

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan di era saat ini sudah memasuki masa yang modern dengan sudah tidak sedikit yang menemukan bermacam-macam teknologi dengan fasilitas yang semakin maju, salah satu teknologi yang sudah berkembang dan maju adalah *smartphone* (Syazaid et al., 2022). Penggunaan *smartphone* di setiap tahun tentu berbeda-beda. Penggunaan *smartphone* pada era pandemi yaitu berdasarkan data survei di DataIndonesia.id BPS mencatat pengguna *smartphone* di tahun 2020 sebanyak 62,84 %. Pada tahun 2021 pengguna *smartphone* sebanyak 65,87% (Sadya, 2022). Kemudian pada era setelah pandemi di tahun 2022 menurut Adisty (2022) pada *goodstats.id* pernyataan Kementerian Komunikasi dan Informatika bahwa penggunaan *smartphone* sudah mencapai 167 juta individu atau dengan presentase 89% dari total masyarakat Indonesia. Berdasarkan data survei di DataIndonesia.id yang berdasarkan data *Newzoo* saat ini, Indonesia berada di urutan keempat sebagai pengguna *smartphone* terbanyak sedunia pada tahun 2022 (Sadya, 2023). Berdasarkan hasil survei *goodstats* pengguna *smartphone* pada usia remaja sebanyak 65,34% (Adisty, 2022).

Saat ini *smartphone* sudah menjadi kebutuhan remaja dalam kehidupan sehari-hari. *Smartphone* memberikan segala kebutuhan bagi remaja dan dapat menggunakan *smartphone* dimana saja dan kapan saja (Dungga & Dulanim, 2021). Hal ini terlihat dari fenomena umum yang terjadi saat ini. Remaja masa kini cenderung lebih fokus pada kehidupan dunia maya dan kurang memperhatikan kehidupan nyata, bahkan komunikasinya cenderung lebih banyak melalui akun media sosialnya daripada intensitas komunikasi langsung. Perilaku ini membuat remaja tidak terlalu peduli dengan apa yang terjadi di sekitarnya. Menurut Agusta (2016) adanya *smartphone* sebagai bentuk kemajuan teknologi membuat perubahan yang drastis pada masyarakat khususnya pada remaja dengan segala peradaban

dan kebudayaannya. Tentu nya, perubahan ini memberikan dampak yang positif dan negatif bagi remaja dalam perkembangan masa remaja nya. Dengan berbagai kemudahan dalam mengakses informasi menggunakan *smartphone* dapat membuat remaja menjadi kecanduan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* yang tinggi pada usia remaja membuat aktivitas dan pola perilaku keseharian remaja berubah.

Dalam kehidupan sehari-hari *smartphone* semakin dibutuhkan dengan menawarkan bermacam-macam aplikasi yang bertujuan sebagai informasi, pendidikan, hiburan dan komunikasi (Haug et al., 2015). Dalam penggunaan *smartphone* pada remaja lebih sering menggunakan *smartphone* sebagai media hiburan dibanding sebagai media komunikasi dan informasi (Nur, 2019). Dikarenakan perkembangan teknologi saat ini, *smartphone* tidak dapat dipisahkan di kehidupan masyarakat, terlebih pada remaja. Tentu nya, *smartphone* memberikan dampak yang positif dan negatif bagi remaja dalam perkembangan masa remaja nya (Agusta, 2016).

Penggunaan *smartphone* tentu mempunyai dampak yang positif dan dampak negatif. Dampak positif dari penggunaan *smartphone* adalah adanya kemudahan dalam mengakses informasi dan untuk membantuk menambah relasi untuk pengguna nya. Kemudian dampak negatif nya adalah dapat menyebabkan kecanduan dalam menggunakan *smartphone*, malas belajar, boros. Selain itu, dengan sering nya menggunakan *smartphone* dengan aplikasi-aplikasi media sosial dapat membuat kualitas waktu dengan orang terdekat berkurang (Nur, 2019).

