

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin canggih menuntut banyak orang untuk mengikuti kemajuan zaman. Teknologi ini sendiri memudahkan manusia bersosialisasi dan sekarang ini telah menjadi sarana media sosial bagi masyarakat (Soliha, 2015). Media sosial ini memudahkan penggunanya untuk berinteraksi satu sama lain. Seiring dengan perkembangannya media sosial ini menjadi sebuah kecanduan bagi penggunanya.

Adiksi atau kecanduan dapat diartikan sebagai sebuah perilaku yang dapat meningkatkan resiko penyakit, masalah pribadi, dan juga masalah sosial. Perilaku adiktif ini terus muncul walaupun sudah ada usaha untuk menghentikan perilaku tersebut (Marlatt et al., 1988). Terdapat tiga pandangan mengenai adiktif atau kecanduan diantaranya adalah adiktif sebagai perilaku yang tidak bermoral, adiktif sebagai penyakit, dan adiktif sebagai perilaku maladaptif (Moeljosoedjono, 2008). Kecanduan media sosial bisa digolongkan sebagai perilaku maladaptif karena perilaku tersebut dipengaruhi lingkungan, keluarga, sosial, dan kognitif. Kecanduan ini dapat berbagai macam mulai dari kecanduan obat – obatan, berbelanja, bahkan internet atau khususnya media sosial.

Media sosial adalah sebuah sarana berkomunikasi *online*. Penggunanya bisa dengan mudah bergabung, berbagi, dan menciptakan konten berupa blog, jejaring sosial, forum dan dunia virtual. Pendapat lain menyatakan media sosial adalah sebuah media *online* yang mengizinkan penggunanya berinteraksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis internet yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Jejaring sosial merupakan situs dimana

setiap orang bisa membuat laman pribadi, kemudian terhubung dengan teman - teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Jejaring sosial terbesar antara lain Facebook, Myspace, dan Twitter (Cahyono, 2016).

Kecanduan media sosial dimulai dengan kemajuan teknologi yang memudahkan penggunaannya. *Dependency Theory* menjelaskan bahwa definisi kecanduan adalah sebuah tindakan memenuhi kebutuhan yang bergantung pada sumber yang lain, dalam hal ini adalah media sosial (Schrock, 2006).

Tinggi rendahnya tingkat kecanduan media sosial bisa dilihat dari berapa lama dan berapa kali mengakses. *The Graphic, Visualization & Usability Center, The Georgia Institute of Technology* (dalam Novianto, 2011) telah membuat indikator seseorang dapat digolongkan kecanduan media sosial. Pertama adalah Pengguna Tingkat Berat yaitu pengguna yang menggunakan media sosial lebih dari 40 jam/bulan. Kemudian Pengguna Tingkat Sedang yaitu pengguna yang menghabiskan waktu antara 10 sampai 40 jam per bulan. Terakhir adalah Pengguna Tingkat Ringan yaitu pengguna yang menggunakan media sosial kurang dari 10 jam/bulan. *Data Indonesian Contact Center Association (ICCA)* menyebutkan pengguna media sosial di Indonesia menghabiskan 3 jam/hari untuk berkomunikasi di media sosial atau setara dengan 21 jam/minggu (Anugrah, 2014).

United Nations International Children's Emergency Fund (UNICEF) bekerja sama dengan mitra lainnya dan juga Kementerian Komunikasi dan Informatika dari Universitas Harvard pada tahun 2014 melakukan studi riset tentang berapa besar pengguna media sosial di usia anak sampai dengan remaja. Dari 400 responden yang berusia 10 – 19 tahun terdapat 98% anak dan remaja mengakui bahwa

mereka tahu akan media sosial, dan 79,5% di antaranya adalah pengguna media sosial.

Di Indonesia, pengguna internet mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Pada tahun 2016 tercatat 132,7 juta pengguna, sedangkan di tahun 2017 tercatat sebanyak 143,25 juta jiwa (APJII, 2016). Pengguna internet terbanyak berada di Pulau Jawa dengan jumlah pengguna mencapai 86.339.350 pengguna atau 65% dari total pengguna internet di Indonesia. Untuk di wilayah Asia sendiri Indonesia mencapai angka 22,4% pengguna internet aktif. Jumlah ini semakin meningkat terutama untuk usia 15 – 20 tahun dan 10 – 14 tahun. Indonesia juga termasuk negara dengan pengguna *Twitter* terbesar kelima dibawah Inggris. Untuk jejaring sosial tercatat 44,6 juta pengguna *Facebook* dan 19,5 juta pengguna *Twitter* di Indonesia (Wahyudi, 2012).

