

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Masa remaja adalah masa dimana seorang individu mulai mengembangkan kemampuan sosialnya. Remaja secara khusus akan terlibat dalam pergaulan yang semakin luas. Mereka akan cenderung mencari berbagai interaksi, terutama dengan teman sebayanya agar terus terhubung dalam pergaulan. Santrock (2002) menjelaskan bahwa pada akhir masa remaja, remaja akan memiliki misi khusus dalam melakukan pergaulan atau pertemanan, yaitu untuk mulai menyeleksi calon pasangan. Dalam hal ini, pada awalnya remaja akan cenderung membentuk kelompok atau klik. Namun pada akhir masa remaja, kelompok mulai membubarkan diri ketika pasangan-pasangan mengembangkan relasi yang lebih serius dan membuat rencana jangka panjang yang mungkin melibatkan pertunangan dan pernikahan.

Sebelum remaja memutuskan lawan jenis yang akan dijadikan pasangan, mereka akan melakukan penyeleksian terlebih dahulu. Proses seleksi tersebut dilakukan lewat interaksi yang intensif, dan berkenalan dengan orang-orang yang sekiranya dapat menimbulkan ketertarikan. Selanjutnya pendekatan tersebut diwujudkan dalam bentuk berkencan (*dating*). Remaja meluangkan banyak sekali waktu untuk berkencan, atau untuk berpikir tentang berkencan. Sehingga berkencan atau berpacaran, telah melampaui fungsi asalnya sebagai proses bertunangan. Berkencan atau berpacaran, telah menjelma menjadi semacam

bentuk rekreasi, sumber status dan prestasi, serta suatu *setting* untuk belajar tentang relasi yang akrab. Namun fungsi utamanya adalah tetap merupakan penyeleksian pasangan (Santrock, 2002). Dorongan untuk bersosialisasi secara luas ini tidak hanya diwujudkan lewat pertemanan atau berkenalan dalam kehidupan nyata, tetapi juga dapat dilakukan di dunia maya (*cyberspace*) berkat adanya perkembangan teknologi dan semakin meluasnya pengguna internet.

Munculnya sebuah *trend* untuk mencari teman di dunia maya (*cyberspace*), menjadi sarana yang cocok bagi remaja untuk memenuhi kebutuhan mencari jati diri dan memenuhi rasa ingin tahu mereka. Dalam penelitian Asandi dan Rosyidi (2010) remaja, terutama di usia SMA atau sekitar usia remaja akhir dalam hal ini, memiliki kebutuhan untuk mengembangkan hubungan pertemanan yang jauh lebih besar dibanding remaja usia awal atau sekitar usia SMP. Remaja di usia akhir mulai menyiapkan diri untuk tugas perkembangan selanjutnya di masa dewasa, sehingga hubungan-hubungan sosial dan pertemanan yang luas dengan orang lain akan membantu mereka berkembang dan membentuk kepribadian.

Pertemanan dalam *cyberspace* dapat dilakukan berkat dukungan akses dunia yang semakin mengglobal. Dalam dunia global, jarak tidak menjadi masalah bagi manusia untuk melakukan komunikasi. Dalam *cyberspace* terdapat berbagai fasilitas pendukung agar manusia dapat terhubung dengan manusia lainnya tanpa memandang dimana keberadaan mereka saat itu. Fasilitas tersebut dapat berupa *chatting*, *mailing list*, dan berbagai situs jejaring sosial. Fasilitas komunikasi *cyberspace* yang biasa digunakan remaja untuk memperluas perkenalan mereka dengan orang baru atau mendekatkan mereka dengan kenalan lama salah satunya

adalah *chatting*. *Chatting* dapat dilakukan melalui *Yahoo Messenger*, *Windows Live Messenger*, *mIRC*, dan lain sebagainya. Seringkali remaja juga tergabung dalam akun situs jejaring sosial, misalnya seperti *Facebook*, *Friendster*, *My Space*, *Twitter*, dan lain sebagainya. Sebut saja situs *Facebook*, yang bagaikan jejaring sosial utama bagi remaja agar mendapat pengakuan dalam pergaulan. Seandainya dapat diartikan, saat ini jika seorang remaja belum memiliki akun *Facebook*, maka dia dianggap belum eksis atau tidak gaul.