Salah satu kasus yang terjadi akibat kecanduan *smartphone* adalah dua remaja yang berasal dari kabupaten Bekasi diduga mengalami kecanduan game di *smartphone*. Keduanya dirawat di yayasan gangguan jiwa setempat. Berdasarkan informasi dari keluarga remaja tersebut, remaja memainkan *smartphone* mulai dari bangun tidur sampai malam menjelang tidur kembali. Ketergantungan tersebut mengganggu kehidupan dua remaja tersebut bahkan tidak jarang kedua remaja tersebut tidak masuk sekolah (Antara, 2019).

Kemudian terdapat juga kasus lain mengenai kecanduan *smartphone* yaitu di Cisarua, Jawa Barat yaitu 12 remaja mengalami kecanduan game di *smartphone* sehingga remaja dirawat di rumah sakit gangguan jiwa cisarua. Kurangnya pengawasan dari orang tua mengenai waktu penggunaan *smartphone* membuat remaja kurang adanya interaksi dengan orang lain sehingga membuatnya lupa dengan relasi sosial (Natasya, 2019).

Perkembangan *smartphone* yang terus meningkat dari tahun ke tahun bahkan sampai saat ini untuk memberikan kenyamanan bagi pengguna nya. Perkembangan *smartphone*, memberikan kemudahan bagi semua orang dengan adanya banyak aplikasi, salah satunya kemudahan bagi remaja. Jika remaja tidak mengenal waktu dalam memainkan *smartphone* tentu hal ini bisa menimbulkan masalah penggunaan *smartphone* pada remaja (Ciptadi & Selviana, 2020). Adapun faktor yang mempengaruhi remaja menggunakan *smartphone* yaitu salah satu nya adalah media sosial. (Hidayanto et al., 2021).

Masa remaja menunjukkan secara jelas sifat transisi yang dialami oleh anak. Masa remaja adalah masa transisi karena pada masa itu seseorang meninggalkan masa kanak-kanak nya tetapi ia juga belum memasuki masa dewasa. Bagi masyarakat Indonesia khususnya pada kalangan remaja, media sosial seakan menjadi candu. Tidak ada hari yang dilewati tanpa membuka media sosial. Setiap media sosial mempunyai keunggulan tersendiri untuk menarik pengguna media sosial. Media sosial menawarkan kemudahan bagi kalangan remaja sehingga membuat remaja betah berlama-lama berselancar di media sosial (Fronika, 2019).

Salah satu media sosial yang banyak diminati adalah tiktok. Berdasarkan laporan *sensor tower*, terdapat 10 aplikasi yang paling banyak diunduh di seluruh dunia baik melalui *Google Play* dan *Apple App Store*. Posisi teratas adalah aplikasi tikok (Carmen, 2022).

Tabel 1. 1 Top Download App

Peringkat	App
1.	Tiktok
2.	Instagram
3.	Facebook
4.	WhatsApp
5.	Shopee
6.	Telegram
7.	Snapchat
8.	Messenger
9.	Capcut
10.	Spotify

Tiktok memang menjadi salah satu aplikasi sosial media yang populer bahkan Indonesia tercatat sebagai negara dengan pengguna TikTok terbesar kedua di dunia pada Januari 2023 (Annur, 2023). Tercatat ada 109,90 juta pengguna media sosial tersebut di dalam negeri. Berdasarkan data *We Are Social*, pengguna TikTok di dunia diperkirakan mencapai 1,05 miliar pada Januari 2023. Jumlah tersebut meningkat 18,8% dibandingkan pada tahun sebelumnya. Di Indonesia jumlah pengguna sebanyak 109,90 juta pengguna (DataIndonesia.id, 2023). Berdasarkan data survei Azkiya (2022) di databoks.katadata.co.id bahwa pengguna tiktok di dominasi oleh usia muda yaitu usia 10-19 tahun berjumlah 28% dan pada usia 20-29 tahun berjumlah 35%.

Dikutip dari laman kompas.com berdasarkan laporan “*State of Mobile 2023*” terdapat daftar aplikasi yang paling banyak diunduh di

Indonesia sepanjang tahun 2022. Salah satu nya adalah tiktok yang berada pada posisi kedua sebagai aplikasi yang paling banyak di unduh di Indonesia (Maulida, 2023).

