perubahan nilai

Seiring peralihan dari masa kanak-kanak ke remaja, minat dan perhatian mereka bergeser. Remaja semakin mampu mengevaluasi dan menentukan sendiri apa yang bernilai bagi mereka.

4. Bersikap ambivalen terhadap perubahan yang terjadi

Mereka mendambakan kebebasan namun di sisi lain dihantui oleh rasa ragu terhadap kemampuan diri untuk menghadapi konsekuensi yang menyertainya.

Teknologi baru mengacu pada perkembangan terbaru dalam menciptakan produk atau layanan yang lebih efisien, inovatif, atau memenuhi kebutuhan baru. Istilah ini mencakup berbagai bidang, mulai dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer, hingga teknologi dalam industri, kesehatan, energi, transportasi, dan lain-lain.

Teknologi baru seringkali melibatkan inovasi, yang mencakup pengembangan atau penggunaan pendekatan baru, ide-ide baru, atau perubahan signifikan dalam pendekatan yang sudah ada. Inovasi dapat terjadi dalam berbagai bidang, dan tujuannya

adalah meningkatkan efisiensi, kinerja, atau memberikan solusi baru untuk masalah tertentu.

Salah satu ciri utama teknologi baru adalah kemampuannya untuk memberikan peningkatan fungsionalitas atau kinerja dibandingkan dengan generasi sebelumnya atau solusi yang ada. Ini dapat mencakup peningkatan kecepatan, efisiensi energi, kemudahan penggunaan, atau fitur tambahan.

Perkembangan teknologi telah mengubah cara hidup masyarakat secara signifikan. Masyarakat modern telah terbiasa dengan berbagai perangkat teknologi yang memudahkan segala aktivitas, sehingga tingkat ketergantungan mereka terhadap teknologi semakin tinggi.

Istilah "digital native" mengacu pada generasi muda, termasuk remaja, yang tumbuh dewasa dengan teknologi digital sebagai bagian integral dari kehidupan sehari-hari mereka. Digital natives tumbuh dengan akses mudah dan langganan teknologi digital, seperti internet, ponsel cerdas, media sosial, dan perangkat lainnya, sehingga mereka memiliki pemahaman dan keterampilan alami dalam menggunakan teknologi ini.

Interaksi remaja dengan teknologi baru saat ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Seperti remaja cenderung memiliki akses penuh ke ponsel cerdas dan sering menggunakan media sosial. Mereka berkomunikasi dengan teman-teman mereka, membagikan pengalaman, dan terlibat dalam aktivitas sosial online. Ini dapat mencakup berbagai platform seperti Whatsapp.

Digital natives memiliki kemampuan alami dalam menggunakan perangkat digital dan aplikasi. Mereka cenderung lebih cepat dalam mengadaptasi teknologi baru dan tidak ragu untuk mencoba hal-hal baru di dunia digital. Remaja sebagai digital native aktif di berbagai platform media sosial. Mereka menggunakan media sosial sebagai sarana untuk berkomunikasi, berbagi pengalaman, dan membangun jejaring sosial.

Digital natives cenderung menjadi multitasker yang baik. Mereka dapat melakukan beberapa tugas sekaligus, seperti menjalankan aplikasi di ponsel cerdas sambil menggunakan komputer atau menonton konten digital. Remaja digital native sering terlibat dalam membuat dan membagikan konten digital mereka sendiri,

termasuk video, gambar, atau tulisan. Mereka dapat menjadi pembuat konten aktif. Remaja sebagai digital native sering mengandalkan komunikasi daring melalui pesan teks, aplikasi obrolan, atau media sosial, dan mungkin kurang mengandalkan komunikasi tatap muka tradisional.

Ponsel cerdas adalah perangkat utama bagi digital natives. Mereka menggunakannya untuk berkomunikasi, mengakses informasi, bermain game, menonton konten, dan banyak lagi. Game online dan permainan video menjadi bagian penting dari kehidupan remaja. Mereka dapat bermain game secara individu atau berinteraksi dengan pemain lain dalam permainan daring. Platform permainan sering juga berfungsi sebagai komunitas di mana remaja dapat berinteraksi dan membentuk hubungan sosial

Digital natives terbiasa menggunakan teknologi untuk tujuan pendidikan, seperti mengakses sumber daya online, platform pembelajaran daring, dan kolaborasi dengan teman sekelas.