Pengguna media sosial di Indonesia adalah mayoritas remaja dengan usia rata – rata 15-24 tahun (26,7% - 30%). Mudahnya mengakses media sosial tidak selalu berdampak positif. Kurang lebih 80% remaja berusia 10-19 tahun di 11 provinsi di Indonesia kecanduan media sosial, dan mayoritas menggunakan media sosial untuk melakukan hal yang tidak bermanfaat. 24% untuk interaksi dengan orang asing, 14% untuk menonton pornografi, dan sisanya bermain *game online* dan kegiatan lainnya (Adiarsi et al., 2015; Hapsari & Ariana, 2015)

Media sosial di ciptakan dengan harapan memudahkan penggunanya untuk mengakses informasi terkini dan aktual, namun dalam perkembangannya media sosial memiliki dampak – dampak yang belum diketahui oleh semua orang. Pada penelitian terdahulu (Amin et al., 2016) menyatakan bahwa tidak semua orang mampu untuk menganalisis, memahami, dan mengevaluasi sebuah

informasi baru untuk kemudian dipertimbangkan untuk mengambil keputusan apakah hal yang baru ia dapat tersebut baik atau tidak.

Adapun penelitian terdahulu (RAJ & Hakim, 2017) tentang kecanduan dengan media sosial membuktikan bahwa individu yang kecanduan media sosial tidak mampu mengatur waktu, menyebabkan individu tersebut *insomnia* atau sulit tidur, kualitas interaksi sosial yang memburuk dan menurunnya prestasi belajar. Sesuai dengan temuan (Demetrovics et al., 2008) yang disebutkan bahwa penggunaan media sosial secara terus menerus menyebabkan seseorang mengalami penurunan prestasi kerja, tidur yang tak teratur, nafsu makan menurun, muncul ketidaktertarikan berinteraksi di lingkungan sosial secara langsung.

Seperti yang sudah dijabarkan sebelumnya, pengguna media sosial di Indonesia di dominasi oleh remaja. Remaja merupakan masa peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa dengan rentang usia dari 12 atau 13 tahun sampai akhir belasan dan awal 20 tahunan (Papalia et al., 2001). Dalam penelitian lain diketahui usia remaja dimulai dari usia 11 tahun sampai 20 tahun (Aaro, 1997). Sedangkan (Hurlock, 1990) membagi masa remaja menjadi masa remaja awal (13 hingga 16 atau 17 tahun) dan masa remaja akhir (16 atau 17 tahun hingga 18 tahun). Hurlock membedakan masa remaja awal dan remaja akhir karena masa remaja akhir sudah sampai pada tahap perkembangan yang mirip dengan masa dewasa. Pada masa remaja terjadi proses perkembangan yang berkaitan dengan perkembangan psikoseksual, hubungan dengan orangtua dan cita-cita mereka, yang artinya pembentukan cita-cita adalah proses pembentukan orientasi masa depan (Hurlock, 1990).

Makna dari masa peralihan atau transisi perkembangan masa remaja yaitu masih berlangsungnya perkembangan masa kanak-kanak tetapi sudah mulai

mencapai kematangan masa dewasa. Sebagai contoh, tinggi badan masih bertambah namun kematangan biologis seperti fungsi reproduksi dan kematangan kognitif juga sudah mulai tercapai (Hurlock, 1990; Papalia et al., 2001).

Pada masa transisi ini, remaja berada pada fase pembentukan identitas diri, berusaha hidup tanpa dominasi dari orang tua dan mencari makna hidup dan hubungan *interpersonal* yang intim secara emosional. Namun ketika remaja mengalami kesulitan dalam perkembangannya, penggunaan media sosial menjadi lebih penting dibandingkan apa yang orang lain lakukan pada umumnya karena aktifitas *online* dapat memperluas jaringan sosial mereka, meski demikian (Smahel et al., 2012) berpendapat aktifitas tersebut dapat berbahaya jika media sosial adalah fokus utama dari kehidupan mereka sebagai sarana untuk mendapatkan dukungan sosial dan hubungan interpersonal, dikarenakan dapat mengarah pada perilaku penyalahgunaan media sosial yang berbentuk ketergantungan pada media sosial tersebut. Penggunaan media sosial lebih digunakan sebagai sarana penghindaran dan pengobatan diri. Dalam mengembangkan diri dan membangun hubungan dengan orang lain tentunya memerlukan pengalaman melalui kontak langsung agar dapat belajar bagaimana berinteraksi secara baik dengan siapa pun dan dalam konteks sosial apapun (Soliha, 2015).