Tabel 1. 2 Aplikasi paling banyak di unduh di Indonesia

Perangkat	Aplikasi
1.	Capcut
2.	Tiktok
3.	Facebook
4.	Instagram
5.	Shopee
6.	WhatsApp Messenger
7.	Dana
8.	Snack Video
9.	WhatsApp Bussiness
10.	Shareit

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Afrelia & Khairat (2022) remaja menghabiskan waktu untuk menonton konten-konten di tiktok dalam waktu 5 jam bahkan terkadang melebihi 5 jam dalam sehari. Sementara menurut peneliti Universitas Oxford bernama Andrew dikutip dari laman detikinet, durasi ideal aktivitas online adalah sekitar 4 jam 17 menit per hari. Jika diatas 4 jam 17 menit maka penggunaan *smartphone* pada remaja dianggap dapat mengganggu kinerja otak remaja (Sativa, 2017).

Berdasarkan survei pendahuluan yang peneliti lakukan kepada 30 responden remaja di wilayah Bekasi, semua responden memiliki aplikasi tiktok. Semua responden memiliki aplikasi tiktok dikarenakan konten-konten di tiktok yang beragam dan untuk hiburan, untuk mencari dan mengetahui

informasi terbaru dan untuk *update* kegiatan maka dari itu menggunakan tiktok.

Aplikasi ini diminati oleh berbagai kalangan seperti remaja, dewasa bahkan anak kecil karena aplikasi ini memberikan kemudahan dalam menggunakannya dan dalam mengakses nya selain mendapatkan hiburan juga mendapatkan informasi. Semua orang bisa dengan mudah membuat atau mendapatkan hiburan yang berupa video-video dari semua umur, kalangan dan berbagai dunia. Semua orang bisa dengan mudah mengakses dan mendapatkan informasi apapun seperti bisnis, berita-berita dan informasi yang lainnya (Mutiah & Shinta, 2022).

Pada media sosial tiktok terdapat banyak konten-konten yang dibuat para kreator yang memiliki tema bermacam-macam seperti memasak, menari, menyebarkan informasi, tantangan, tutorial dandan dan masih banyak lagi konten-konten lainnya (Perdianti & Valiant, 2022). Penggunaan Tiktok pada remaja tidak lepas dari fitur dan video-video yang dapat menarik perhatian remaja sehingga remaja sering lupa waktu. Tingginya intensitas penggunaan Tiktok pada remaja akan membuat remaja sulit mengendalikan diri dalam menggunakan *smartphone* dan berdampak buruk pada kegiatan sehari-hari seperti kegiatan belajar, kurangnya interaksi, dan sosialisasi dengan lingkungan sekitar (Afrelia & Khairat, 2022).

Menurut Riyanti et al., (2021) bahwa tingginya tingkat *nomophobia* di kalangan remaja dikarenakan keunggulan yang dijanjikan oleh *smartphone* yang akhirnya membuat remaja terbiasa dan cenderung gemar dalam memakai *smartphone*. Selain itu, remaja lahir di era digital dan sejak kecil sudah mengenal teknologi dan kecanggihan *smartphone*. Apapun yang dilakukan oleh para remaja kebanyakan berhubungan dengan media sosial, sehingga terlalu asik dengan *smartphonenya*. Salah satu nya adalah dengan menggunakan media sosial tiktok. Media sosial TikTok ini merupakan media audio visual jadi dapat didengarkan juga dapat dilihat. Banyak pengguna media sosial TikTok dari kalangan remaja. Para remaja sangat menyukai media sosial ini karena dapat menghibur (Adawiyah, 2020).

Kehadiran *smartphone* yang memberikan beragam fitur aplikasi pasti mempermudah aktivitas sehari-hari. Dengan adanya kemudahan tersebut yang menarik minat para pengguna *smartphone* terutama kaum remaja. Dibalik semua kemudahan yang ditawarkan juga terdapat satu masalah yang tidak bisa dianggap remeh yaitu *nomophobia*. Orang yang terkena *nomophobia* hidupnya sangat bergantung dengan *smartphone*. Tentu nya hal ini berdampak buruk paada kehidupannya. Terutama paada kalangan remaja, karena ini akan sangat memberikan dampak pada perkembangan remaja khusus nya pada perkembangan psikologisnya (Syazaid et al., 2022).

