

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Sebelumnya

Febryanta[7] melakukan penelitian tentang pengaruh intensitas penggunaan aplikasi *chatting messenger* terhadap penetrasi sosial. *Chatting messenger* merupakan fasilitas yang tersedia di berbagai media sosial yaitu cara berkomunikasi dengan sesama pengguna yang sedang *online*. Penelitian ini bertujuan menganalisis intensitas *chatting* terhadap penetrasi sosial dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif dan pengambilan sampel secara *non-probability sampling* dengan pendekatan *purposive sampling*. Hasil dari penelitian didapatkan dari 226 responden sebanyak 84,61% responden sering menggunakan aplikasi *chatting* untuk berkomunikasi dengan orang terdekat mereka secara *online* dan 76,43% responden menunjukkan penetrasi sosial yang membuat komunikasi semakin dekat.

Maheswari & Dwiutami[8] melakukan penelitian tentang perilaku dewasa muda yang mengalami kecenderungan kecanduan media sosial. Penelitian ini mencari karakteristik dewasa muda yang bergantung dan kecanduan menggunakan jejaring sosial. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif dengan pendekatan *mixed method* dengan responden dewasa muda berusia 18-25 tahun di Jakarta. Hasil yang didapatkan dari 220 responden yang mengisi kuesioner terdapat 39 orang yang termasuk dalam kriteria kecanduan jejaring sosial. Dari 39 orang mendapatkan lagi hasil bahwa 7 orang termasuk dalam kecanduan jejaring sosial tingkat tinggi. Dari responden yang didapatkan memiliki 6 komponen kecanduan jejaring sosial yaitu *salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, dan conflict*.

Rahayu dkk[9] melakukan penelitian tentang dampak media sosial terhadap perilaku sosial remaja di Sleman, Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan mengetahui dampak yang ditimbulkan dari media sosial terhadap perilaku remaja di lingkungan sosial mereka di Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, D.I.Yogyakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuesioner dan *cluster random*

sampling sebagai teknik pengambilan sampel. Kuesioner disebarikan ke beberapa SMA, SMK, dan SMP di Kecamatan Depok, Yogyakarta dan mendapatkan responden sebanyak 376 siswa. Hasil dari penelitian ini didapatkan 98% responden merupakan pengguna media sosial, 89% diantaranya menggunakan media sosial selama 3-6 jam dalam sehari. Dampak yang didapatkan dari penggunaan media sosial oleh remaja di lingkungan sosial mereka di Kabupaten Depok membawa dampak positif dan negatif. Dampak positifnya yakni remaja dapat mendapatkan teman baru melalui media sosial dan mempererat hubungan mereka walau tidak bertatap muka. Sedangkan dampak negatifnya yaitu remaja menjadi kurang semangat dan malas melakukan kegiatan dengan lingkungan mereka seperti bersosialisasi secara tatap muka dengan orang disekitar.

Nursikuwagus dkk[10] melakukan penelitian adiksi *gadget* dan media sosial di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat ketergantungan (adiksi) penggunaan *gadget* dan media sosial di Indonesia, hubungan antara adiksi *gadget* dengan adiksi media sosial, serta pengaruh faktor jenis kelamin, usia, profesi, dan domisili dengan tingkat adiksi *gadget* dan media sosial dengan menyebarkan kuesioner. Dari kuesioner yang telah disebarikan didapatkan sebanyak 1693 responden. Hasil yang didapatkan dari penelitian tersebut terbukti bahwa 46.16% responden mengalami kecanduan ringan, 10.56% responden mengalami kecanduan level sedang, dan 0.31% responden mengalami kecanduan yang sangat kuat terhadap *gadget*. Sedangkan hasil untuk adiksi media sosial, 38.37% responden mengalami kecanduan ringan, 7.87% responden mengalami kecanduan level sedang, dan 0.31% responden mengalami kecanduan yang sangat kuat terhadap media sosial.

Warouw[11] melakukan penelitian terhadap adiksi media sosial dikalangan remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa banyak pengguna media sosial yang berusia remaja mengalami adiksi media sosial. Dalam penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai media untuk mencari data yang dibutuhkan dan mendapatkan sebanyak 2972 responden. Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa remaja yang terindikasi mengalami adiksi media sosial atau nilai adiksi media sosial tinggi sebanyak 1.416 partisipan atau sekitar 47.7%, dan yang tidak terindikasi

mengalami adiksi media sosial atau nilai adiksi media sosial rendah sebanyak 1.556 partisipan atau sekitar 52.3%.

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya

No	Nama Penulis	Tahun	Tujuan	Metode	Hasil
1	Febryanta[7]	2015	Menganalisis pengaruh intensitas penggunaan aplikasi <i>chatting messenger</i> terhadap penetrasi sosial	Kuantitatif, <i>non-probability sampling</i>	<i>Chatting messenger</i> memiliki dampak yang baik dalam penetrasi sosial karena dapat memudahkan dalam berkomunikasi secara <i>online</i> tanpa harus bertatap muka
2	Maheswari & Dwiutami[8]	2014	Mencari karakteristik dewasa muda yang bergantung dan kecanduan menggunakan jejaring sosial	Kualitatif, <i>mixed method</i>	Dari 220 responden yang didapatkan, terdapat 7 orang yang termasuk dalam kriteria kecanduan media sosial tingkat tinggi, dan didapatkan 6 komponen kecanduan sosial yakni <i>salience, tolerance, mood</i>