Dalam beberapa kasus, remaja digital native mungkin lebih sadar akan isu-isu privasi dan keamanan digital, terutama karena mereka tumbuh dalam lingkungan di mana data pribadi dapat dengan mudah diakses dan digunakan.

2.3 Kajian Teori

2.3.1 Teori Hyperpersonal Communication

Hyperpersonal Communication adalah konsep dalam komunikasi yang menjelaskan bagaimana komunikasi yang dilakukan melalui media komputer (Computer-Mediated Communication atau CMC), seperti email, pesan teks, atau media sosial, bisa menjadi lebih intim dan mendalam daripada komunikasi tatap muka secara langsung. Teori ini pertama kali dikemukakan oleh Joseph Walther pada tahun 1996 dikutip dari (Patrick Joshua Alfred Leiwakabessy. – 2018)

Internet adalah teknologi modern yang memungkinkan kita melakukan hal-hal sederhana seperti berkomunikasi, sama seperti yang dilakukan manusia sejak dulu. Berkat internet, kita bisa dengan mudah menghubungi teman dan keluarga di seluruh dunia. (Thurlow, 2004, h.1). Interaksi sosial yang terjadi melalui jaringan internet dikenal sebagai Computer Mediated Communication (CMC). Teori CMC secara khusus meneliti transformasi sosial dan kultural yang diakibatkan oleh penggunaan

internet, dengan fokus pada perubahan emosional, identitas, hubungan interpersonal, dan struktur sosial masyarakat. (Thurlow, 2004, h.2).

Komunikasi dalam CMC dapat dilakukan secara real-time (synchronous), di mana peserta berinteraksi secara langsung, atau secara tidak real-time (asynchronous), di mana pesan dapat dikirim dan diterima kapan saja. (Maryani, 2006, h. 96). Interaksi dalam komunikasi synchronous bersifat real-time dan pengiriman dan penerimaan pesan hampir bersamaan serta membutuhkan keterlibatan aktif kedua belah pihak secara bersamaan tanpa jeda waktu yang signifikan, seperti saat kita video call, telepon, ketika chatting di WhatsApp. Sementara itu komunikasi asynchronous adalah komunikasi yang tidak secara langsung dan penerimaan pesan pada waktu yang berbeda seperti, email, komentar blog dan voice mail.

Pilihan masyarakat untuk menggunakan CMC daripada bertatap muka secara langsung didorong oleh berbagai alasan. Menurut Palme, terdapat sejumlah faktor yang menjelaskan mengapa masyarakat modern lebih sering memilih CMC dibandingkan komunikasi tatap muka. (Thurlow, 2004, h. 59).

1. Reputasi dan kepercayaan diri
2. Percaya diri, mampu
3. Kebersamaan, kekompakan
4. Motivasi
5. Kemurahan hati

Di tengah pesatnya perkembangan studi mengenai Computer Mediated Communication (CMC), Joseph B. Walther, seorang profesor di Northwestern University, melakukan kajian mendalam terhadap CMC melalui tiga perspektif yang berbeda, yakni impersonal, interpersonal dan hiperpersonal (Walther, 19996, h.3). Perspektif hiperpersonal berpendapat bahwa absennya tanda-tanda nonverbal dalam komunikasi online justru memfasilitasi interaksi yang lebih intens. Ketika individu lebih memilih berinteraksi melalui media digital daripada tatap muka, itulah yang disebut komunikasi hiperpersonal.

Hyperpersonal Communication merupakan jenis komunikasi melalui internet yang melampaui efektivitas komunikasi tatap muka dan menawarkan keuntungan lebih dibandingkan komunikasi langsung. Dalam konteks ini, "melampaui" berarti

memberikan kebebasan bagi pengirim pesan dalam mengelola pesan yang ingin disampaikan kepada penerima, sehingga pesan lebih efektif dan menarik.

Untuk memahami komunikasi hiperpersonal lebih dalam, kita bisa melihatnya dari empat sudut pandang utama dalam proses komunikasi, yaitu siapa yang mengirim pesan, siapa yang menerima pesan, media apa yang digunakan, dan bagaimana pesan itu dibalas. (Walther, 1996, h. 17).