Dalam penggunaan *smartphone* remaja memiliki kecenderungan dengan merasa cemas dan gugup ketika berada jauh dari *smartphone* dan juga untuk menghindari interaksi sosial (Permatasari et al., 2022). Menurut Mayasari (2012) (dalam Sudarji, 2018) individu yang mengalami *nomophobia* selalu hidup dalam kekhawatiran dan selalu cemas dalam meletakkan atau menyimpan *smartphone* miliknya, sehingga membuat individu tersebut selalu membawanya kemanapun saat berpergian. Penderita *nomophobia* bahkan sering membawa *smartphone* hingga ke toilet. Rasa ketakutan tersebut termasuk dalam hal kehabisan baterai, melewatkan telepon atau sms, dan melewatkan informasi penting dari jejaring sosial.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Argumosa-villar et al., (2017) pada 242 siswa di Spanyol. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa individu dengan harga diri rendah tampaknya menyukai komunikasi yang dilakukan dengan tidak langsung dan menjadi lebih ekspresif ketika berkomunikasi di media sosial, ini membuat ia sulit untuk berinteraksi secara langsung karena ia merasa terlindungi dengan berada di balik layar *smartphone*. Dengan keadaan tersebut membuat individu menjadi sulit untuk lepas dari *smartphone* dan dari berinteraksi dengan melalui media sosial. Maka dari itu, semakin mudah merasakan cemas saat berada jauh dari *smartphone*.

Bentuk-bentuk kecenderungan *nomophobia* pada remaja. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Riyanti et al., (2021)

nomophobia pada remaja awal disebabkan karena remaja tidak hanya membutuhkan *smartphone* untuk aktifitas seperti belajar tetapi ada keinginan untuk bergaul dan diterima oleh teman sebayanya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rahayuningrum & Sary (2019) *nomophobia* pada remaja madya disebabkan karena remaja selalu ingin mengakses internet, berhubungan dengan media sosial karena *smartphone* saat ini tidak hanya dijadikan sebagai alat komunikasi tetapi lebih dari itu sehingga begitu penting dan tidak bisa ditinggalkan dalam setiap aktivitas sehari-hari. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Syahputra & Erwinda (2020) *nomophobia* pada remaja akhir disebabkan karena penggunaan media sosial pada remaja sangat membutuhkan akses internet setiap hari nya sehingga membuat remaja sulit berada jauh dari *smartphone*. Kemudian berdasarkan penelitian Farhan & Rosyidah (2021) *nomophobia* pada remaja akhir disebabkan karena remaja banyak melakukan aktivitas di *smartphone* ketika berada jauh dari *smartphone* merasa cemas.

Ketidakterdayaan remaja dalam mengelola dirinya sendiri dalam menggunakan *smartphone* bisa menimbulkan dampak negatif yaitu ketergantungan *smartphone* sehingga memunculkan perasaan gelisah, khawatir dan takut jika berada jauh dari *smartphone* miliknya. Ketergantungan remaja terhadap *mobile phone* disebut dengan *nomophobia* (*no mobile phone*) yaitu ketakutan dan kecemasan akibat dari perkembangan teknologi (Muyana & Widyastuti, 2017).

Menurut Yildirim (2014) *Nomophobia* merupakan rasa takut yang berlebihan saat jauh dari *smartphone*. *Nomophobia* dianggap sebagai fobia baru di zaman modern yang terjadi karena adanya interaksi antar manusia dan teknologi informasi yaitu *smartphone*. Selain itu, Yildirim (2014) juga menjelaskan bahwa *nomophobia* atau (*no mobile phone phobia*) adalah kecemasan yang dihadapi orang ketika merasa tidak bisa mendapatkan sinyal dari *smartphone* nya, kehabisan baterai, lupa membawa telepon atau tidak menerima panggilan, sms atau pemberitahuan email untuk jangka waktu tertentu. Menurut Bragazzi & Puente (2014) *Nomophobia* mengacu pada

ketidaknyamanan, kegelisahan, kecemasan, kesedihan yang dikarenakan tidak berhubungan dengan *smartphone* atau komputer nya.

