

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pada hakikatnya manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan interaksi dengan manusia lainnya. Interaksi dapat dilakukan secara langsung melalui tatap muka maupun tidak langsung melalui alat komunikasi seperti *smartphone*. Saat ini *smartphone* memudahkan manusia dalam melakukan komunikasi dalam jarak dekat maupun komunikasi dalam jarak jauh. *Smartphone* menjadi salah satu alat komunikasi yang dapat menunjang berbagai kegiatan manusia.

*Smartphone* termasuk jenis alat elektronik berukuran kecil yang mempunyai fungsi khusus (Permata et al., 2018). Sifatnya yang praktis sehingga mudah dibawa kemana-mana membuat *smartphone* semakin menarik perhatian masyarakat untuk digunakan sebagai alat penunjang komunikasi. Keunggulan lainnya *smartphone* juga dapat tersambung dengan internet sehingga dapat menyediakan berbagai fitur canggih yang tidak terdapat di ponsel biasa (Putri et al., 2016). *Smartphone* yang telah tersambung dengan internet dapat digunakan untuk mengakses media sosial (Rahmandani et al., 2018). Media sosial tersebut diantaranya adalah *Facebook*, *Twitter*, *Whatsapp*, *Instagram*, *Path* dan yang lainnya (Mulyati & Nrh, 2018).

Berdasarkan survey yang dilakukan *We Are Social* pada tahun 2017, *digital native* atau remaja menjadi pengguna tertinggi media sosial di Indonesia dengan persentase sebesar 62% menggunakan ponsel pintar, 16% menggunakan komputer, dan 6% menggunakan tablet. Beberapa media sosial yang populer Di Indonesia pada tahun 2020 adalah *Blog*, *Twitter*, *Path*, *Facebook*, *Instagram* dan *Wikipedia* (Junawan & Laugu, 2020). Remaja merupakan salah satu konsumen yang paling banyak menggunakan dan membeli *smartphone*. Berbagai fitur yang ditawarkan oleh

*smartphone* menjadi salah satu alasan remaja gemar menggunakan alat komunikasi tersebut.

Rentang usia remaja menurut Santrock (2007) dimulai dari usia 10-13 tahun dan berakhir di usia 18-22. Sebagian besar remaja rata-rata memiliki dan menggunakan *smartphone* dalam kegiatan sehari-hari mereka (Larassati & Puji, 2021). Pada dasarnya, remaja sudah matang secara fisik namun belum matang secara sosial dan emosi sehingga dapat menyebabkan terjadinya konformitas. Konformitas sendiri didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku seseorang untuk menyesuaikan pemikiran guna memadankan norma yang dijunjung di suatu kelompok tanpa adanya pemahaman yang mandiri (Yuliantari & Herdiyanto, 2015). Salah satu Tren yang saat ini sedang digemari oleh remaja adalah *smartphone* (Paramita & Hidayati, 2016).

Penggunaan *smartphone* pada remaja menjadi salah satu media untuk bergaul dengan teman-teman, namun jika digunakan secara tidak bijak dapat mengakibatkan ketergantungan penggunaan *smartphone*. Kondisi tersebut disebabkan karena remaja suka menjadi bagian dari suatu kelompok dan senang berkomunikasi sepanjang waktu (Guenaga et al., 2012). Berdasarkan survey yang dilakukan Jackpat, masyarakat Indonesia paling banyak mengakses *platform* youtube dengan presentasi sebesar 82%, lalu diikuti oleh *instagram* dan *Facebook* sebesar 77% responden, *Tiktok* dengan persentase sebesar 43%, dan *Twitter* sebesar 30% (Annur, 2021).