Dilaporkan oleh *Asian Telecommunication Market Reports*, data yang diambil pada 31 Agustus 2010 menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia yang berjumlah 242.968.342 jiwa, sekitar 11,3% atau sekitar 27.338.560 penduduknya merupakan pengguna *Facebook*. Angka-angka tersebut menunjukkan jumlah yang cukup banyak, dimana berarti banyak orang Indonesia yang menjalin komunikasinya lewat dunia maya. Dari sekian banyak pengguna *Facebook* tersebut, menyerot fenomena saat ini, tidak dapat dipungkiri bahwa sebagian pengakses situs tersebut adalah remaja akhir, remaja usia SMA. Hal ini terkait dengan kebutuhan mencari jati diri, memenuhi rasa ingin tahu, dan mengembangkan hubungan pertemanan.

Asandi dan Rosyidi (2010) menyebutkan bahwa tujuh dari sepuluh remaja SMA mengaku lebih terbuka membagi informasi terkait diri mereka di *Facebook*. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa pada remaja, hal yang paling sering diungkap di *Facebook* yaitu mengenai asmara daripada permasalahan lainnya. Hal ini dapat dipahami sebab pada usia remaja akhir kebutuhan cinta pada lawan jenis jauh lebih besar daripada saat remaja awal. Pengungkapan masalah percintaan di dunia maya seringkali mendapat porsi perhatian yang lebih banyak dibandingkan

masalah lainnya. Karena teman-teman di dunia maya biasanya berada dalam kisaran umur yang sama, maka wajar apabila mereka memiliki minat yang tidak jauh berbeda, terutama minat di persoalan asmara.

Perhatian yang didapatkan remaja melalui status atau komentar yang mereka ungkapkan di dunia maya, dapat menarik hubungan yang lebih dekat dengan satu atau dua orang, tapi tidak semua teman. Dijelaskan oleh Asandi dan Rosyidi (2010), tidak semua teman dalam akun *Facebook* yang dimiliki oleh remaja memperoleh informasi yang detail. Informasi yang penting, misalnya informasi pribadi atau tentang perasaan dan permasalahan mereka, hanya dibagi pada teman yang dikenal dekat atau teman baru yang telah mereka percayai. Kepercayaan itu mereka berikan ketika mereka selalu mendapat timbal balik dan *support* yang positif. Karena pada masa remaja, perhatian merupakan modal utama dalam membangun sebuah kepercayaan terhadap orang lain.

Pengubahan sifat pertemanan dalam *Facebook* terjadi secara bertahap tergantung bagaimana bentuk penerimaan dan timbal balik yang diperoleh. Semakin orang lain memberikan perhatian dan saran yang membangun, maka seorang remaja akan semakin terbuka terhadapnya. Hal ini dapat berlaku secara umum tidak hanya dalam *Facebook* atau akun-akun lainnya di dunia maya, dalam dunia nyata juga untuk mengungkapkan diri, seseorang akan memilih orang yang dapat dipercaya. Kedekatan dan kepercayaan akibat pengungkapan diri di dunia maya yang direson positif, dapat memicu sebuah hubungan interpersonal yang intim melebihi hubungan pertemanan, yaitu hubungan cinta.

Hubunga cinta yang terjadi di dunia maya, disebut sebagai *cyber love romance* (Parks, 1996), yang selanjutnya akan penulis sebut dengan istilah *cyber romance*. Pada remaja, seringkali hubungan romantis tersebut bukan lagi sekedar *flirting*, atau rayuan yang tidak serius. Tetapi sudah melibatkan aspek komitmen dalam hubungan mereka, sehingga terdapat kesepakatan untuk saling berhubungan secara serius atau berkenan atau berpacaran. Sehingga dalam hal ini yang dimunculkan adalah aspek cinta (*love*), dimana hubungan tersebut kemudian menjadi hubungan percintaan (*romance*).