Secara umum *nomophobia* memiliki ciri-ciri khusus seperti merasa cemas jika *smartphone* tidak berada di dekat individu, menghabiskan banyak waktu dalam menggunakan *smartphone*, melihat notifikasi secara terus menerus pada layar *smartphone*, merasa lebih nyaman jika berinteraksi melalui *smartphone* daripada berinteraksi langsung dengan orang lain, selalu membawa pengisi daya *smartphone* saat *berpergian* kemanapun, selalu menyalakan *smartphone* selama 24 jam dan selalu memiliki pengeluaran yang berlebihan untuk *smartphone* (Bragazzi & Puente, 2014).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rodríguez-García et al., (2021) pada 13.721 di Ceuta dengan rentang usia remaja berusia 12-14 tahun, 15-17 tahun, 18-20 tahun dan lebih dari 20 tahun memaparkan bahwa *nomophobia* terkait erat dengan penggunaan *smartphone*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa remaja usia 12 tahun keatas memiliki tingkat rata-rata *nomophobia*. Hal ini dikarenakan ketika remaja kehilangan sinyal internet, kehabisan baterai, tidak dapat menerima notifikasi dari *smartphone*. Selain itu, remaja tidak tahu apa yang harus dilakukan jika *smartphone* tidak ada.

Menurut Monks et al., (2014) remaja memiliki rentang usia dari 12-21 tahun dengan kategori remaja yang dibagi menjadi tiga yaitu remaja awal usia 12-15 tahun, remaja madya 16-18 tahun, remaja akhir 19-21 tahun.

Peneliti telah melakukan survei pada 30 remaja di wilayah Bekasi. Survei ini dilakukan pada 22 maret 2023 – 23 maret 2023. Pada survei awal ini dilakukan dengan kuesioner menggunakan *google form* dengan menanyakan terkait penggunaan tiktok di *smartphone* pada remaja di wilayah Bekasi. Hasil survei menunjukkan bahwa 23 responden merasa cemas jika *smartphone* tidak berada di dekat dirinya untuk membuka tiktok, 24 responden menghabiskan banyak waktu untuk memainkan tiktok di *smartphone*, 28 responden selalu mengecek notifikasi tiktok di layar *smartphone*, 23 responden merasa lebih nyaman jika berinteraksi dengan orang lain melalui tiktok di *smartphone*, 18 responden selalu membawa

pengisi daya *smartphone* (*charger* atau *powerbank*) saat berpergian untuk menggunakan tiktok, 21 responden selalu mengaktifkan *smartphone* selama 24 jam untuk menunjang aktivitasnya tidak hanya terbatas pada aplikasi tiktok, 18 responden mengeluarkan biaya lebih untuk tiktok di *smartphone*. Berdasarkan hasil survei pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, menghasilkan bahwa responden memiliki ciri-ciri *nomophobia*.

Ketergantungan pada penggunaan media sosial mendasari adanya *nomophobia*. Penggunaan media sosial secara berlebihan bisa menyebabkan *nomophobia* yaitu kekhawatiran atau kecemasan psikologis disaat tidak mempunyai akses untuk menggunakan *smartphone* karena dengan adanya penggunaan fitur di media sosial membuat individu gemar menggunakan *smartphone* sehingga individu sulit jauh dari *smartphone* (Lin et al., 2021).

Berdasarkan penjelasan diatas penelitian ini mengambil judul kecenderungan *nomophobia* pada pengguna aplikasi tiktok usia remaja di Bekasi

1.2 Rumusan Masalah

Adapun penelitian sebelumnya terkait *nomophobia* pada remaja yang sudah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Berikut ini akan dijabarkan mengenai kebaruan penelitian dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terkait *nomophobia* pada remaja.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahayuningrum & Sary (2019) berjudul “Studi Tingkat Kecemasan Remaja Terhadap *No-Mobile Phone (Nomophobia)*” subjek pada penelitian ini adalah remaja Sekolah Menengah Atas di Kota Padang dengan jumlah 147 orang. Penelitian dilakukan di Kota Padang. Menggunakan metode analitik, dengan rancangan cross sectional yaitu rancangan penelitian dengan melakukan pengukuran atau pengamatan pada saat bersamaan (sekali waktu). Tujuan penelitian ini adalah untuk bisa mempelajari tingkat kecemasan remaja dengan *mobile phone*. Hasil penelitian yang diperoleh untuk tingkat kecemasan siswa yaitu 61,2% remaja Sekolah Menengah Atas di Kota Padang mengalami kecemasan sedang, dan

67,3% remaja Sekolah Menengah Atas di Kota Padang mengalami *nomophobia* sedang.

Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari & Haryuni (2020) berjudul “Hubungan Antara Ketergantungan *Smartphone* dengan *Nomophobia* dan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Kadiri” subjek penelitian ini adalah Mahasiswa dengan 159 orang. Menggunakan metode analitik korelasi berdasarkan ruang lingkup penelitian termasuk penelitian inferensial. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara ketergantungan *smartphone* dengan *nomophobia* dan interaksi sosial pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Kadiri tahun 2020. Hasil penelitian ini adalah terdapat hubungan antara ketergantungan *smartphone* dengan *nomophobia* dan interaksi sosial pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Kadiri tahun 2020.

Penelitian yang dilakukan oleh Riyanti et al., (2021) “Gambaran *Nomophobia* Pada Remaja” subjek penelitian ini adalah remaja usia 15-19 tahun dengan jumlah 310 responden. Menggunakan metode penelitian deskriptif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran *nomophobia* pada remaja. Hasil penelitian ini adalah hampir setengah remaja mengalami *nomophobia* tingkat ringan, sebagian kecil remaja mengalami *nomophobia* tingkat sedang dan hampir setengah remaja mengalami *nomophobia* tingkat berat.

Penelitian dilakukan oleh Syazaid et al., (2022) “Perilaku *Nomophobia* Pada Remaja di Era Society 5.0” subjek penelitian ini adalah remaja. Penelitian ini menggunakan studi pustaka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa urgensinya masalah ini pada era Society 5.0. hasil penelitian ini adalah akibat yang ditimbulkan dari *nomophobia* ini akan menjadi efek dominino menjadi masalah yang lebih besar jika tidak ditangani secara benar. Terkhusus pada kalangan remaja, hal seperti ini harus segera ditanganai, dikarenakan remaja yang akan menjadi penerus bangsa ini, dalam hal ini orang tua dituntut untuk lebih mengawasi anaknya, demi

kehidupan anaknya yang lebih baik kelak dengan melakukan berbagai macam cara untuk mengurangi ketergantungan remaja pada *smartphone*

Penelitian dilakukan oleh Raharja & Sumarno (2022) “Hubungan Ketergantungan *Smartphone* Dengan *Nomophobia* Pada Remaja Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Bogor Tahun 2022” subjek penelitian ini adalah remaja MAN 1 Kota Bogor dengan jumlah 151 responden. Metode penelitian ini adalah deskriptif korelasi. Tujuan penelitian untuk mengetahui hubungan ketergantungan *smartphone* dengan *nomophobia* pada remaja di MAN 1 Kota Bogor. Hasil penelitian ini adalah terdapat hubungan antara ketergantungan *smartphone* dengan *nomophobia* pada remaja di MAN 1 Kota Bogor.

Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang ingin peneliti lakukan yaitu pada lokasi penelitian yang berbeda, usia remaja yang tidak dibedakan secara kategorisasi dan belum ada penelitian *nomophobia* yang dilakukan kepada remaja pengguna aplikasi tiktok.

Berdasarkan paparan diatas maka rumusan permasalahan pada penelitian ini adalah “Bagaimana gambaran kecenderungan *nomophobia* pada remaja pengguna aplikasi tiktok di wilayah kota Bekasi?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran kecenderungan *nomophobia* pada remaja pengguna aplikasi tiktok di wilayah Kota Bekasi.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Penelitian Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi masyarakat dan memberikan manfaat dalam ilmu pengetahuan khususnya pada ilmu psikologi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Bagi Remaja

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi remaja dalam menggunakan *smartphone* sesuai dengan kebutuhan dan dapat menambah pengetahuan mengenai kecenderungan *nomophobia*.

