

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media sosial semakin beragam jenisnya. Semenjak pertama kali dikenalkan istilah *Social Media* di ruang publik pada tahun 1978, pada saat ini jumlah penggunaannya telah mencapai angka ratusan juta. Di Indonesia sendiri, berdasarkan rilis dari Kementerian Informasi pada tahun 2014, jumlah pengguna telah mencapai 132,7 juta lebih setara dengan 50% dari jumlah populasi di Indonesia serta menduduki peringkat ke-5 terbesar di dunia, serta angka penetrasinya mencapai 51,8% (APJII, 2016).

Menurut data Kominfo, terdapat situs yang paling sering dikunjungi yaitu situs media sosial. Media sosial yang paling sering digunakan yaitu *Facebook*, *Instagram*, *Path*, dan *Twitter*. Pengguna *Facebook* di Indonesia menduduki peringkat empat terbesar setelah Amerika Serikat, Brasil, dan India. Sementara pengguna *Twitter* di Indonesia menduduki peringkat ke lima setelah Amerika Serikat, Brasil, India, dan Jepang Berdasarkan data Global Web Index (2015) mengatakan bahwa media sosial yang paling sering diakses oleh masyarakat Indonesia secara spesifik adalah situs-situs media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, *Path*, *Google+*, *Line*, *Whatsapp*, *Pinterest*, *Linked In*, *Instagram*, dan *Skype*. Berdasarkan survey Global Web Index pada Januari 2015, durasi akses internet media sosial masyarakat Indonesia dalam mengakses melalui *tablet* atau PC yaitu selama 5 jam 6 menit, sedang melalui *mobile phone* mencapai 3 jam 52 menit per hari. Pengguna media sosial mengakses akun mereka melalui berbagai media durasinya mencapai 2 jam 52 menit perhari.

APJII (2014) juga menunjukkan bahwa profil pendidikan pengguna internet paling banyak diduduki oleh jenjang SMA yang mencapai angka 64,9% dan peringkat kedua diduduki oleh jenjang strata satu. Data Kominfo tahun 2013 juga menunjukkan bahwa usia 15-19 tahun menjadi pengguna media sosial dengan jumlah terbesar mencapai angka 80%.

Penggunaan internet di Indonesia yang memiliki angka yang cukup tinggi dan mempengaruhi penetrasi penggunaan internet di beberapa kota besar yang ada di Indonesia. Berdasarkan data APJII (2014), di Jawa Barat sebanyak 16,4 juta penduduk menggunakan internet dan sebanyak 87,4% penduduk Jawa Barat menggunakan media sosial. Salah satu kota besar yang ada di Indonesia adalah kota Bandung yang terkenal dengan potensi pariwisata, industri serta pendidikan. Kota Bandung memiliki banyak tempat yang difasilitasi oleh internet. Kota Bandung adalah salah satu kota di Indonesia dimana kinerja Pemerintah Kota secara aktif menggunakan internet khususnya media sosial. Berdasarkan survey MarkPlus Insight, penetrasi pengguna internet di Bandung pada tahun 2011 adalah 45.1 persen dari total jumlah penduduk Bandung 2.270.970 orang atau sebesar 1.024.208 pengguna internet di kota Bandung. Berdasarkan data dari Pikiran Rakyat (2017), sebanyak 97% pengguna internet di Bandung hanya mengakses media sosial dan data APJII (2014) secara merata di setiap provinsi pengguna internet di Indonesia paling banyak pada pendidikan di tingkat SMA sederajat.

Masa SMA, terutama kelas XI yang berusia 15-17 tahun termasuk usia remaja yang merupakan awal periode kehidupan yang penuh dengan dinamika, dimana pada masa ini terjadi perkembangan dan perubahan yang sangat pesat. Pada masa ini setiap individu tumbuh dan berkembang selama perjalanan kehidupannya melalui beberapa periode atau fase-fase perkembangan. Setiap fase perkembangan mempunyai serangkaian tugas perkembangan yang harus diselesaikan dengan baik oleh setiap