Berdasarkan hasil penelitian mengenai *cyber romance* pada tahun 1997 di *World Wide Web Magazine Self-Help & Psychology Magazine* (dalam Doering, 2002), mayoritas responden (70% dari n=2.174, 64% wanita dan 36% pria) pernah mengalami *cyber romance* paling sedikit satu kali, segera setelah bergabung di dunia maya (Maheu, 1999). Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa kurang lebih 94% dari responden pernah menjalin setidaknya satu kali relasi personal melalui internet dan secara aktif terlibat di dalamnya. Penelitian ini menggunakan sampel internasional, dimana 91% responden berasal dari US, Kanada, dan Australia (Parks & Roberts, 1998, dalam Rosen, dkk., 2008). Penelitian Suler (1997) menyebutkan bahwa *cyber romance* dapat terjadi karena berbagai faktor, diantaranya adalah kualitas eksotis dari hubungan di dunia maya, ketiadaan hubungan romantis di dunia nyata, serta aspek anonimitas di dunia maya yang memungkinkan seseorang menjadi lebih terbuka tentang dirinya pada orang lain.

Hubungan romantis tersebut tidak begitu saja terjadi, pengenalan dan kedekatan yang terjadi di dunia maya terjadi secara bertahap. Semakin dekat

dengan seseorang, semakin intim dengan orang lain, semakin banyak informasi yang ingin diungkapkan tentang diri sendiri kepada orang lain, dan semakin banyak pula harapan pada orang lain tersebut untuk juga mengungkapkan dirinya (Watson, dkk., 1984). Proses dan tahapan dalam sebuah hubungan dengan membuka diri kepada orang lain disebut sebagai *self-disclosure*. Proses *self-disclosure* tersebut terkait dengan komunikasi interpersonal yang didukung oleh hubungan interpersonal. Hubungan yang terjadi antara dua orang, baik di dunia maya ataupun dunia nyata, sebelum berkembang dalam sebuah hubungan cinta ataupun hubungan dekat lainnya, didukung terlebih dahulu oleh faktor-faktor interpersonal. Faktor-faktor yang mendukung hubungan interpersonal diantaranya adalah sikap percaya (*trust*) yang dapat ditumbuhkan dengan sikap menerima, empati, dan kejujuran. Kemudian sikap suportif, yang terkait dengan mengurangi sikap defensif dalam berkomunikasi. Serta sikap terbuka, yang menghindari sikap dogmatisme agar dapat menciptakan komunikasi interpersonal yang efektif. Sikap terbuka (*open-mindedness*) berbeda dengan membuka diri (*self-disclosure*).

Bentuk komunikasi yang digunakan dalam *cyberspace* adalah komunikasi interpersonal. Remaja biasanya berkenalan dengan menyapa, dan menanyakan pertanyaan standart seperti nama, usia, dan jenis kelamin dari kenalan di dunia maya. Setelah itu tergantung dari ketertarikan masing-masing pihak untuk melanjutkan obrolan di *cyberspace* atau tidak. Biasanya bila terdapat kecocokan antara satu sama lain seperti hobi, pendidikan, dan pekerjaan, akan tercipta kenyamanan untuk mengobrol lebih lanjut. Pengungkapan diri untuk memberikan informasi mengenai perasaan, ketertarikan atau interest, hasrat atau desires, opini,

kepercayaan, atau hal-hal lainnya mengenai informasi yang bersifat pribadi kepada orang lain disebut sebagai *self-disclosure* (Adler, dkk., 2007). Dengan adanya *self-disclosure* ini seringkali komunikasi interpersonal yang terjalin menjadi semakin intens, dan semakin meluas, sehingga melebihi relasi interpersonal biasa. Dalam hubungan interpersonal yang melibatkan *self-disclosure* terdapat hubungan timbal balik, sehingga informasi yang didapatkan akan sebanyak informasi yang telah diungkapkan sebelumnya.