*Twitter* menjadi salah satu media sosial yang banyak digunakan oleh remaja. Media sosial berlogo burung biru ini memungkinkan penggunanya untuk menyalurkan pendapat dan pikiran yang dapat dilihat oleh banyak orang. *Twitter* menjadi salah satu sarana untuk mencari hiburan masa kini bagi remaja. Pengguna *Twitter* pun beragam, dari orang biasa sampai pejabat dan artis pun ikut serta menjadi pengguna jejaring sosial tersebut. Salah satu hiburan yang bisa ditemukan di *Twitter* adalah *roleplay* atau permainan peran. Permainan *roleplay* muncul pertama kali di media sosial *twitter* (Aulia & Sugandi, 2020). Selain itu Indonesia menjadi negara berada diposisi pertama yang banyak menggunakan *Twitter* untuk membicarakan K-pop (Septiani, 2022). Di Indonesia, rata - rata pemain *roleplay* adalah remaja yang menyukai K-pop, *Western*, dan Anime (Aulia & Sugandi, 2020). K-pop menjadi budaya terkenal yang mudah

diterima oleh masyarakat di berbagai Negara, salah satunya Indonesia. K-pop atau *korean pop* sendiri merupakan genre musik yang berasal dari Korea Selatan dan menjadi salah satu produk dari *Korean wave* atau yang biasa disebut dengan *hallyu* (Yumna et al., 2020). K-pop berisi Idola Korea seperti *boyband*, *boygroup*, *girlband*, *girlgroup*, dan *solois*. Banyak Idola K-pop yang menjadikan *Twitter* sebagai sarana hiburan dan media untuk berkomunikasi dengan penggemarnya. Interaksi yang terjalin antara idola dengan penggemar ini menimbulkan suatu fenomena imitasi baru. Imitasi dilakukan oleh penggemar dengan cara mengikuti *username* agar tampak sama dengan *username idola* yang disukai, menampilkan identitas dan mengirim *tweet* layaknya idola K-pop sungguhan. Fenomena imitasi ini biasa disebut oleh penggemar dengan *Roleplay*.

*Roleplay* merupakan permainan dimana para pemainnya diminta untuk memerankan sebuah tokoh asli/khayalan dan bertindak sesuai karakteristik dari tokoh yang dipilih (Achsa & Afffandi, 2015). Penggemar biasa menyebut pemain *roleplay* dengan sebutan *roleplayer*. *Roleplay* di *Twitter* menjadi salah satu kegiatan penggemar bermain permainan peran dari sebuah karakter yang menjadi idola mereka (Kurniawati, 2015). Dalam bidang psikologi, *roleplay* merupakan permainan bermain peran seperti dalam teater atau dalam metode pembelajaran (Subagiyo, 2013).

Permainan *roleplay* bisa dijadikan penggemar sebagai sebuah tempat untuk mengisi waktu luang dengan cara menyalurkan rasa cinta kepada idolanya. Rasa cinta ditunjukkan oleh penggemar dengan mengirim *tweet* yang seakan-akan menunjukkan dirinya menjadi seorang idola favoritnya. Pada umumnya isi dari *tweet* tersebut adalah aktivitas, foto, dan video dari idola yang diperankan bahkan tak jarang isinya mempromosikan idola tersebut. Penggemar K-pop menganggap permainan *roleplay* ini merupakan sebuah permainan peran di dunia maya dengan tidak menjelek-jelekkan ataupun merusak *image* dari idola yang diperankan tersebut.

Para penggemar saling berdialog dengan penggemar lainnya yang sama-sama melakukan permainan ini. Pada umumnya dialog dibangun dengan cara membuat *tweet* atau mengirim pesan lewat fitur *direct message* yang disediakan oleh *Twitter*. Dialog yang dibangun antar pemain menciptakan keakraban dan bisa dimanfaatkan untuk mencari teman yang sama-sama bermain peran. Sejauh ini mayoritas pemain

*roleplay* menggunakan jejaring sosial *Twitter* untuk bermain peran. Hal ini didukung oleh adanya *fanbase roleplay* di *Twitter* yang memudahkan para pemain nya untuk mencari teman, keluarga, ataupun pasangan. Pada dasarnya, *fanbase* memudahkan para pemain mengirim *menfess* secara anonim dengan artian orang yang membaca *menfess* tidak mengetahui siapa pengirimnya. Selain itu, *fanbase* juga mendukung jalannya *roleplay*.