Inti dari karakteristik penerima pesan adalah atribusi. Konsep atribusi merupakan kunci dalam memahami karakteristik penerima pesan. Atribusi adalah proses di mana kita mencoba memahami dan menilai perilaku orang lain. Walther berpendapat bahwa dalam komunikasi online, penerima pesan cenderung membuat generalisasi yang tidak selalu akurat tentang kepribadian pengirim pesan (West&Turner, 2014, h. 240).

Berbeda dengan komunikasi tatap muka, Walther berpendapat bahwa dalam komunikasi online, individu memiliki lebih banyak kendali untuk menyajikan diri mereka dengan cara yang paling menarik. Hal ini memungkinkan mereka untuk menyembunyikan aspek-aspek diri yang mereka anggap kurang menarik. (Griffin, 2006, h. 149). Alasan ini dapat ditemukan dalam buku "A First Look At Communication Theory" karya Em Griffin, yang diterbitkan pada tahun 2006 di halaman 149. Berbeda dengan interaksi tatap muka, dalam komunikasi online individu dapat dengan bebas menampilkan versi diri mereka yang paling diinginkan, tanpa khawatir akan penilaian atau konfirmasi dari orang lain. Mereka dapat menyajikan diri sebagai orang yang lebih sukses, lebih menarik, atau lebih sempurna daripada yang sebenarnya. Komunikator dalam teori ini cenderung lebih selektif dalam menyampaikan informasi tentang diri mereka. Mereka bisa memilih kata-kata dengan hati-hati dan menunjukkan diri mereka dengan cara yang lebih positif atau ideal.

Meskipun pertemuan tatap muka membutuhkan perencanaan, seringkali terdapat kendala seperti konflik jadwal seperti bekerja atau kuliah, situasi darurat, atau lupa janji yang dapat menghambat terlaksananya komunikasi secara efektif. Oleh karena itu, banyak orang memilih untuk berkomunikasi melalui media sosial atau aplikasi pesan instan. Media seperti WhatsApp biasanya tidak bersifat sinkron, artinya pesan tidak harus direspon secara langsung. Ini memungkinkan individu untuk

menghabiskan lebih banyak waktu untuk berpikir sebelum merespons, yang dapat menghasilkan komunikasi yang lebih bijaksana dan terarah.

Walther mendefinisikan CMC sebagai media komunikasi yang tidak mengharuskan interaksi langsung. Fitur ini memungkinkan pengguna CMC untuk mengatur jadwal komunikasi mereka sendiri tanpa terikat oleh batasan waktu real-time, jadi tidak perlu harus online bersamaan untuk berkomunikasi (Griffin, 2006, h. 149). Dalam perspektif komunikasi hiperpersonal, sifat asinkron dari komunikasi online memberikan ruang bagi pengguna untuk merencanakan dan menyempurnakan pesan mereka, sehingga interaksi sosial menjadi lebih efektif. (West&Turner, 2014, h, 241). Dalam komunikasi tatap muka, banyak informasi disampaikan melalui isyarat nonverbal seperti ekspresi wajah, nada suara, atau bahasa tubuh. Namun, dalam teori ini, isyarat-isyarat ini hilang atau berkurang. Sebagai gantinya, orang lebih fokus pada isi pesan yang sebenarnya dan mungkin menginterpretasikan pesan tersebut dengan cara yang lebih intens.

Karakteristik yang terakhir dalam pandangan hyperpersonal communication adalah feedback. Dalam pandangan Walther, feedback merupakan pengaruh timbal balik yang dinamis antara kedua belah pihak dalam komunikasi. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi adalah proses yang bersifat interaktif dan konstruktif (west&turner, 2014, h. 241). Dalam komunikasi virtual, ketidakjelasan respons lawan bicara seringkali mendorong individu untuk memberikan feedback yang berlebihan demi menciptakan kesan yang ideal. Fenomena ini sering dikaitkan dengan kebutuhan manusia untuk merasa diterima dan divalidasi oleh orang lain. (Griffin, 2006, h. 152). Ketika seseorang menampilkan diri mereka secara positif, penerima pesan cenderung merespons dengan cara yang juga positif, yang kemudian memperkuat persepsi positif satu sama lain. Ini menciptakan siklus *feedback* yang semakin memperdalam keintiman dalam komunikasi.