individu, sebab kegagalan menyelesaikan tugas-tugas perkembangan pada fase tertentu berakibat tidak baik pada fase berikutnya. Keberhasilan dalam menyelesaikan tugas-tugas perkembangan pada fase tertentu akan memperlancar pelaksanaan tugas-tugas perkembangan pada fase berikutnya sesuai dengan kebutuhannya. Kebutuhan-kebutuhan yang dimiliki oleh setiap individu tidak akan pernah berhenti sepanjang hidupnya. Jika remaja tidak mencapai kesejahteraannya dapat menyebabkan berbagai masalah. Masalah-masalah tersebut berhubungan dengan adanya kebutuhan untuk mencapai kesejahteraan dalam rangka penyesuaian diri terhadap lingkungan tempat remaja itu hidup dan berkembang. Pada masa ini, remaja terutama kelas XI dianggap telah mampu melakukan penyesuaian diri dilingkungan sekolah, sehingga sekolah memberikan kewenangan pada kelas XI untuk memegang serta menjabat dalam organisasi karena sudah dianggap dapat bertanggung jawab, sehingga hal ini dapat dinilai bahwa kelas XI sudah mampu beradaptasi dan mampu membentuk kelompok sebayanya.

Kecanduan media sosial dapat menyerang siapa saja terutama para remaja, Sarwono (2013) menyebutkan remaja berada pada tahap krisis identitas, cenderung mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi, selalu ingin mencoba hal-hal baru, mudah terpengaruh dengan teman-teman sebayanya (*peer groups*). Fenomena yang terjadi pada remaja saat ini adalah remaja yang sibuk sendiri dengan *handphone* untuk meng-*update* status atau memberi komentar walaupun individu sedang berjalan bersama dengan teman-temannya. Remaja rela menghabiskan waktunya untuk mengakses internet dan memilih tidak bermain dengan temannya (Muna dkk, 2014). Kecanduan media sosial, khususnya dengan menggunakan perangkat *handphone* memberikan dampak kepada manusia. Sebelum adanya *handphone*, orang – orang dengan mudah saling menyapa dan melakukan kontak. Saat ini banyak orang memiliki alasan untuk

menghindar berkomunikasi secara langsung dan lebih memilih komunikasi dengan media sosial di perangkat *handphone* miliknya. Manusia hanya dianggap sebagai objek, bukan lagi manusia selayaknya mereka bertemu (Goleman, 2007).

Menurut Schrock (Soliha, 2015) kemudahan yang diberikan teknologi komunikasi membuat penggunaannya menjadi ketergantungan. *Dependency Theory* mendefinisikan bahwa ketergantungan berkaitan dengan upaya pemenuhan kebutuhan atau pencapaian tujuan dengan bergantung pada sumber daya lain, dalam hal ini adalah media sosial. Semakin banyaknya jumlah penggunaan internet di Indonesia membawa kepada konsekuensi meningkatnya kecanduan terhadap media sosial. Kecanduan media sosial dapat mengakibatkan efek samping yang cukup besar pada kehidupan remaja, seperti penurunan fisik dan kesehatan mental, hubungan interpersonal, dan penurunan kinerja (Yen, dkk., 2014). Menurut Young dan Suler (1998a) penggunaan internet menjadi masalah ketika hal itu mengganggu bagian lain dari kehidupan seseorang seperti tidur, kerja, dan hubungan sosial.

Peneliti dari Ohio State University, Buente dan Robbin (2008) mengungkapkan bahwa internet dapat membuat nilai seorang pelajar menurun. Studi menunjukkan, pelajar yang menghabiskan waktunya untuk mengakses internet akan lebih sedikit belajar. Para pelajar menghabiskan waktu setiap hari untuk mencari teman dan *chatting* akan kehilangan waktu efektif untuk urusan akademik, minimal satu jam seminggu. Penelitian tentang hubungan *facebook* dan dunia akademis ini dilakukan terhadap 219 pelajar Amerika Serikat. Hasil penelitian yaitu 68% subjek pengguna media sosial *facebook* membuka akun miliknya setiap hari. Waktu yang dihabiskan para pelajar untuk membuka *facebook* bervariasi, mulai dari beberapa menit hingga lebih dari 1 jam. Hasil lainnya adalah para peneliti melihat nilai akademis subjek mengalami penurunan yang sangat drastis (Buente dan Robbin, 2008).