Beberapa penggemar memainkan *roleplay* untuk mendapatkan kepuasan tersendiri dengan menjaga idola favoritnya agar tetap terkenal di dunia hiburan. Permainan ini memiliki peraturan sendiri yang harus dipatuhi oleh para pemainnya. Pada dunia *roleplay* atau *roleplay world*, pemain tidak diperbolehkan untuk menunjukkan identitas asli mereka di dunia nyata saat bermain *roleplay*. Pemain harus menjaga citra idola dengan berinteraksi dengan pemain lain agar karakter yang dimainkan lebih positif. Pemain dapat memiliki karakter idola yang berbeda jenis kelamin dengan mereka, misalnya di dunia nyata pemain berjenis kelamin laki-laki namun di dunia *Roleplay* memilih karakter berjenis kelamin perempuan. Terakhir, pemain harus memahami istilah-istilah yang biasa digunakan oleh pemain *roleplay*.

Saat ini *roleplay* tidak hanya sekedar digunakan semata-mata untuk mengikuti karakter dari idola yang disukai. Di dunia *roleplay* para pemain dapat bergabung dalam grup atau kelompok untuk mencari keluarga, teman, maupun pasangan. Kelompok atau grup disini bisa menjadi tempat untuk bertukar pikiran dan bertukar cerita mengenai idolanya maupun mengenai kehidupan nyatanya. Aktivitas yang dilakukan di dunia *roleplay* hampir sama dengan aktivitas yang dilakukan di dunia nyata. Mereka dapat bersekolah dan memiliki keluarga di dunia *roleplay*, bahkan tak jarang ada yang memiliki pasangan di dunia *virtual* tersebut.

Pada dunia *roleplay* para pemain dituntut untuk saling berkomunikasi dengan sesama pemain *roleplay*. Komunikasi ini dibutuhkan agar pemain mendapatkan banyak teman dan juga meningkatkan citra dirinya. Beberapa subjek dalam Penelitian yang dilakukan oleh Hapsari (2019) mengenai dampak *roleplay* pada kehidupan nyata menyatakan bahwa setelah bermain *roleplay* dirinya lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa inggris, pemain lain menyatakan bahwa dirinya lebih berani

dalam mencari teman dan bersosialisasi. Subjek dalam penelitian yang dilakukan oleh Alfonso (2020) juga menyatakan bahwa dirinya lebih terampil dalam bersosialisasi ketika bermain *roleplay* dibandingkan ketika berada di dunia nyata.

Fenomena ini membuktikan bahwa *roleplay* memberikan dampak positif bagi para pemainnya, akan tetapi *roleplay* juga membawa dampak negatif. Pemain *roleplay* berasal dari berbagai kalangan dengan tidak adanya batasan usia. Hal ini menjadi salah satu penyebab terjadinya pemakaian bahasa yang tidak terkontrol. Beberapa pemain “nakal” terkadang memakai bahasa kasar dalam berkomunikasi dengan pemain lain. Dampak lain yang ditimbulkan dari bermain *roleplay* adalah munculnya fenomena pornografi atau konten dewasa. Pada tahun 2020 Anggota Komisi 1 DPR RI yaitu Bapak Sukamta menyampaikan keluhan masyarakat mengenai permainan *roleplay* kepada Dirjen Aptika Kominfo yaitu Samuel Abrijani Pangerapan. Sukamta mengatakan bahwa permainan tersebut mengandung konten dewasa seperti mengirimkan gambar pornografi dan adanya percakapan yang bersifat pornografi (Faisal, 2020). Selain itu, Dilansir dari radardepok.com (2018) seorang anak berumur 15 tahun bermain *roleplay* dengan menggunakan bahasa seksual bak suami dan istri yang membuat kecanduan *smartphone*. Fenomena yang telah dijelaskan sudah sangat menggambarkan bahwa *roleplay* memberikan dampak positif dan negatif bagi pemainnya.