Di era digital, di mana remaja semakin bergantung pada teknologi untuk berkomunikasi, teori *Hyperpersonal Communication* sangat relevan dan tepat untuk memahami bagaimana teknologi ini yaitu komunikasi virtual berhubungan dengan perasaan kesepian remaja. Teori ini memberikan wawasan tentang bagaimana komunikasi virtual dapat membantu atau mengatasi perasaan kesepian.

Teori *Hyperpersonal Communication* menekankan bahwa komunikasi virtual dapat menjadi lebih intim dan personal dibandingkan dengan komunikasi tatap muka. Dalam konteks remaja yang mungkin merasa kesepian, komunikasi virtual dapat memungkinkan mereka untuk mengembangkan hubungan yang lebih sering, mendalam dan bermakna dengan orang lain, bahkan jika mereka merasa kesulitan melakukannya dalam interaksi langsung.

Hyperpersonal Communication menggambarkan bagaimana umpan balik positif dalam komunikasi virtual dapat memperkuat hubungan sosial. Remaja yang menerima dukungan dan penguatan dari teman-teman melalui platform digital dapat merasa lebih terhubung, yang pada gilirannya dapat mengurangi perasaan kesepian.

Remaja cenderung lebih selektif dalam menyampaikan diri mereka melalui komunikasi virtual. Mereka bisa memilih untuk menampilkan sisi-sisi terbaik dari diri mereka di media sosial atau pesan teks, yang mungkin tidak selalu mencerminkan kenyataan. Hal ini bisa menciptakan kesenjangan antara identitas online dan identitas nyata mereka. Ketika ekspektasi terhadap interaksi virtual tidak terpenuhi, hal ini dapat memperburuk perasaan kesepian, karena mereka merasa kurang terhubung secara emosional dengan orang lain.

Dalam komunikasi virtual, remaja menerima lebih banyak umpan balik positif, yang bisa membuat mereka merasa lebih diterima dan dihargai dalam lingkungan online. Namun, hubungan yang terbentuk melalui media komputer ini bisa menjadi sangat ideal dan tidak realistis. Ketika remaja kemudian berinteraksi dalam dunia nyata, mereka merasa bahwa hubungan ini tidak sedalam atau sekuat yang mereka rasakan secara online, yang dapat menyebabkan peningkatan perasaan kesepian.

Kemampuan untuk menunda respons dalam komunikasi virtual, remaja untuk berpikir lebih panjang dan mengontrol bagaimana mereka ingin menampilkan diri. Meskipun ini bisa meningkatkan kualitas komunikasi, hal ini juga bisa membuat hubungan terasa kurang spontan dan autentik, yang dapat menyebabkan perasaan kesepian jika remaja merasa bahwa komunikasi mereka hanya bersifat biasa.

2.3.2 Teori Alone Together

Alone Together merupakan gambaran situasi dimana sejumlah orang berkumpul namun sebetulnya mereka memiliki kegiatan sendiri-sendiri. Yang paling sering terjadi, mereka sibuk dengan gadget masing-masing.

Menurut Turkle (2011) di maksudkan alone together adalah situasi dimana seseorang berada dalam situasi kebersamaan dengan orang lain, namun yang bersangkutan lebih memilih asik dengan dirinya sendiri hingga kebersamaan yang dirasakan kurang bermakna. Melihat yang terjadi saat ini dengan mulai maraknya fenomena alone together, pasti menimbulkan dampak bagi orang yang merasakannya. Seseorang akan merasa individual terhadap sekelilingnya, di karenakan lebih asik dalam dunia virtual dari pada hal yang nyata. Membuat kemampuan seseorang untuk membangun hubungan sosial dengan sekitarnya menjadi kurang, sehingga mengakibatkan ketergantungan untuk berkomunikasi dalam dunia virtual.