Di Indonesia sendiri, terjadi beberapa kasus diantaranya di Bondowoso terdapat dua remaja SMP dan SMA yang mengalami gangguan kejiwaan akibat menggunakan internet terutama sosial media secara berlebihan yang sehingga mereka di rawat di RSUD Bondowoso. Mereka yang terindikasi kecanduan akan meronta dan menyakiti diri sendiri dengan membenturkan kepalanya ketika *handphone* mereka di ambil paksa oleh orangtua mereka (Liputan6, 2018). Di Bandung, terdapat beberapa kasus seperti yang dipaparkan oleh dr. Meita Damayanti (Kepala Klinik Tumbuh Kembang Anak Rumah Sakit Hermina Pasteur), mengatakan 10 dari 1000 pasien yang menggunakan gadget termasuk sosial media, mereka cenderung anteng, tidak interaktif, gerakannya jadi berkurang, cenderung hipoaktif dan jarang berinteraksi. Orangtua dari pasien mengeluh anaknya menjadi kurang dapat mengatur waktu, kurangnya bersosialisasi dengan teman sebaya serta terdapat anak menjadi penakut (Bandung Merdeka, 2015). Kasus lainnya, berdasarkan data informasi dari Pikiran Rakyat Bandung (2015), pada bagian departemen fisioterapi dan manajemen nyeri di Rumah Sakit Nur Ilahi Bandung, mengatakan banyak pasien pada usia anak-anak dan remaja yang mengeluhkan sakit leher, bahu dan pembengkakan otot akibat penggunaan gadget yang berlebihan. Mereka seringkali mengakses internet termasuk sosial media dalam posisi bungkuk selama berjam-jam.

Dalam hal ini, peneliti kemudian melakukan survey awal pada 12 subjek siswa SMA yang rata-rata penggunaan media sosial lebih dari 4 jam sehari. Pemakaian terlama adalah selama seharian, sebanyak 8,4% subjek pernah mengaku seringkali melakukan kegiatan *chatting* hingga mengorbankan jam tidurnya dan tidak merasa perilakunya mengganggu. Lalu, sebanyak 41,6% subjek diantaranya merasa bahwa perilaku *onlinenya* sudah mengganggu karena waktu habis untuk melakukan *chatting* sehingga prestasi akademiknya menurun. Sedangkan 50% subjek lainnya merasa

kegiatan *chatting* tidak mengganggu dalam kegiatan sehari-hari dalam belajar, makan atau pun tidur namun mereka merasa bahwa nilai prestasi akademiknya menurun.

Dari 100% subjek, mereka mengaku akan mendahulukan membeli kuota atau rela melakukan apa saja ketika paket internet mereka habis dengan meminta uang kepada orangtua atau mencari kafe yang menyediakan *wifi* gratis. Sebanyak 83,4% subjek menyatakan bahwa waktu yang seharusnya untuk belajar dan mengerjakan tugas-tugas akademis banyak tersita untuk menggunakan sosial media sehingga banyak tugas yang terbengkalai. Hal tersebut mengakibatkan beberapa subjek datang ke sekolah untuk mencontek pekerjaan temannya. Lalu, 16,6% subjek menyatakan pada awalnya dia akan mengakses situs mengenai pembelajarannya, namun seringkali lupa dan membuka sosial media sehingga melupakan tugasnya dan pada akhirnya mereka menggunakan waktu jam tidur untuk mengerjakan tugas.

Dalam relasi sosial, sebanyak 41,6% subjek diantaranya merasa perilaku *onlinenya* mengganggu pertemanannya, ketika sedang berkumpul teman-temannya mengeluhkan karena subjek seringkali berfokus pada *handphone* untuk membalas *chatting* dari orang lain dan merasa teman-temannya terabaikan. Sebanyak 50% subjek lainnya merasa bawah pertemanannya tidak ada permasalahan, namun keluarganya seringkali mengeluh karena ketika ada dirumah subjek seringkali memainkan *handphone* untuk membalas *chatting* teman-temannya. 8,4% subjek lainnya merasa bahwa pertemannya di dunia nyata kurang merasa dekat, dan juga keluarganya seringkali mengeluhkan perilaku *onlinenya*. Dari 100% subjek juga merasakan bahwa waktu cepat berlalu ketika mereka sedang menggunakan sosial media, hal tersebut berdampak kepada kesehariannya yang membuat subjek menjadi tidur di luar jam waktu yang telah ditentukan dan dari 100% subjek, mereka merasa media sosial sangat penting dalam kehidupannya sehingga mereka tidak bisa seharipun melewatkan waktu

untuk mengakses media sosial. 83,4% subjek akan lebih mengisi waktu luangnya untuk mengakses sosial media, dan 16,3% subjek memilih untuk bertemu teman-temannya ketika ada waktu luang.

