

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era modern ini teknologi sudah semakin berkembang menjadi lebih canggih dan dapat digunakan oleh semua orang. Sekarang ini hampir semua orang memiliki *handphone/HP* untuk mereka melakukan berbagai kegiatan salah satunya bersosialisasi dengan orang lain. Dengan bantuan jaringan internet semua orang dapat bersosialisasi dengan orang lain yang jauh dari mereka. Media sosial adalah cara yang banyak orang pilih untuk bersosialisasi dengan orang lain.

Media sosial saat ini sedang berkembang dengan pesat dan tingkat penggunaan yang sangat tinggi. Menurut *We Are Social* yang bekerja sama dengan *Hootsuite*, pengguna aktif media sosial sebanyak 170 juta orang atau 61,8% dari jumlah penduduk Indonesia pada bulan Januari 2021[1], dengan rata-rata waktu penggunaan 3 jam 14 menit dalam sehari. Tidak dapat dipungkiri jika orang-orang tidak dapat lepas dari media sosial demi mengikuti perkembangan yang ada. Media sosial yang banyak digunakan yaitu Instagram, Twitter, Whatsapp, dan Youtube[2].

Media sosial tersebut memiliki kegunaan yang berbeda-beda. Instagram, Facebook, dan Twitter adalah media sosial yang berguna untuk mengunggah berbagai kegiatan baik itu foto atau cuitan dari penggunanya. Sedangkan Youtube adalah tempat mengunggah dan menonton sebuah konten tentang banyak hal. Ada juga Whatsapp yang berfungsi sebagai tempat *chatting* baik secara personal atau grup. Dari beberapa media sosial yang sudah disebutkan memiliki fitur yang beragam.

Dari berbagai fitur yang disediakan oleh *platform* media sosial ada berpotensi menyebabkan kecanduan bagi para pengguna. Media sosial sendiri sudah membuat orang-orang tidak bisa lepas, ditambah lagi dengan fitur yang tersedia. Tidak bisa mengontrol diri merupakan salah satu efek yang dirasakan ketika kecanduan menggunakan media sosial, karena di media sosial semua orang bebas membagikan apapun[3]. Dari data yang didapatkan oleh *We Are Social* dan

Hootsuite menyatakan bahwa usia 18-24 tahun berada di peringkat kedua sebagai pengguna aktif media sosial di Indonesia.

Pada dasarnya usia tersebut memiliki potensi untuk melakukan hal lain yang lebih bermanfaat sehingga dapat direalisasikan untuk kemajuan Bangsa Indonesia. Menurut Amin[4] klasifikasi usia manusia berbeda-beda yaitu anak-anak(5-11 tahun), remaja (12-25 tahun), dewasa (26-45 tahun), dan lansia (46-65 tahun). Usia remaja menggunakan media sosial untuk kepentingan pribadi, eksistensi, dan mencari informasi. Terkadang para remaja menghabiskan waktu yang lama saat menggunakan media sosial. Dikhawatirkan usia remaja mengalami kecanduan media sosial dengan menggunakan fitur yang ada.

Media sosial juga dapat membuat para remaja timbul rasa narsisme yaitu rasa cinta terhadap diri sendiri secara berlebihan. Para remaja suka membagikan foto atau video mengenai apapun ke media sosial sebagai bentuk mengekspresikan diri mereka, hal tersebut merupakan salah satu tanda gangguan narsisme[5]. Menurut *JAMA Psychiatry* usia remaja yang mengakses media sosial lebih dari tiga jam memiliki resiko terhadap Kesehatan mental mereka terutama kepercayaan diri. Hal ini dapat diakibatkan dari diri mereka sendiri yang selalu membandingkan diri mereka dengan orang-orang yang mereka ikuti di media sosial[6].

Dari apa yang sudah dipaparkan sebelumnya maka perlu dilakukan identifikasi terhadap apa yang menyebabkan kecanduan dalam penggunaan media sosial dikarenakan dalam media sosial terdapat berbagai fitur yang berpotensi dapat menyebabkan kecanduan menggunakan media sosial. Dalam penelitian ini mengambil fitur *online chat*, *feed*, dan *streaming* yang menjadi daya tarik utama pada media sosial. Identifikasi dilakukan untuk mengetahui seberapa berpengaruh fitur-fitur tersebut menjadi penyebab kecanduan media sosial.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah disebutkan, media sosial berkembang dengan pesat dan memiliki banyak pengguna aktif media sosial di Indonesia. Di dalamnya terdapat berbagai fitur yang sering digunakan oleh pengguna, beberapa fitur tersebut yaitu *online chat*, *feed*, dan *streaming*. Sehingga dapat disimpulkan perumusan masalah dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi fitur *online chat*,

feed, dan *streaming* sebagai penyebab kecanduan dalam penggunaan media sosial, dikarenakan belum diketahui apa yang menyebabkan kecanduan media sosial dari ketiga fitur tersebut.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan, muncul pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Fitur apa saja yang menjadi penyebab kecanduan dalam penggunaan media sosial?