Terjalannya hubungan romantis di dunia maya atau *cyber romance* mengharuskan seseorang untuk mau membuka dirinya terhadap orang lain, dan membiarkan orang tersebut mengetahui siapa dirinya, begitu juga sebaliknya, sehingga bisa muncul ketertarikan satu sama lain. Namun patut digarisbawahi, kadangkala karena *self-disclosure* di dunia maya yang dilakukan dengan kurang bijaksana, banyak remaja yang menjadi korban kejahatan oleh pasangan *cyber*-nya. Pada pasangan *cyber* yang memanfaatkan informasi mengenai pasangannya untuk memeras, menipu, dan bahkan menculik. Berita-berita di surat kabar dan televisi banyak menyebutkan mengenai fenomena ini.

”Di kawasan Serpong, Tangerang, Banten, pekan lalu remaja bernama Marieta Nova Triani kabur dari rumah kerabatnya bersama teman lelaki yang baru dikenal di Facebook. Keluarga tahu Nova pergi dengan teman bernama Ari setelah ditemukan pesan dari telepon selular.”
(Buser File, 2010).

”Dua ibu yang hadir dalam tayangan Barometer *SCTV*, Rabu (17/2), mengaku kehilangan putri-putri mereka yang diduga sebagai korban pergaulan situs jejaring Facebook.”
(Liputan6.com, 2010).

Selain itu, remaja yang mengalami hubungan interpersonal yang kuat di *cyberspace* seringkali menghabiskan banyak waktunya untuk menghadap layar komputer. Kegiatan sosial yang intensif di dunia maya tersebut perlahan-lahan menggantikan peran pergaulan sosial di dunia nyata. Kehidupan masa kini yang sibuk dan padat, menuntut pemenuhan kebutuhan sosial menjadi fleksibel dengan dilaksanakan ‘hanya’ di dunia maya atau *cyberspace*. Tidak hanya pertemanan, bisnis dan lain sebagainya mulai berkembang dengan pesat di *cyberspace*. Bahkan hubungan cinta yang seharusnya berjalan di dunia nyata pun, mulai terpengaruh peranan dunia maya.

Selain dampak negatif seperti berita penculikan yang beredar, terdapat juga hubungan yang berhasil dalam lingkup *cyber romance*. Hubungan yang berhasil tersebut, terjadi ketika dua orang yang bertemu di dunia maya akhirnya mengikat komitmen untuk bersama, sehingga hubungan tersebut berlanjut di dunia nyata. Atau hubungan yang intens di dunia maya, berlanjut dengan bertemu muka (kopi darat), dan akhirnya berkomitmen.

Ketika *cyber romance* terjadi pada seseorang dan berhasil, bukan berarti tidak lagi terdapat permasalahan. Suatu studi tentang *cyber stalking* (Jaishankar&Sankary, 2005), menyebutkan bahwa motivasi seseorang untuk menguntit di dunia maya, salah satunya adalah *obsession for love*. Obsesi ini dapat terjadi ketika seseorang yang memiliki *cyber romance* hubungannya berakhir, dan tidak dapat menerima hal tersebut. Dapat juga dikarenakan seseorang menjalin *cyber romance*, namun mengakhirinya ketika mereka benar-benar bertemu di dunia nyata.

Penulis melakukan wawancara dengan seorang narasumber yang menjalani *cyber romance* dan hubungan tersebut dapat berlanjut di dunia nyata dengan baik. Hasil wawancara penulis dengan narasumber via *Yahoo Messenger* pada bulan Oktober 2010, mengenai hubungan *cyber romance* yang dijalannya menyebutkan bahwa narasumber dekat dengan pasangannya di dunia maya, namun belum memiliki status sebagai kekasih. Kemudian mereka bertemu di dunia nyata (kopi darat), dan hubungan mereka berkembang dengan lebih intens. Namun, yang menjadi garis bawah disini adalah, proses berpacaran mereka adalah *Long Distance Relationship*, subyek berada di Surabaya sementara pasangannya di Jogjakarta. Pertemuan pasangan ini di dunia maya membuat jarak tidak terasa di antara mereka, tetapi konsekuensinya mereka melakukan *dating* dengan media utama internet sehingga intensitas *online* pasangan ini berkembang menjadi sebuah kewajiban. Seringkali pasangan ini juga menghabiskan waktu berlebihan untuk *online dating* sampai ritme hidup di dunia nyata berubah, misalnya tidak tidur semalaman untuk *chatting* dengan pasangan.