Berdasarkan uraian diatas, menunjukkan bahwa kecanduan media sosial sebagai suatu bentuk perilaku seseorang yang melakukan aktivitas secara berlebihan ditinjau dari frekuensi waktu yang dihabiskan untuk mengakses media sosial dan jenis laman/situs yang sering diakses. Maka peneliti mencoba untuk merumuskan masalah dengan tujuan untuk mengarahkan permasalahan yang akan diteliti. Sehingga pada penelitian ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Dimensi Kecanduan Media Sosial pada Siswa Kelas XI di Sekolah Menengah Atas di Kota Bandung”.

1.2 Identifikasi Masalah

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran dimensi kecanduan media sosial pada siswa Sekolah Menengah Atas di Kota Bandung

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Memperoleh data dan gambaran mengenai dimensi kecanduan media sosial pada siswa Sekolah Menengah Atas di Kota Bandung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Mengukur dimensi derajat kecanduan pada siswa Sekolah Menengah Atas di Kota Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis, yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Kegunaan Teoritis

- Memberikan informasi pada ilmu psikologi sosial dan perkembangan, mengenai dimensi kecanduan media sosial pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas di Kota Bandung.
- Memberikan masukan bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian lanjutan mengenai dimensi kecanduan media sosial pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas di Kota Bandung.

1.4.2 Kegunaan Praktis

- Memberikan informasi kepada setiap orangtua mengenai dampak dari penggunaan siswa dalam menggunakan media sosial. Informasi ini dapat memberikan wawasan yang dibutuhkan orangtua untuk mengawasi siswa dalam penggunaan media sosial secara lebih bijak.
- Memberikan informasi dan pengetahuan kepada siswa. Diharapkan informasi ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam penggunaan media sosial pada siswa di Sekolah Menengah Atas di Kota Bandung
- Memberikan informasi tambahan serta referensi kepada Sekolah Menengah Atas di Kota Bandung (kepala sekolah dan guru) mengenai dimensi kecanduan media sosial pada siswa. Informasi ini dapat digunakan untuk merancang program sekolah atau sosialisasi sehingga siswa dapat menggunakan media sosial secara lebih bijak.

1.5 Kerangka Pikir

Remaja adalah masa peralihan dari kanak-kanak ke masa dewasa, pada tahap perkembangan remaja memiliki kondisi emosi yang labil. Sikap remaja terhadap kehadiran internet terutama media sosial, dipengaruhi oleh karakteristik remaja yang diantaranya adalah remaja cenderung belum mampu berfikir secara matang dalam memanfaatkan keberadaan media sosial. Pola penggunaan media sosial berhubungan dengan intensitas penggunaan yang diakses oleh remaja, rutinitas/frekuensi waktu yang dihabiskan untuk mengakses media sosial dan jenis laman/situs yang sering dibuka oleh remaja. Sehingga remaja merupakan pihak yang paling rentan mengalami kecanduan internet terutama media sosial (Ekasari & Dharmawan, 2012).

Pada saat ini siswa lebih banyak menampilkan diri di sosial media karena menanggap media sosial dapat memenuhi kebutuhan pertemanan mereka atau pun menjadi tempat untuk mecurahkan perasaanya. Selain itu, media sosial digunakan untuk saling bertukar pendapat atau komentar, mencari teman, saling mengirim email, saling memberi penilaian, saling bertukar file dan lain sebagainya. Pengguna yang mengalami kecanduan sosial media kerap memutus komunikasi atau melakukan pengabaian terhadap keluarga dan teman sebaya di dunia nyata. Hal pertama yang sering remaja lakukan saat setelah bangun tidur adalah mengecek *smartphone* dan segera online.