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah dan pertanyaan penelitian yang disebutkan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fitur apa saja yang mejadi penyebab kecanduan media sosial bagi penggunanya.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

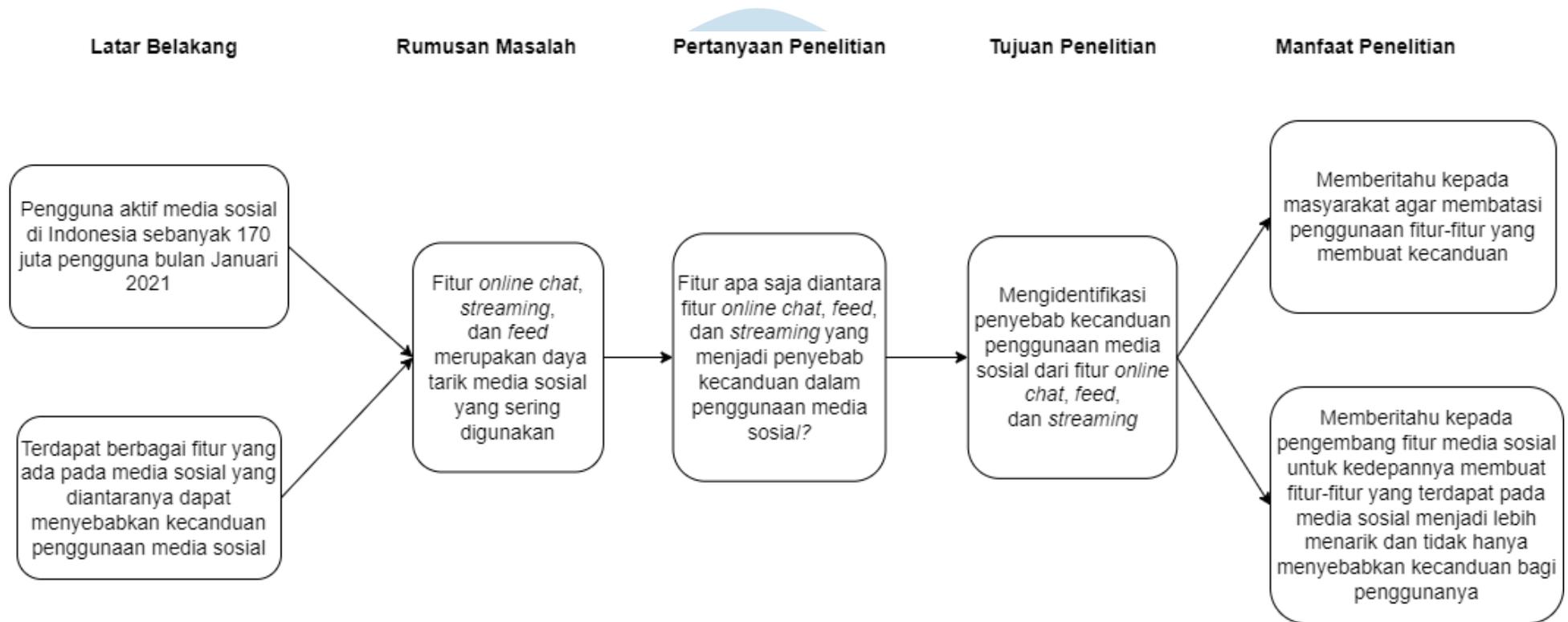
1. Responden yang diambil pada penelitian hanya pengguna aktif media sosial berusia 18-24 tahun.
2. Penelitian ini terbatas hanya untuk mengidentifikasi apakah fitur *online chat*, *feed*, dan *streaming* berpengaruh terhadap kecanduan media sosial.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diambil dan tujuan penelitian, manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Memberitahu kepada masyarakat agar membatasi penggunaan fitur-fitur dalam media sosial yang berpotensi membuat kecanduan
2. Memberitahu kepada pengembang fitur media sosial untuk kedepannya membuat fitur-fitur yang terdapat pada media sosial menjadi lebih menarik dan tidak hanya menyebabkan kecanduan bagi penggunanya

1.7 Bagan Keterkaitan



Gambar 1.1 Bagan Keterkaitan