Menurut Peplau & Perlman (1982) adapun beberapa faktor pemicu yang di anggap dapat menimbulkan alone together adalah adanya perubahan dalam hubungan sosial seseorang yang berbeda dari apa yang diharapkan. seperti hal nya, berakhirnya suatu hubungan dekat seperti kematian, perceraian, putus cinta, serta perpisahan secara fisik yang kadang membawa ke arah kesepian, faktor kualitas dari hubungan sosial yang rendah dan perubahan lingkungan kehidupan dalam kapasitas seseorang atau keinginan dalam hubungan sosial mungkin mempercepat munculnya alone together, jika tidak dibarengi dengan kemampuan untuk menyesuaikan diri dalam suatu hubungan yang sebenarnya. Dalam artian, kesepian yang di rasakan seseorang perasaan muncul di saat bersama orang lain tidak hanya saat sendirian.

Peplau & Perlman (1982) Faktor yang mendahului dan mempertahankan perasaan alone together adalah faktor kepribadian dan situasional yang dapat meningkatkan munculnya kesepian. Seseorang yang merasa malu lebih gugup bila berada ditengah orang dan situasi yang baru dikenalnya, karena sulit untuk memulai perkenalan baru. Dalam hal ini, orang yang terjebak dalam suatu kondisi sosial akan menolak orang lain karena kurangnya terampil dalam bidang sosial. Dari beberapa faktor yang di uraikan, faktor perubahan situasi dan hubungan sosial yang bisa di katakan mampu mempengaruhi seseorang merasakan alone together.

Hal ini sesuai dengan pendapat Peplau & Perlman (1982) adapun faktor pemicu yang di anggap dapat menimbulkan *alone together* adalah adanya perubahan situasional dalam hubungan sosial seseorang yang berbeda dari apa yang diharapkan sehingga mempercepat munculnya *alone together*. Perubahan situasional dan hubungan sosial di anggap erat kaitanya dengan komunikasi interpersonal, karena individu tanpa komunikasi akan membuat kualitas sosial individu menjadi rendah yang menjadikan seseorang merasakan *alone together*. Individu yang mengalami *alone together* cenderung tidak memiliki kemampuan komunikasi interpersonal dengan baik di lingkungan sosialnya. Komunikasi merupakan suatu proses dua arah yang menghasilkan pertukaran informasi antar individu. Komunikasi yang baik akan lebih mudah dilakukan jika kedua belah pihak merasa senang atas timbal balik informasi yang di terima. Komunikasi berperan dalam membentuk kepribadian. Hubungan dengan orang lain akan mempengaruhi kualitas hidup individu. Bila pesan yang di sampaikan tidak dipahami dengan baik oleh orang lain, maka dapat dikatakan komunikasi yang di lakukan mengalami kegagalan.

Teknologi mampu menggoda manusia, dengan menawarkan suatu hal yang menjadi kerentanan manusia. Kerentanan yang dimaksud disini merupakan kondisi di mana manusia merasa kesepian tetapi enggan untuk menjalin keintiman, dengan adanya kecanggihan teknologi saat ini, permasalahan yang dihadapi manusia tersebut mampu teratasi. Kita dapat berkomunikasi dengan orang lain tanpa harus bertatap muka, sehingga rasa kesepian bisa berkurang, tanpa harus menjalin keintiman (Turkle, 2011).

Dengan kemajuan teknologi tersebut, lebih banyak yang menyukai berkomunikasi via teks dibandingkan berbicara. Dalam ilusi mereka beranggapan bahwa mereka sedang melakukan komunikasi dengan cara yang lebih baik, namun sebenarnya mereka menjauhkan diri dari interaksi dengan dunia nyata melalui *cyber reality* yang merupakan imitasi dari dunia nyata. Mereka menganggap bahwa cara tersebut lebih efisien. Kita terikat dengan teknologi, karena harapan kita teknologi mampu membebaskan kita dari permasalahan rawan yang sedang kita hadapi, tetapi kenyataannya teknologi mengikis batas waktu kerja dan waktu luang. Manusia merasa teknologi telah mampu melayani mereka sehingga mereka mengurangi harapan pada sesamanya (Turkle, 2011).