Kecenderungan ini merupakan kondisi yang memperhatikan karena ditinjau dari usia sekolah, di usia yang masih labil mereka seharusnya terbiasa untuk bergaul dan berkomunikasi secara langsung dengan teman atau orang lain. Dengan kebiasaan mereka yang lebih banyak menghabiskan waktunya dengan berkomunikasi melalui media sosial, otomatis waktu yang mereka gunakan untuk berinteraksi secara langsung akan berkurang.

Proses terjadinya kecanduan media sosial bermula dari perasaan senang pada saat mengakses media sosial secara terus menerus sehingga menjadi kebiasaan. Dalam

kecanduan media sosial terdiri dari dimensi yaitu, *social consequences*, *time displacement*, dan *compulsive feeling*. *Social consequences* menggambarkan pengaruh penggunaan media sosial dalam kegiatan sehari-hari dalam kehidupan individu serta terhadap lingkungannya. Dalam penggunaan media sosial remaja seringkali tidak ingin terganggu pada kegiatan bermedia sosial. Remaja akan merasa kesal ketika teman-temannya mengganggu kegiatannya dalam bermedia sosial. Remaja juga cenderung seringkali ditegur oleh keluarganya karena seringkali terfokus pada media sosialnya. Selain itu, kegiatan bermedia sosial yang berlebihan cenderung berdampak pada nilai sekolah yang menurun karena siswa lebih mengutamakan mengakses media sosial dari pada belajar, mengerjakan tugas atau bahkan membatalkan janjinya untuk bertemu orang lain.

Dimensi kedua, *time displacement*, yaitu berkaitan dengan penyalahgunaan waktu yang berkaitan dengan kesempatan mengakses media sosial dalam kehidupan sehari-hari individu. Siswa seringkali menyalahgunakan waktu dengan mengalih fungsikan kegiatan prioritasnya seperti belajar untuk mengakses media sosial sehingga waktu yang seharusnya untuk belajar dalam menghadapi ujian atau ulangan, siswa lebih memilih untuk memprioritaskan dalam mengakses media sosial. Waktu yang digunakan seringkali melewati waktu yang ditentukan, sehingga waktu yang digunakan siswa akan cepat berlalu tanpa disadarinya. Siswa juga menjadi kesulitan untuk tidur karena melewati waktu yang telah ditentukan.

Dimensi ketiga, *compulsive feeling* merupakan kecenderungan perilaku yang berkaitan dengan kebutuhan individu untuk mengakses media sosial secara terus menerus dan kegagalan dalam mengakses akan menyebabkan kebosanan. Ketika siswa dihadapkan pada kegiatan belajar di kelas atau kegiatan yang membuatnya tidak dapat mengakses media sosial dapat menyebabkan siswa merasa kebosanan. Hal tersebut dapat mengakibatkan siswa menjadi tidak fokus terhadap kegiatan yang sedang dilakukan, terutama dalam belajar karena siswa lebih memikirkan keinginannya untuk segera

mengakses media sosial. Sebagai contoh, ketika siswa sedang melakukan kegiatan belajar di dalam kelas, siswa dapat merasakan kebosanan karena tidak dapat mengakses media sosial dan akhirnya siswa seringkali mengakses media sosial di dalam kelas. Siswa akan cenderung merasa kecewa ketika harus mengurangi jumlah waktu yang digunakan dalam mengakses media sosial, dan siswa menjadi kesulitan jika tidak melakukan kegiatan bermedia sosial.

