

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi adalah sesuatu yang dipakai sebagai alat yang dapat membantu menolong keberlangsungan hidup manusia. Awalnya teknologi yang diciptakan manusia merupakan suatu teknologi sederhana. Kemudian, seiring dengan berkembangnya zaman, teknologi kemudian merambah ke segala aspek yang terdapat pada kehidupan manusia, salah satunya yang paling berkembang dengan pesat yaitu pada bidang komunikasi. Komunikasi juga memiliki arti sebagai suatu bentuk interaksi yang paling penting dimana melalui komunikasi, manusia mampu memenuhi kebutuhannya untuk mengenal banyak orang, dan sebagainya [1].

Pada era zaman sudah berkembang, komunikasi tidak hanya bisa dilakukan dengan cara bertatap muka saja. Jarak yang jauh tidak lagi menjadi suatu hambatan bagi manusia untuk dapat melakukan komunikasi. Pada zaman dahulu media komunikasi jarak jauh yang bisa digunakan dapat berupa media cetak, seperti koran dan surat menyurat melalui kantor pos. Seiring berkembangnya teknologi pada bidang media komunikasi di sosial, atau biasanya disebut sebagai media sosial, seluruh informasi yang dibagikan ke khalayak ramai dapat dengan mudah diterima, praktis, dan jauh lebih efisien [2].

Menggunakan teknologi informasi dengan jaringan internet di kalangan remaja menjadi hal yang sangat krusial dan perlu perhatian lebih saat ini. Menurut data dari kominfo terdapat 30 juta atau sekitar 80% responden baik anak-anak ataupun seorang remaja merupakan pengguna internet, dan sarana komunikasi melalui media digital menjadi opsi utama bagi mereka [3]. Data tersebut menunjukkan bahwa minat anak-anak dan remaja terhadap pemanfaatan jaringan internet untuk berbagai aktifitas daring cukup tinggi. Menggunakan media digital termasuk media sosial, sudah menjadi salah satu bagian dalam kehidupan remaja saat ini. Sebesar 130 juta atau 48% dari total populasi remaja menggunakan media sosial mobile / gadget [4].

Menurut Santrock [5] memaparkan bahwa remaja merupakan masa transisi dari kanak-kanak menuju dewasa dengan berbagai perubahan baik secara biologis, kognitif, dan sosioemosional. Adanya perubahan sosioemosional inilah yang membuat masa remaja merupakan masa sensitif pada anak dan menjadi sangat penting untuk

diperhatikan, karena pada masa ini remaja berada pada tahap mencari identitas diri, dan mencari kesenangan. Pada dasarnya fungsi sosial media adalah untuk memperluas interaksi sosial dan menciptakan komunikasi dialogis antar banyak individu serta membangun personal branding pada diri seseorang. Akan tetapi, jika tidak dibarengi dengan kontrol diri dan waktu yang baik, maka yang didapat hanyalah dampak buruk.

Adapun dampak negatif tersebut dapat berupa penyalahgunaan dalam pencarian informasi dan kecanduan media sosial yang berakibat pada kondisi psikologis remaja atau beresiko terkena penyakit mental. Dampak yang diterima pada diri individu dengan pengaruh media sosial yaitu terganggunya kesehatan mental seperti depresi yang disebabkan oleh cyber bullying. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO, 2017) melaporkan bahwa 10-20% anak-anak dan remaja di seluruh dunia mengalami masalah kesehatan mental. Diperkirakan 50% dari semua gangguan mental terjadi pada usia 14 tahun dan 75% pada usia 18 tahun. Gangguan yang paling umum pada anak-anak dan remaja masing-masing adalah gangguan kecemasan umum dan depresi.

Media sosial juga dapat memengaruhi pandangan diri remaja (self image) dan hubungan interpersonal melalui perbandingan sosial dan interaksi negatif, termasuk cyberbullying. Penelitian lain terkait tingkat kecanduan remaja terhadap media sosial yang hasilnya sebesar 48,6% dan masuk dalam kategori tinggi [5] dapat berpotensi menghambat pengembangan diri remaja jika tidak ada kebijakan dalam penggunaannya. Maka media sosial yang menjadi trend saat ini hendaknya dapat dimanfaatkan dengan bijak agar memperoleh keuntungan dalam hidup seperti pencapaian prestasi dan pengembangan potensi diri.

Dari latar belakang yang peneliti uraikan di atas dan dari fenomena yang ada pada saat ini, peneliti menemukan beberapa faktor dari motivasi suatu individu menggunakan media sosial dan terdapat suatu status pengalaman online yang mendorong penulis untuk melakukan pengkajian yang bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang dapat menjadi suatu pemicu pada timbulnya kecanduan menggunakan media sosial.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini, yaitu :

1. Apa faktor-faktor yang dapat menjadi pemicu timbulnya suatu kecanduan terhadap penggunaan media sosial?
2. Apa faktor-faktor yang dapat menjadi motivasi suatu individu dalam menggunakan media sosial?