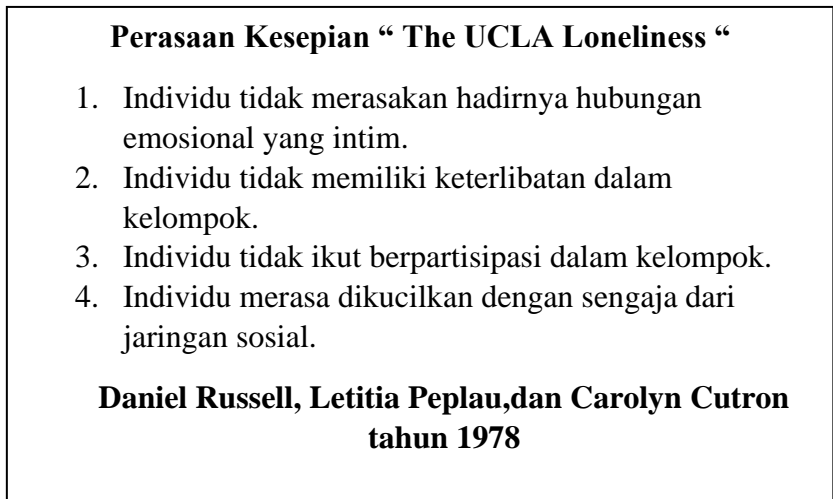
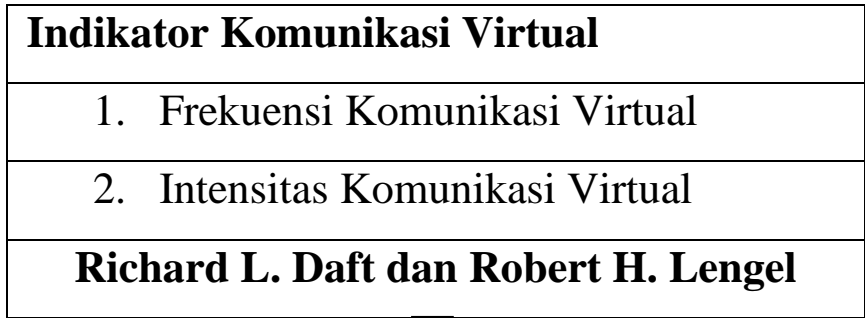
Dunia *online* menawarkan hubungan seperti yang kita inginkan. Dalam dunia online kita dapat membangun persona sesuai kemauan kita, sehingga orang lain akan melihat kita sebagaimana yang kita inginkan (Turkle, 2011). Koneksi *online* ini awalnya dipahami sebagai pengganti tatap muka, namun semakin kesini pengertian tersebut semakin bergeser untuk melakukan segala sesuatu dengan lebih praktis (Turkle, 2011).

Melakukan komunikasi yang awalnya hanya bisa dilakukan dengan tatap muka, atau mungkin surat, dipercanggih melalui telepon yang bisa mempersingkat waktu, namun semakin modern lagi, telepon masih dianggap kurang singkat hingga kini banyak memilih berkomunikasi melalui via teks (Turkle, 2011). Kemajuan teknologi dianggap mampu menuruti segala keinginan manusia. Ketika merasa kesepian mereka bisa memanfaatkan kecanggihan dari teknologi mereka, bahkan mereka dapat menggunakan kemajuan teknologi mereka untuk mengontrol intensitas koneksi mereka. Kecanggihan tersebut memudahkan mereka berkomunikasi ketika mereka sedang menginginkannya dan melepaskan diri ketika mereka telah bosan atau tidak ingin melakukannya (Turkle, 2011).

Sherry Turkle membahas tentang *Connectivity and it's Discontent*, di mana didalamnya Turkle menjelaskan bahwa manusia mencoba membuat pertemuan, perkumpulan, dan segala bentuk kebersamaan lainnya, tetapi pada kenyataannya keinginan mereka tatkala berada di ruang publik adalah mereka tetap tidak terpisah dengan perangkat masing-masing. Beberapa hasil wawancara yang dilakukan oleh Turkle, terdapat beberapa orang yang mengaku bahwa dia begitu takut terpisah dengan perangkatnya “merasa seperti mati” pengakuannya. Beberapa yang lain pun ada yang merasa kehilangan pikirannya ketika terpisah dengan perangkatnya (Turkle, 2011).