Permainan hiburan seperti *roleplay* telah mendapat banyak perhatian dari penggemar K-pop. Alasan mereka bermain *roleplay* juga beragam. Mempromosikan idola, mencari teman, dan menjadikan *roleplay* sebagai tempat pelarian dari kehidupan nyata bisa menjadi alasan mengapa penggemar bermain *roleplay*. Subjek pada penelitian yang dilakukan Alfonso (2020) mengaku bahwa alasan mereka gemar bermain *roleplay* adalah untuk mencari teman, berbagi kegemaran yang sama, menyalurkan hobi menulis, menjadikan *roleplay* sebagai tempat peralihan dari dunia nyata, menghilangkan stress dan alasan-alasan lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Berdasarkan penelitian tersebut, subjek paling banyak memilih mencari teman sebagai alasan mengapa mereka menyukai *roleplay*.

Berdasarkan banyaknya hiburan yang bisa didapat dalam dunia *roleplay* menyebabkan permainan ini sampai sekarang masih banyak digemari oleh berbagai kalangan khususnya remaja. Dalam hal ini perempuan mendominasi dalam bermain *roleplay* K-pop. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemain *roleplay* lebih didominasi oleh perempuan dibanding laki-laki (Alfonso, 2020). Sampai saat ini, jumlah pemain *roleplay* di Indonesia mencapai 86.912 pemain jika dilihat dari *followers* salah satu *fanbase roleplay* Indonesia di media sosial *Twitter*, yaitu *fanbase @munfess*.

Remaja mempunyai kebutuhan untuk berinteraksi dengan orang lain karena melalui interaksi remaja mendapatkan kebahagiaan, pertolongan, dan menjalin hubungan yang akrab. Remaja juga senang dalam menjalin relasi pertemanan dengan orang lain karena dengan membangun relasi mereka dapat saling bertukar informasi terbaru (Febriyani et al., 2014). Remaja yang berada dimasa krisis identitas senang untuk mengeksplorasi hal-hal baru sebagai cara untuk menemukan identitas diri (Ericson dalam Santrock, 2019). *Roleplay* termasuk permainan virtual yang bisa dijadikan tempat dalam mencari teman, khususnya bagi remaja yang menyukai K-Pop. Remaja yang menyukai K-pop akan sangat senang karena dapat menjalin hubungan pertemanan dengan orang yang memiliki hobi yang sama dengannya.

Berdasarkan prasurvey yang dilakukan oleh Rakhmania & Qodariah (2021) menunjukkan bahwa pemain *roleplay* merasa senang saat bermain peran karena mereka bisa mendapatkan teman baru yang mempunyai hobi yang sama yaitu menyukai idola K-Pop. Mereka juga merasa lebih banyak mendapatkan dukungan melalui permainan peran dibandingkan dukungan di lingkungan sekitar mereka. komunikasi yang tercipta antar pemain *roleplay* biasanya bersifat emosional dan sentimental (Achsa & Affffandi, 2015) yang mengakibatkan tumbuhnya rasa sayang dan rasa saling peduli diantara pemainnya.