1.3 Kesenjangan dan Keterbaharuan

Penelitian terkait faktor-faktor yang dapat menjadi pengaruh timbulnya suatu adiksi media sosial memang sudah banyak dilakukan. Adapun penelitian lain hanya mengelaborasi perubahan perilaku pada pola interaksi, aspek bahasa, gaya berpakaian yang didominasi budaya barat akibat pengaruh media sosial [6]. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan memaparkan secara komprehensif pengaruh motivasi penggunaan media sosial dan status pengalaman online yang menjadi pemicu timbulnya suatu adiksi. Dengan demikian, penelitian ini ingin mengungkapkan ada atau tidaknya hubungan serta meneliti seberapa besar pengaruh antara dua variabel yakni motivasi menggunakan media sosial dan status pengalaman online. Batasan dan implikasi dalam penelitian ini hanya berfokus kepada faktor-faktor yang dapat mempengaruhi timbulnya suatu kecanduan penggunaan media sosial.

1.4 Pembatasan Masalah

Untuk mempertegas kembali dan memberi arah yang tepat serta menghindari meluasnya bahasan pada penelitian ini, maka penulis membatasi beberapa hal yang menyangkut dengan masalah, yaitu:

- a. Penelitian memiliki fokus kepada kecanduan media sosial dan tidak mencakup masalah yang terdapat pada media sosial lainnya.
- b. Penelitian memiliki fokus terhadap faktor-faktor yang dapat menjadi pengaruh terhadap kecanduan penggunaan media sosial.

1.5 Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan kepada latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penelitian ini memiliki tujuan dan manfaat sebagai berikut:

1.5.1 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari motivasi penggunaan media sosial dan keterikatan situs terhadap timbulnya kecanduan penggunaan media sosial.

1.5.2 Manfaat

Pada penulisan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti
 - a. Mendapatkan ilmu dan pengetahuan lebih luas mengenai hal yang dapat menimbulkan kecanduan penggunaan Media Sosial.
 - b. Dapat memenuhi tugas akhir sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana.
 - c. Dapat menjadi bahan tolak ukur penelitian selanjutnya yang memiliki hubungan dengan kecanduan pada Media Sosial.
2. Bagi Universitas

Dapat menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan lebih dalam mengenai pengaruh media sosial terhadap proses perkembangan mental remaja.
3. Bagi Masyarakat

Dapat dijadikan sebagai pemahaman dan pengetahuan tentang apa saja yang dapat menjadi pengaruh suatu individu mengalami kecanduan media sosial.
4. Bagi Peneliti Lain

Dapat dijadikan bahan rujukan untuk peneliti selanjutnya.

1.6 Metodologi

Pada penelitian kali ini menggunakan suatu pendekatan kuantitatif jenis survey. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian menggunakan *non-probability* sampling jenis *purposive sampling*, dimana subjek yang dipilih berdasarkan tujuan atau kriteria tertentu yakni subjek masuk dalam kategori remaja berusia sekitar 16-27 tahun dan aktif menggunakan media sosial. Responden penelitian ini sebesar 233 orang dengan teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan pelancaran instrumen/angket.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian asosiatif kausal yaitu jenis penelitian yang berkaitan dengan adanya sebab dan akibat. Peneliti menggunakan jenis penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mengungkapkan ada atau tidaknya hubungan serta mengetahui seberapa besar pengaruh antara dua variabel yakni motivasi penggunaan media sosial dan status pengalaman dan dimoderasikan dengan sifat kepribadian *extrovert* terhadap timbulnya suatu kecanduan penggunaan media sosial.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar dapat mempermudah untuk melihat dan juga mengetahui pembahasan yang terdapat pada penelitian ini secara menyeluruh, maka diperlukan penjelasan sistematika yang menjadi sebuah kerangka dan pedoman penulisan. Adapun sistematika penulisan yang terdapat adalah sebagai berikut :

1. Bagian Awal Tugas Akhir

Bagian awal berisikan halaman sampul depan, halaman pernyataan dan persetujuan unggah tugas akhir, halaman persetujuan dosen pembimbing tugas akhir, halaman persetujuan tim penguji tugas akhir, halaman abstrak, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar gambar, halaman daftar tabel, halaman daftar lampiran.

2. Bagian Utama Skripsi.

Bagian Utama terbagi atas bab dan sub bab yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, kesenjangan dan keterbaharuan, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab bagian ini berisikan landasan teori yang berisi tentang pembahasan dan pengertian mengenai hipotesis yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab bagian ini akan menjelaskan tentang kerangka pada penelitian, instrument penelitian, metode mengumpulkan data, dan rencana analisis pada data.

BAB IV : ANALISIS DATA DAN HASIL

Bab bagian ini berisikan tentang penjelasan tentang deskripsi pada objek penelitian, penampilan data, penghitungan data, analisis data dan bentuk hasil data.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab bagian ini berisikan tentang pembahasan, bayangan penelitian, pembatasan dan usul mengenai penelitian faktor yang memiliki pengaruh terhadap kecanduan pada Media Sosial yang telah dilakukan.