2.4 Kerangka Berfikir

Berdasarkan urian di atas maka kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat disederhanakan dalam tabel berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

2.5 Definisi Konsep

2.5.1 Komunikasi Virtual

Menurut Harold D. Lasswell, komunikasi adalah proses menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan melalui saluran tertentu untuk mencapai efek tertentu.

Menurut Paul Milgram dan Fumio Kishino "Virtual" berada dalam spektrum antara dunia nyata dan dunia digital sepenuhnya. Dalam teori mereka, "virtual" mencakup segala sesuatu dari augmented reality (AR) hingga virtual reality (VR), di mana elemen digital mencampuri atau sepenuhnya menggantikan realitas fisik. Menurut Milgram dan Kishino, konsep virtual mencakup teknologi yang memperluas atau menciptakan pengalaman yang tidak mungkin dalam realitas fisik, tetapi terasa nyata dalam dunia digital.

Menurut Barnes (2003) Komunikasi virtual adalah interaksi sosial yang terjadi melalui penggunaan teknologi digital seperti internet, media sosial dan aplikasi pesan instan yang memungkinkan pertukaran informasi tanpa perlu pertemuan fisik.

Komunikasi virtual adalah proses pertukaran informasi, ide, atau emosi melalui media atau platform digital tanpa kehadiran fisik langsung. Komunikasi virtual mencakup interaksi antar individu atau kelompok melalui berbagai saluran online, seperti pesan teks, panggilan video, email, media sosial, dan platform komunikasi virtual lainnya. Komunikasi virtual menggunakan teknologi digital untuk menyampaikan pesan dan membangun hubungan antarpribadi, memungkinkan orang untuk terhubung dan berinteraksi melintasi batas geografis.

Pada zaman sekarang dan dulu ada perubahan kebiasaan manusia dalam berkomunikasi untuk menyampaikan informasi dengan orang lain. Bisa dilihat pada zaman sekarang manusia sudah tidak perlu berkomunikasi pada waktu dan tempat yang sama lagi. Pada era modern ini, manusia tidak lagi terikat oleh batasan waktu dan ruang dalam berkomunikasi. Berkat perkembangan teknologi, kita dapat berinteraksi dengan orang lain di belahan dunia manapun. Perubahan itu terjadi karena adanya komunikasi virtual saat ini, hambatan – hambatan saat melakukan komunikasi pada zaman dulu seperti waktu, biaya, jarak, serta kesulitan lainnya sekarang sudah dapat teratasi. Seiring kemajuan teknologi, komunikasi virtual semakin terintegrasi ke dalam kehidupan sehari-hari, mempengaruhi cara orang berkomunikasi, membentuk identitas online, dan membangun hubungan interpersonal di dunia maya.

Dari penjelasan yang sudah dituliskan dalam pengertian terkait konsep dasar komunikasi virtual, jenis komunikasi virtual yang cocok dengan penelitian ini adalah jenis Synchronous Communication karena dalam aplikasi WhatsApp bisa menggunakan chatting dan telpon yang dilakukan dengan waktu bersamaan dengan lawan bicara.

Berdasarkan penjelasan diatas komunikasi virtual memiliki banyak sekali manfaat. Dengan menggunakan komunikasi virtual masyarakat menjadi lebih cepat dan mudah untuk saling mengirim dan menerima pesan maupun panggilan telfon, dengan komunikasi virtual jumlah pesan dan informasi yang diberikan saat melakukan komunikasi bisa banyak dan lebih mendalam dan bebas memilih memberikan pesan

menggunakan fitur teks, suara, atau gambar dalam sebuah platform media sosial seperti WhatsApp.

2.5.2 Perasaan kesepian

Kesepian adalah kondisi emosional yang dialami individu ketika terdapat perbedaan antara keinginan untuk memiliki hubungan sosial yang bermakna dan kualitas atau kuantitas hubungan sosial yang sebenarnya dimiliki. Kesepian bukan hanya tentang jumlah interaksi sosial yang dimiliki seseorang, tetapi lebih pada kualitas dan kedalaman hubungan tersebut.

Menurut John T. Cacioppo dan William Patrick (2008) kesepian adalah sinyal biologis yang mendorong individu untuk mencari koneksi sosial, mirip dengan rasa lapar yang mendorong seseorang untuk makan. Mereka menekankan bahwa kesepian adalah perasaan subjektif yang dapat dialami bahkan ketika seseorang berada di tengah keramaian.