Remaja pemain *roleplay* dapat kehilangan identitas diri mereka, karena mereka sibuk untuk mengimitasikan idola dan bersembunyi dibalik identitas idola yang disukainya. Remaja berada dalam krisis identitas dimana mereka sibuk mencari siapa diri mereka sebenarnya (Ericson dalam Santrock, 2016). Apabila hal ini dilakukan

secara terus-menerus maka akan berdampak pada identitas diri remaja. Penelitian yang dilakukan Rakhmania dan Qodariah (2021) menunjukkan bahwa sebanyak 37 subjek menghabiskan waktu 7 jam per hari untuk bermain *roleplay* atau setara dengan 49 jam per minggu. Selanjutnya subjek dalam penelitian yang dilakukan oleh Nadia et al. (2018) mengaku menghabiskan waktu di akun *roleplay* sekitar 6 – 7 jam per hari. Mereka mengaku kesulitan dalam mengatur waktu untuk *online* di akun *roleplay*. Berdasarkan fenomena tersebut seseorang bisa dikatakan mengalami adiksi internet jika menghabiskan waktu minimal 38 jam seminggu (Young, 1998; dalam Alavi et al., 2011).

*Smartphone* dipilih sebagai media untuk bermain *roleplay* karena dianggap praktis jika dibandingkan dengan media lain. Hal ini didukung oleh fakta bahwa remaja lebih senang menggunakan perangkat seluler untuk tujuan hubungan sosial (Gezgin et al., 2018). Oleh karena itu, durasi penggunaan internet yang tinggi untuk bermain *roleplay* menyebabkan meningkatnya penggunaan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan memberikan dampak negatif pada penggunanya, khususnya pada remaja. Penelitian yang dilakukan oleh (Ginting et al. (2022) menunjukkan bahwa adanya hubungan antara ketergantungan *smartphone* dengan kecenderungan *nomophobia*. Apabila tingkat ketergantungan pada *smartphone* semakin tinggi maka akan semakin tinggi pula tingkat kecenderungan *nomophobia*.

Dampak dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat berupa dampak pada aspek fisik dan psikologi. Dampak pada fisik yang paling sering dirasakan adalah mata yang mengalami gangguan serta rasa nyeri di leher dan jari (Chen et al., 2016). Sedangkan dampak pada psikis atau kesehatan mental adalah timbulnya rasa cemas, depresi, serta gangguan perilaku contohnya agresif dan perilaku melukai diri (Amalia & Hamid, 2020). Salah satu dampak penggunaan *smartphone* berlebihan adalah kecenderungan *nomophobia*. Kecenderungan *Nomophobia* merupakan istilah bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari *no-mobile-phone-phobia*. Istilah kecenderungan *nomophobia* pertama kali diciptakan oleh Kantor Pos Inggris pada tahun 2008 saat melakukan penelitian mengenai kecemasan yang dialami pengguna ponsel (SecureEnvoy, 2012; dalam Yildirim & Correia, 2015).

Pada penelitian yang dilakukan di Inggris tahun 2008 pada 2.163 orang menunjukkan sebanyak 53% pengguna ponsel mengalami kecenderungan *nomophobia* (Kanmani et al., 2017). Menurut (Yildirim & Correia, 2015a) kecenderungan *nomophobia* didefinisikan sebagai perasaan takut tidak bisa menggunakan *smartphone* atau layanan yang disediakan. Lebih spesifik lagi, ketakutan yang dimaksud adalah tidak dapat berkomunikasi, kehilangan keterhubungan dari *smartphone*, tidak bisa mengakses informasi dari *smartphone* dan melepaskan kenyamanan yang didapatkan dari *smartphone* (Yildirim & Correia, 2015b). Gangguan modern ini menggambarkan ketidaknyamanan dan kecemasan yang diakibatkan oleh tidak adanya MP, PC, atau perangkat komunikasi virtual lainnya pada individu yang terbiasa menggunakannya (King et al., 2013). Senada dengan pendapat sebelumnya, kecenderungan *nomophobia* termasuk dalam gangguan masyarakat digital *face* dan *virtual* kontemporer yang mengacu pada kecemasan, tidak nyaman, dan kegugupan karena tidak terhubung dengan ponsel atau komputer (Bragazzi & del Puente, 2014).