					<i>modification, relaps, withdrawal, dan conflict.</i>
3	Rahayu dkk[9]	2019	Mengetahui dampak yang ditimbulkan dari media sosial terhadap perilaku remaja di lingkungan sosial mereka di Kecamatan Depok, D.I.Yogyakarta	Kuantitatif, Kuesioner	Media sosial berdampak positif dan negatif bagi remaja. Positifnya adalah mendapatkan teman baru melalui media sosial dan mengeratkan pertemanan secara <i>online</i> . Negatifnya adalah remaja menjadi kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar mereka contohnya berinteraksi tatap muka.
4	Nursikuwagus dkk[10]	2020	Melakukan Kajian Saintifik Fenomena Adiksi Gadget	Kuantitatif	Adiksi <i>gadget</i> dan media sosial berpengaruh

			dan Media Sosial di Indonesia		terhadap umur, Pendidikan, dan domisili
5	Warouw[11]	2020	Melakukan analisis adiksi media sosial pada remaja	Kuantitatif, kuesioner	Dari responden yang didapatkan, media sosial cenderung mengakibatkan adiksi dikalangan remaja.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Media Sosial

Media sosial adalah media yang tersedia dalam jaringan internet yang memiliki banyak manfaat di era teknologi saat ini. Media sosial dapat diakses melalui aplikasi yang dapat diunduh di *smartphone*. Media sosial menjadi sarana baru bagi banyak orang untuk berinteraksi atau mengekspresikan diri ke orang lain. Banyak orang yang terbantu dengan adanya media sosial sebagai salah satu sarana mengekspresikan diri atau mempromosikan bisnis yang sedang dijalankan. Dalam media sosial terdapat banyak fitur yang memiliki manfaatnya masing-masing, beberapa fitur dalam media sosial yakni *chat* yang berfungsi sebagai sarana komunikasi secara *online*, *streaming* yang berfungsi sebagai sarana pemutar video secara *online*, dan *feed* yang berfungsi sebagai sarana mengunggah foto, video, atau cuitan ke media sosial[12].

2.2.2 Online Chat

Online chat atau biasa disebut *chatting* adalah sarana berkomunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita secara *online* atau tanpa bertatap muka. *Chatting* tidak hanya mengirimkan pesan menggunakan kalimat saja, namun bisa juga mengirimkan foto, video, atau audio melalui aplikasi *chat*[7]. Dalam penelitian Hamzah[13] mengatakan aplikasi *chatting* seperti Whatsapp dapat menjadi salah

satu sarana komunikasi antara mahasiswa dan dosen dalam melakukan kegiatan perkuliahan. Selain dapat dilakukan antara dosen dan mahasiswa sebagai sarana dalam perkuliahan, dapat juga berfungsi sebagai sarana silaturahmi dengan keluarga besar yang sudah lama tidak berkumpul bersama[7].

2.2.3 Feed

Feed adalah unggahan yang terdapat pada media sosial seperti Facebook, Instagram, dan Twitter. Unggahan tersebut dapat berupa foto, video, atau kalimat. *Feed* berfungsi sebagai sarana membagikan atau mengekspresikan diri didepan umum melalui media sosial. Dengan adanya *feed* maka orang-orang dapat berkreasi secara bebas dengan apa yang ingin mereka unggah.

2.2.4 Streaming

Streaming adalah cara menonton video dengan menggunakan jaringan internet secara berkelanjutan dan dapat ditonton beberapa kali. Ada banyak aplikasi yang tersedia di *smartphone* yang dapat melakukan *streaming* ada yang gratis, ada juga yang berbayar. Beberapa aplikasi *streaming* yakni Youtube, Netflix, Disney+ Hotstar, dan masih banyak lagi. Pada aplikasi Youtube terdapat berbagai macam konten dari berbagai *channel* yang ada, mulai dari edukasi, hiburan, *game*, *review product*, dll. Rata-rata durasi video pada aplikasi Youtube yakni 8-15 menit agar video tersebut mendapatkan *adsense* atau uang yang didapatkan Ketika ada yang menonton video tersebut. Sedangkan Netflix dan Disney+ Hotstar merupakan aplikasi penyedia layanan *streaming* film dan serial. Film dan serial yang ada pada aplikasi tersebut terbagi menjadi beberapa *genre* antara lain *romance*, *horror*, *comedy*, dll. Durasi antara film dan serial yang tersedia di aplikasi tersebut berbeda, durasi serial yakni 30-50 menit per episodenya. Sedangkan durasi film 90-150 menit[14].

2.2.5 Kecanduan Media Sosial

Eijnden dkk[15] menyatakan kecanduan media sosial yaitu suatu gangguan perilaku dalam menggunakan media sosial secara berlebihan dan cenderung untuk terus menerus menggunakan media sosial. Kecanduan media sosial memiliki dampak negatif bagi penggunaannya seperti gangguan psikologis. Salah satu penyebabnya yaitu *Fear of Missing Out*(FoMO) yang dapat diartikan sebagai

keresahan dalam diri seseorang ketika tidak berada di situasi yang penting atau mengesankan tetapi dia tidak ada saat kejadian itu. Hal itulah yang membuat orang menjelajahi media sosial agar mengetahui apa yang sedang terjadi agar tidak ketinggalan dengan yang lain dan membuat orang menjadi kecanduan media sosial[16]. Pada saat ini berbagai media sosial menawarkan berbagai fitur-fitur yang menarik dalam masing-masing media sosial mereka seperti *online chat*, *streaming*, dan *feed*. Fitur-fitur tersebut merupakan fitur yang sering digunakan oleh banyak orang di media sosial sehingga membuat mereka kecanduan menggunakan media sosial dan berdampak lupa waktu ketika sudah menggunakannya atau membuang waktu yang sebenarnya bisa digunakan untuk melakukan hal yang lebih bermanfaat.