Keinginan untuk selalu dekat dengan pasangan online, dapat membuat seseorang menjadi pecandu internet atau *internet addiction*. Young (1999, dalam Widyanto&Griffiths, 2006) menyebutkan bahwa salah satu sub tipe dari *internet addiction* adalah *cyber-relationship addiction*. *Internet addiction* tipe ini merupakan keterlibatan yang berlebihan di dalam hubungan online. Beberapa tanda kecanduan internet menurut *Internet/Computer Addiction Services* di Redmond, Washington (Nykodym, dkk, 2008) diantaranya adalah tidak menyadari waktu yang dihabiskan di depan komputer, gagal menyesuaikan waktu

berkomputer, merasa sangat bahagia ketika berada di depan komputer, menginginkan lebih banyak waktu untuk berkomputer, perubahan pola tidur, sampai bersikap pura-pura untuk mendapatkan *cyber love* bahkan *cyber sex*.

Keinginan untuk selalu dekat dengan pasangan di dunia maya, berarti menyediakan waktu sebanyak mungkin untuk menghadap layar komputer dan terkoneksi internet. Hal ini di satu sisi menunjukkan bahwa *comitment* dan *intimacy* dalam hubungan *cyber romance* menjadi aspek cinta yang penting. Menurut Sternberg (1986), cinta memiliki tiga komponen yang membentuk segitiga, yakni hasrat (*passion*), keintiman/kedekatan (*intimacy*) dan komitmen (*commitment*). Pada setiap komponen diperlukan adanya hubungan antara dua orang yang saling memiliki keterikatan atau keterhubungan (*intimacy*), dan ketertarikan fisik dan daya tarik seksual yang muncul bila bertemu (*passion*), serta terdapat keinginan untuk menjaga perasaan tersebut (*commitment*). Sehingga untuk mengalaminya seseorang harus mau membuka dirinya terhadap orang lain, dan membiarkan orang tersebut mengetahui siapa dirinya, begitu juga sebaliknya, sehingga bisa muncul ketertarikan satu sama lain. Proses membuka diri dengan mengungkapkan informasi yang bersifat personal kepada orang lain inilah yang disebut sebagai *self-disclosure*.

Seberapa banyak *self-disclosure* yang dilakukan memegang peranan penting untuk membentuk hubungan interpersonal yang efektif dengan orang lain. Di dunia maya, terdapat kecenderungan untuk menjadi lebih terbuka dibandingkan di dunia nyata. Aspek anonimitas di *cyberspace* yang memungkinkan seseorang mengungkapkan diri dengan sedikit resiko yang dapat berdampak di kehidupan

nyata mereka. Penelitian oleh Chiou (2006) menyebutkan bahwa terdapat *self-disclosure* yang tinggi ketika subyek diminta mereratakan balasan mereka pada teman *cyber sex*-nya dengan menggunakan *nickname*, dibanding dengan *web camera* atau foto pribadi. Hal ini sejalan dengan pendapat Suler (1996) yang menyebutkan bahwa *cyber space* menyediakan banyak ruang bagi fantasi dan imajinasi. *Self-disclosure* memberikan aspek yang diperlukan dalam membangun hubungan cinta, yaitu hasrat, keintiman, dan komitmen. Sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa *self-disclosure* di dunia maya memiliki hubungan dengan fenomena *cyber romance* dan aspek-aspek yang menyertainya.