kecenderungan *nomophobia* dapat dikatakan sebagai ketakutan psikologis yaitu takut akan kehilangan ponsel genggam. Orang dengan kecenderungan *nomophobia* cenderung cemas ketika tidak bisa terhubung dengan ponselnya. Oleh karena itu, sebisa mungkin mereka menghindar dari kemungkinan tidak dapat menggunakan ponsel pintar mereka (Yildirim, 2014). Mereka cenderung akan membawa *smartphone* nya kemanapun mereka pergi untuk menghindari kecemasan jauh dari *smartphonenya* Bahkan, dalam sehari orang dengan kecenderungan *nomophobia* bisa mengecek *smartphonenya* sampai 34 kali dan seringkali membawa *smartphone* nya ke kamar mandi (Sudarji, 2017). kecenderungan *nomophobia* dimasukkan kedalam kelompok fobia situasional (King et al., 2013).

Fobia tersebut dianggap fobia zaman modern seperti sekarang ini yang muncul dalam kehidupan sebagai bentuk hasil dari interaksi antara manusia dengan teknologi informasi, terutama *smartphone* (Yildirim & Correia, 2015). kecenderungan *nomophobia* direkomendasikan untuk terdaftar sebagai fobia situasional dibawah fobia spesifik yang diidentifikasi dalam DSM-V (Bragazzi & del Puente, 2014).



Orang dengan kecenderungan *nomophobia* dapat dikenali dengan melihat beberapa karakteristik seperti terobsesi untuk memeriksa pesan dan panggilan tak terjawab, tidak pernah mematikan ponsel, menggunakan ponsel di waktu yang tidak tepat dan kurangnya interaksi tatap muka dengan orang lain karna lebih memilih menggunakan ponsel. Pada kasus kecenderungan *nomophobia* yang sudah parah, seseorang dapat mengalami efek samping secara fisik seperti sesak napas, gemetar, panik, berkeringat, detak jantung berdetak lebih cepat, terasa nyeri pada persendian tangan dan lain-lain saat ponsel mereka mati atau tidak dapat digunakan (Kanmani et al., 2017).

Penelitian terkait kecenderungan *nomophobia* belum terlalu banyak dilakukan di Indonesia. Yildirim et al. (2016) Meneliti prevalensi kecenderungan *nomophobia* di antara orang dewasa muda di Turki. Subjek mereka adalah 537 mahasiswa yang berkuliah di Turki. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah sebanyak 42,6% orang dewasa muda mengalami kecenderungan *nomophobia*. Pada penelitian tersebut ditemukan bahwa jenis kelamin dan durasi kepemilikan ponsel mempengaruhi perilaku kecenderungan *nomophobia* pada orang dewasa. Wanita menunjukkan lebih banyak perilaku kecenderungan *nomophobia* dibandingkan dengan laki-laki. Lalu pada penelitian ini semua kelompok usia dapat mengalami kecenderungan *nomophobia* dengan kata lain usia tidak berpengaruh pada kecenderungan *nomophobia*. Namun penelitian tersebut berbanding terbalik dengan penelitian yang dilakukan oleh Nissa'adah et al. (2019) yang melakukan studi komparasi kecenderungan *nomophobia* pada 120 mahasiswa berusia 18-24 tahun. Mereka ingin meninjau perbedaan kecenderungan *nomophobia* pada mahasiswa berdasarkan jenis kelamin. Hasil dari penelitian tersebut adalah diantara mahasiswa laki-laki dan perempuan tidak ditemukan perbedaan kecenderungan *nomophobia* yang signifikan. Namun jika dilihat dari skor total kecenderungan *nomophobia*, rata-rata perempuan mendapatkan skor 89,52 selisih lebih tinggi dari laki-laki dengan skor 87,91. Berdasarkan penelitian tersebut, data demografi seperti usia dan jenis kelamin dapat berpengaruh pada kecenderungan *nomophobia*.