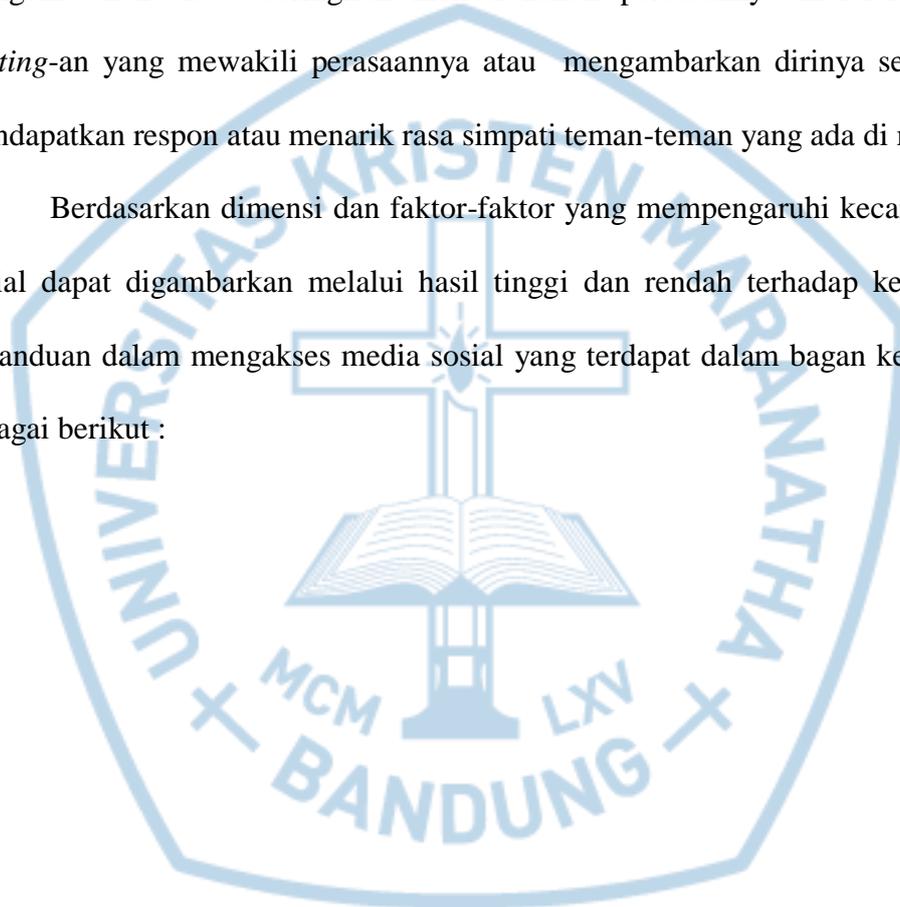
Faktor yang berkaitan dengan dimensi kecanduan media sosial adalah pengalaman menggunakan media sosial. Pengalaman siswa dalam menggunakan media sosial pertamakali dengan yang sudah menggunakan media sosial bertahun-tahun akan berpengaruh pada intensitas penggunaan media sosial. Seringkali yang memiliki pengalaman bermedia sosial lebih lama akan menghabiskan waktu penggunaan media sosial menjadi lebih lama daripada yang menggunakan media sosial pertamakali. Misalnya, karena memiliki pengalaman lebih lama dalam menggunakan media sosial maka siswa akan terus menerus mencari cara agar dapat menampilkan diri yang terbaik di media sosial sehingga mendapatkan penilaian baik dari orang lain (dalam facebook mendapatkan *like* atau *love* dari instagram), sehingga siswa menjadi lebih lama mengakses media sosial dibandingkan orang lain yang baru pertamakali menggunakannya.