Baik atau buruknya fenomena *cyber romance* dalam sebuah hubungan, terutama yang terjadi pada remaja, tidak dapat dipisahkan dari proses awal hubungan di *cyberspace*. Seseorang seringkali menemukan banyak teman baru di dunia maya, meskipun teman mereka di internet kebanyakan merupakan kenalan mereka di dunia nyata (Doering, 2002). Hubungan yang terbilang baru tersebut, memiliki ikatan interpersonal yang lemah, pertemanan terjalin mungkin karena memiliki hobi dan kesenangan yang sama (artis, game, acara TV, dsb). Sehingga hubungan *person to person* yang lemah tersebut dapat berkembang menjadi sebuah hubungan romantis, menjadi sorotan bagi penulis. Apalagi menjalin *cyber romance* bukanlah sebuah hubungan yang tanpa resiko. Bagaimana hubungan interpersonal yang terwujud dalam *self-disclosure* dapat memiliki akibat terhadap kecenderungan remaja melakukan *cyber romance*? Apakah remaja yang memiliki *self-disclosure* mendalam di dunia maya akan memiliki kecenderungan

melakukan *cyber romance*, begitu juga sebaliknya? Pertanyaan-pertanyaan inilah yang akan dicoba untuk penulis jawab melalui penelitian ini.

1.2. Identifikasi Masalah

Remaja berada direntang usia untuk menentukan arah masa depan sebagai manusia yang matang dan dewasa. Masa remaja adalah masa dimana remaja mengembangkan kemampuan sosialnya secara luas. Pergaulan remaja yang meluas memungkinkan remaja mencari kenalan-kenalan baru. Proses mencari kenalan tersebut selain untuk pergaulan juga dimaksudkan untuk mencari pasangan. Proses pencarian pasangan dilakukan remaja untuk memenuhi tugas perkembangan berikutnya di masa dewasa, yaitu menikah. Proses tersebut juga mendukung tugas perkembangan remaja untuk memperluas hubungan dengan teman sejenis maupun berlawanan jenis. Dari berbagai tugas perkembangan remaja menurut Havighurst (Hurlock, 1990) salah satunya adalah mencapai hubungan yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita. Selain itu juga terdapat tugas remaja yaitu mempersiapkan diri mereka untuk memasuki kehidupan berkeluarga (Ali & Asrori, 2010).

Dari dua tugas perkembangan tersebut, remaja akan membutuhkan kemampuan sosial untuk mengembangkan *intimacy* secara baik. Dengan membuka diri untuk menyelesaikan tugas perkembangan tersebut, remaja sekaligus dapat melakukan proses seleksi pasangan. Pencarian pasangan tersebut dapat dilakukan di dunia maya atau *cyberspace* berkat adanya perkembangan teknologi di zaman modern. Meskipun kontak di dunia maya kebanyakan adalah orang yang dikenal

di dunia nyata, namun banyak juga orang yang menemukan kenalan baru pada saat mereka mengakses internet (Doering, 2002). Hubungan romantis yang terjadi dalam keadaan kontak pertama pasangan umumnya melalui internet, biasa disebut dengan *cyber romance*. Apabila akhirnya tercipta hubungan romantis di dunia maya, atau *cyber romance*, maka remaja sebelumnya harus mengungkapkan diri mereka kepada calon pasangannya. Karena bagi banyak orang, pengungkapan diri atau *self-disclosure* memegang peranan penting dalam terciptanya hubungan yang lebih dekat (Sears, dkk., 1991).

Komunikasi yang terjadi di dunia maya dijalin dengan orang lain yang tidak ditemui secara langsung. Sehingga pengungkapan diri dan pemberian informasi mengenai diri satu sama lain terjadi lewat cerita dan media komunikasi lain yang disediakan di dunia maya. Hal ini sebenarnya merupakan suatu hal yang wajar, namun tidak dapat dipungkiri bahwa seiring meningkatnya pengguna internet maka internet juga menjadi area yang rawan kejahatan. Kejahatan yang terjadi di dunia maya lazimnya disebut sebagai *cyber crime*. Untuk menjaga diri di dunia maya, kita perlu bersikap waspada terhadap orang yang tidak dikenal. Namun, ketika hubungan romantis di dunia maya tersebut terjadi, maka keinginan seseorang untuk mengungkapkan dirinya pada pasangannya akan berbenturan dengan kepentingan untuk menjaga diri atau privasi dengan orang yang tidak ditemui langsung. Sehingga *self-disclosure* seseorang di dunia maya akan menjadi penting untuk menentukan arah kecenderungan hubungan yang dimilikinya di dunia maya apakah dapat berkembang menjadi *cyber romance* atau tidak.