Menurut Robert S. Weiss (1973) kesepian adalah hasil dari ketidakhadiran hubungan interpersonal tertentu yang dibutuhkan individu. Weiss membedakan antara "kesepian emosional" dan "kesepian sosial". Menurut Robert S. Weiss, kesepian dapat dibedakan menjadi dua jenis utama:

a. Kesepian Emosional (Emotional Loneliness) : ☆

Perasaan hampa, cemas, dan sedih yang muncul akibat ketidakhadiran hubungan intim atau kedekatan emosional, seperti hubungan dengan pasangan atau sahabat dekat.

Contoh: Seseorang yang kehilangan pasangan hidupnya mungkin mengalami kesepian emosional meskipun memiliki banyak teman dan keluarga di sekitarnya.

b. Kesepian Sosial (Social Loneliness) :

Perasaan terisolasi dan tidak terhubung dengan jaringan sosial yang lebih luas, seperti kelompok teman, komunitas, atau lingkungan kerja.

Contoh: Seseorang yang pindah ke kota baru dan belum memiliki teman atau komunitas mungkin mengalami kesepian sosial.

Kesepian dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti peristiwa seperti pindah tempat tinggal, kehilangan orang terdekat, perceraian, atau pensiun dapat mengubah struktur sosial seseorang dan memicu perasaan kesepian. Kondisi kesehatan yang membatasi kemampuan seseorang untuk berinteraksi, seperti disabilitas, penyakit kronis, atau gangguan mental seperti depresi dan kecemasan. Masyarakat yang individualistik atau teknologi yang mengurangi interaksi tatap muka dapat meningkatkan risiko kesepian. Individu dengan sifat pemalu, rendah diri, atau memiliki kecenderungan introversi mungkin lebih rentan terhadap kesepian.

Perasaan kesepian pada remaja adalah pengalaman emosional yang sering kali kompleks dan dapat memengaruhi kesejahteraan mereka secara keseluruhan. Ini adalah kondisi di mana seorang remaja merasa terisolasi, terpisah, atau tidak terhubung secara emosional dengan orang lain di sekitarnya. Perasaan kesepian dapat timbul karena berbagai alasan, termasuk perubahan dalam lingkungan sosial, konflik interpersonal, perasaan kurangnya dukungan atau pengakuan, dan ketidakcocokan dengan teman sebaya.

Remaja yang merasa kesepian sering mengalami perasaan sedih, kosong, atau terisolasi secara emosional. Mereka mungkin merasa bahwa mereka tidak memiliki hubungan yang kuat atau bermakna dengan teman sebaya, keluarga, atau figur otoritas seperti guru atau orang tua. Remaja yang kesepian mungkin merasa terasing atau tidak diterima oleh kelompok teman sebaya mereka, yang dapat menyebabkan perasaan yang lebih dalam dari kesepian. Mereka mungkin merasa bahwa tidak ada yang memahami atau mendukung mereka dalam menghadapi tantangan atau masalah mereka. Remaja yang merasa kesepian mungkin kesulitan dalam berkomunikasi secara terbuka dan jujur dengan orang lain tentang perasaan dan pengalaman mereka. Perasaan kesepian dapat meningkatkan risiko untuk masalah kesehatan mental seperti depresi, kecemasan, dan rendahnya harga diri pada remaja.

2.6 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono,2014). Penelitian ini menggunakan hipotesis:

- Hipotesis Null (H0): Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara komunikasi virtual dan perasaan kesepian pada remaja.
- Hipotesis Alternatif (H1): Terdapat hubungan yang signifikan antara komunikasi virtual dan perasaan kesepian pada remaja.

Hipotesis Spesifik :

- (-) Semakin tinggi penggunaan komunikasi virtual, maka semakin rendah tingkat perasaan kesepian yang dirasakan oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2020 Universitas Muhammadiyah Malang, dan sebaliknya.
- (+) Semakin tinggi penggunaan komunikasi virtual, maka semakin tinggi tingkat perasaan kesepian yang dirasakan oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2020 Universitas Muhammadiyah Malang, dan sebaliknya.