Kanmani et al. (2017) melakukan penelitian mengenai tingkat kecenderungan *nomophobia* pada pengguna *smartphone* di India. Dari 1500 subjek yang rata-rata adalah mahasiswa dan pekerja di India, ditemukan hasil bahwa mahasiswa berusia 18-24 tahun memiliki kecenderungan *nomophobia* yang lebih tinggi daripada para pekerja. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa wanita memiliki tingkat kecenderungan *nomophobia* lebih tinggi jika dibandingkan laki-laki.

Pada tahun 2010 sebuah studi *cross sectional* dilakukan terhadap 200 siswa MBBS di Indore dengan tujuan untuk mengetahui prevalensi kecenderungan *nomophobia*. Subjek pada penelitian ini berusia 17 – 28 tahun. Hasil dari studi ini menunjukkan bahwa sebesar 18,5% siswa memiliki kecenderungan *nomophobia*, sebesar 73% siswa membawa ponsel saat mereka hendak tidur, dan sebesar 20% dari mereka kehilangan konsentrasi dan menjadi stress karena tidak membawa ponsel bersama mereka (Kanmani et al., 2017).

Berdasarkan penjelasan diatas, kajian mengenai *nomophobia* pada remaja pemain *roleplay* K-pop sangat penting, karena durasi waktu remaja saat bermain *roleplay* termasuk dalam kategori yang tinggi sehingga dapat menyebabkan ketergantungan pada *smartphone*. Ketergantungan tersebut dapat disebabkan karena Remaja pemain *roleplay* K-pop senang membangun relasi pertemanan dengan orang yang menyukai hobi yang sama. Hal tersebut dapat menyebabkan hilangnya identitas diri pada remaja jika remaja terus bersembunyi dibalik identitas idola yang disukainya. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menimbulkan kecenderungan *nomophobia* pada remaja pemain *roleplay* K-pop.

Penelitian *nomophobia* di Indonesia masih harus dikembangkan kembali karena sepengetahuan penulis belum banyak peneliti yang mengangkat topik ini. Oleh karena itu, penulis ingin melakukan penelitian mengenai kecenderungan *nomophobia* khususnya pada remaja. Penulis ingin melihat gambaran *nomophobi* pada remaja pemain *roleplay* K-pop di media sosial *Twitter*.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, identifikasi masalah yang penulis temukan dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana gambaran penggunaan media sosial *Twitter* pada remaja?
2. Bagaimana gambaran remaja pemain *roleplay* K-pop?
3. Bagaimana gambaran remaja yang memiliki kecenderungan *nomophobia*?
4. Bagaimana kecenderungan *nomophobia* pada remaja pemain *roleplay* K-pop di media sosial *Twitter*?

## 1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan sebelumnya, permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada kecenderungan *Nomophobia* pada remaja pemain *roleplay* K-pop di media sosial *Twitter*

## 1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana gambaran kecenderungan *nomophobia* pada remaja pemain *roleplay* K-pop di media sosial *Twitter*?”

## 1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran kecenderungan *nomophobia* pada remaja pemain *roleplay* K-pop di media sosial *Twitter*.

## 1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi manfaat praktis dan manfaat teoritis yang akan dijelaskan sebagai berikut:

### 1.6.1. Manfaat Praktis

Remaja pemain roleplay dapat mengetahui adanya fobia jauh dari smartphone yang dinamakan kecenderungan *nomophobia*. Dengan mengetahui adanya kecenderungan *nomophobia* remaja dapat meminimalisir penggunaan *smartphone*, khususnya dalam penggunaan untuk bermain *roleplay* K-pop.

### 1.6.2. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengangkat topik mengenai kecenderungan *nomophobia* dalam penelitiannya. Selain itu hasil penelitian ini dapat menjadi data tambahan bagi peneliti lain yang ingin meneliti terkait kecenderungan *nomophobia* pada remaja pemain *roleplay* K-pop.