1.3. Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak meluas dan tujuan penelitian tercapai, maka diperlukan suatu batasan masalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor apa saja yang tercakup dalam permasalahan yang diteliti. Adapun faktor-faktor dalam permasalahan ini adalah :

1. *Self-disclosure* di dunia maya

Dalam hal ini terkait Model Penetrasi Sosial dari Altman & Taylor, tentang dimensi pertama dalam pengungkapan diri yaitu, pengungkapan diri yang meliputi jarak atau keluasan informasi yang diberikan. Pada model ini semakin dalam dimensi, maka informasi yang diungkap akan semakin dalam. Dalam penelitian ini *Self-disclosure* yang menjadi fokus adalah pengungkapan diri kepada orang lain yang dilakukan di dunia maya melalui media internet. *Self-disclosure* di dunia maya dilakukan dengan mengungkapkan informasi dan hal-hal yang tidak dapat secara langsung diketahui orang lain, misalnya perasaan, pendapat, harapan, dan lain sebagainya melalui media internet.

2. Kecenderungan *cyber romance*

Cyber romance adalah hubungan romantis yang terjadi di dunia maya. Hubungan tersebut diawali dengan hubungan sosial yang dimediasi komputer (saat penelitian dilakukan internet sudah dapat diakses melalui *handphone*), dimana kontak pertama dilakukan di dunia maya (Doering, 2002). Kontak pertama dan kontak penting selanjutnya

dilakukan melalui internet, sehingga hubungan tersebut disebut *cyber relationship*. Ketika dalam *cyber relationship*, pada satu pihak atau kedua pihak muncul perasaan tertarik dan kedekatan yang melibatkan aspek *passion, intimacy, dan commitment*, maka hubungan tersebut mengarah pada hubungan romantis dan menjadi *cyber romance*. Dalam penelitian ini, yang diperhatikan adalah kecenderungan seseorang untuk mengalami hubungan *cyber romance*.

3. Remaja

Menurut Papalia dan Olds (2001), masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluhan tahun. Aspek perkembangan yang meliputi masa ini adalah perkembangan fisik, perkembangan kognitif, dan perkembangan kepribadian sosial. Usia remaja dalam penelitian ini antara 15-22 tahun, atau dari usia SMA sampai Perguruan Tinggi. Dalam penelitian ini remaja yang menjadi fokus adalah remaja yang memiliki tendensi menyukai atau tertarik pada seseorang yang dikenal melalui internet. Tendensi tersebut merupakan *screening* untuk nantinya melihat kecenderungan *cyber romance* pada remaja.

1.4. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dijelaskan, maka perumusan masalah penelitian adalah ”Apakah terdapat hubungan antara *self-disclosure* di dunia maya dengan kecenderungan *cyber romance* pada remaja?”

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mencari tahu secara empiris apakah terdapat hubungan antara *self-disclosure* di dunia maya dengan kecenderungan *cyber romance* pada remaja.

1.6. Manfaat Penelitian

Terdapat manfaat teoritis dan praktis terkait penelitian ini. Keduanya penulis harapkan dapat menjadi manfaat yang benar-benar aplikatif, dan tidak hanya menjadi manfaat ala kadarnya dan berlaku sementara. Tetapi juga dapat dikembangkan lagi menjadi sebuah penelitian yang berkelanjutan.

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan dan wawasan yang lebih luas pada kajian ilmu psikologi perkembangan, terutama perkembangan pada masa remaja dan isu-isu sosial yang mempengaruhi perkembangan sosio-emosional pada remaja saat ini.

1.6.2. Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini mampu memberi manfaat, terutama dalam menyikapi fenomena terjadinya *cyber love romance* yang mungkin membawa dampak buruk, seperti penipuan dan penculikan oleh pasangan. Sehingga remaja

dapat semakin bijaksana dalam memberikan informasi pribadinya untuk melakukan interaksi dengan orang lain dalam *cyberspace*.