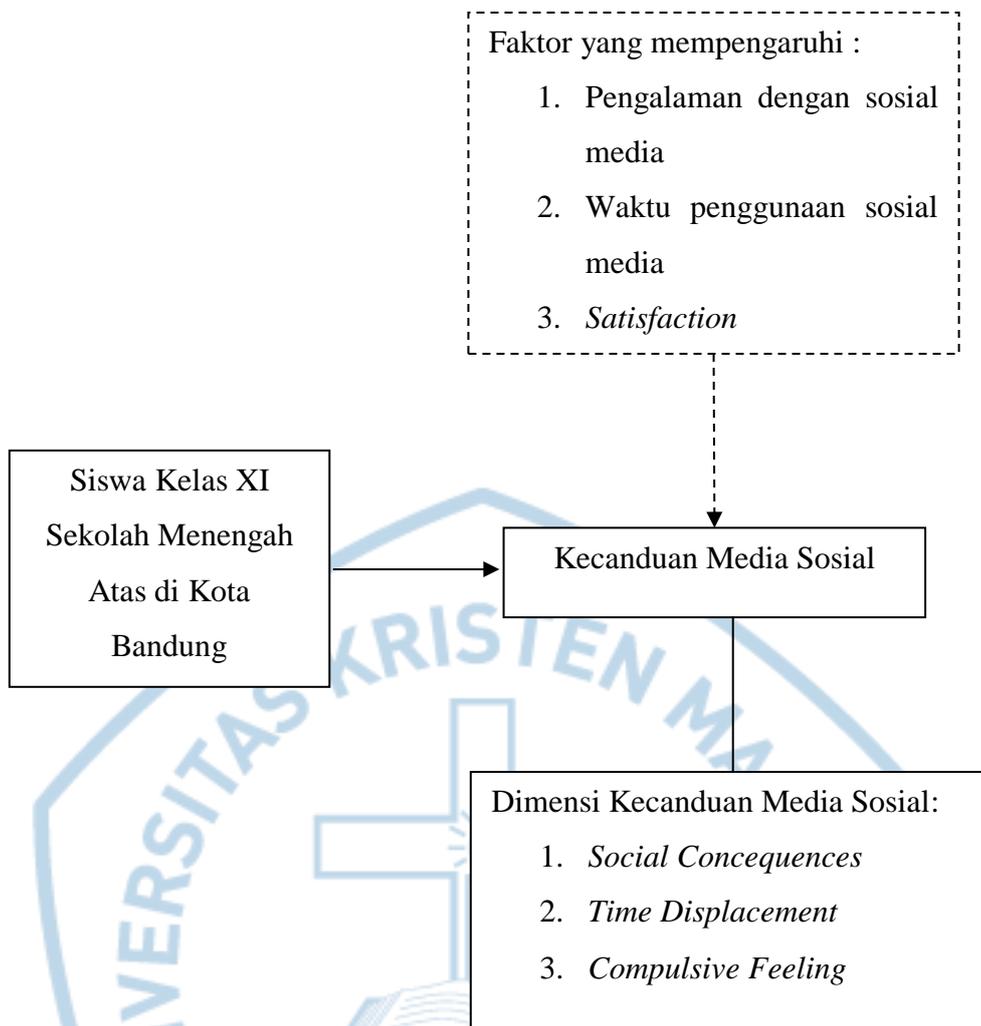
Faktor kedua adalah waktu yang digunakan dalam media sosial setiap hari. Penggunaan waktu yang dihabiskan siswa setiap harinya akan mempengaruhi kegiatannya. Misalnya ketika siswa menggunakan waktu lebih lama pada media sosial daripada belajar maka akan mempengaruhi hasil akademiknya. Contoh lainnya, ketika siswa lebih mengutamakan penggunaan media sosial di waktu malam hari maka akan mempengaruhi jam tidur yang menjadi lebih sedikit, sehingga semakin lama waktu penggunaan media sosial, maka siswa tersebut memiliki kecenderungan kecanduan media sosial.

Faktor ketiga yaitu *satisfaction*, yaitu rasa puas yang dimiliki siswa ketika mengakses media sosial. Semakin tinggi kepuasan yang dimiliki siswa, cenderung akan

lebih lama dalam mengakses media sosial. Contohnya ketika siswa merasa kesepian dan lingkungannya kurang mendukung membuat siswa mengekspresikan kesepiannya melalui media sosial karena dianggap lebih didengar oleh dunia, sehingga siswa menjadikan media sosial sebagai tempat untuk mencurahkan perasaannya karena menganggap media sosial lebih mendengar apa yang siswa rasakan. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi merasa puas dalam penggunaan media sosial yang mengakibatkan siswa seringkali mencurahkan perasaannya melalui status atau *posting-an* yang mewakili perasaannya atau menggambarkan dirinya sehingga akan mendapatkan respon atau menarik rasa simpati teman-teman yang ada di media sosial.

Berdasarkan dimensi dan faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan media sosial dapat digambarkan melalui hasil tinggi dan rendah terhadap kecenderungan kecanduan dalam mengakses media sosial yang terdapat dalam bagan kerangka pikir sebagai berikut :





Gambar 1.1 Bagan Kerangka Pikir

1.6 Asumsi Penelitian

1. Setiap siswa Sekolah Menengah Atas di Bandung tertarik menggunakan media sosial dan menganggap media sosial merupakan kegiatan yang menyenangkan
2. Penggunaan media sosial berdampak pada kegiatan sehari-hari seperti sulit mengatur kegiatan belajar dan jam tidur
3. Penggunaan media sosial dapat memunculkan perilaku yang kompulsif pada siswa Sekolah Menengah Atas di Bandung