Dari penjelasan tentang remaja diatas peneliti tertarik untuk mengambil subjek di SMK karena terdapat fenomena yang menarik. Siswa SMK sering dicitrakan sebagai siswa yang suka tawuran dan membuat onar, walaupun demikian SMK saat ini berupaya memperbaiki citra buruk yang tertanam selama ini menuju sekolah yang siap melahirkan siswa – siswi yang berprestasi. Widiyanto (dalam Sifa & Sawitri, 2018) mengungkapkan bahwa walaupun SMK selalu memperbaiki citranya namun selalu ada siswa yang membuat citra sekolah

semakin buruk. Beberapa hal yang terjadi dikarenakan media sosial adalah saling sindir di media sosial yang berujung pada pertengkaran di dunia nyata dan penggunaan media sosial yang berlebihan dan berujung pada kecanduan (Sifa & Sawitri, 2018).

Menurut hasil wawancara yang peneliti lakukan terhadap dua orang siswa kelas XI dan XII SMK LPI Semarang, subyek pertama menyatakan bahwa ketika dirumah subyek lebih memilih berdiam diri menonton konten di media sosial sampai terkadang lupa waktu belajar sehingga subyek mendapatkan nilai yang kurang memuaskan. Sedangkan subyek kedua mengatakan bahwa subyek lebih nyaman berkomunikasi di media sosial daripada berkomunikasi langsung. Subyek kedua juga mengakui bahwa subyek merasa canggung ketika bermasyarakat dan tidak pernah mengikuti acara keremajaan seperti Karang Taruna atau kegiatan kesiswaan di sekolah. Subyek lebih memilih di rumah daripada mengikuti kegiatan di luar.

Sebuah penelitian juga dilakukan di SMK Teuku Umar Semarang dimana siswa pada saat *class meeting* lebih memilih untuk bermain *handphone* dan mengakses media sosial daripada berkumpul dan mengobrol dengan teman – teman lainnya. Setelah diwawancarai siswa ketika dirumah juga lebih memilih menyendiri di kamar mengakses media sosial daripada berkumpul bersama keluarga. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi malas belajar dan mengalami kesulitan ketika bermasyarakat karena siswa tersebut tidak dapat mengontrol waktu penggunaan media sosial (Wahyudiyanto et al., 2020).

Temuan menarik lainnya ditemukan di SMK Jayawisata Semarang dimana seorang peneliti melakukan wawancara terhadap 3 orang siswi. Subyek pertama mengatakan bahwa ia mengalami dampak fisik seperti jari yang kesemutan karena

terlalu lama memegang *handphone* untuk mengakses media sosial, iritasi mata, dan jam belajar yang berkurang. Subyek kedua mengatakan bahwa subyek bisa menghabiskan waktu seharian untuk bermain media sosial dan intensitasnya bertambah setiap harinya. Sedangkan subyek ketika mengungkapkan bahwa subyek pernah berkelahi di dunia nyata karena kata – katanya di media sosial menyinggung perasaan seseorang (Sifa & Sawitri, 2018).

Kecanduan media sosial ini terdiri dari beberapa faktor seperti akses yang tak terbatas atau *unlimited*, banyaknya waktu luang, kurangnya pengawasan orang tua atau keluarga, tidak ada *monitoring* apa saja yang mereka lakukan pada saat *online*, intimidasi sosial, dan pengasingan diri, serta usia dalam hal ini adalah remaja (Young, 2004).

Dalam mengakses media sosial orang terdekat dalam hal ini orang tua diharapkan memberikan pendampingan pada anak karena orang tua merupakan lingkungan utama dimana anak tumbuh dan berkembang. Peran orangtua merupakan hal yang penting dalam proses tumbuh kembang anak (Hurlock, 1990). Faktor yang berpengaruh secara langsung adalah pola pengasuhan orang tua. Pola asuh orang tua adalah pola perilaku yang digunakan untuk berhubungan dengan anak-anak.

Pola pengasuhan sangat berpengaruh terhadap perilaku anak. Sikap orang tua dalam mengasuh anak akan memengaruhi sikap anak. Jika orang tua bersikap suportif maka anak akan memberikan respon positif. Sebaliknya jika orang tua menunjukkan sikap acuh tak acuh, maka perilaku anak akan memberikan kesan tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya (Hurlock dalam Anisah, 2011). Hal ini menjelaskan bahwa sikap orang tua dalam mengasuh anak-anaknya memiliki peran yang penting dalam pembentukan pola asuh tertentu, apakah berdampak

kepada perkembangan anak yang positif atau negatif. Dalam hal ini, orang tua tanpa disadari mengambil suatu sikap tertentu dan anak melihat serta menerima sikap orang tuanya sehingga bisa menunjukkan suatu reaksi dalam tingkah laku yang dibiasakan hingga menjadi suatu pola kepribadian.

Pola asuh yang diterapkan tentunya berbeda antara satu keluarga dengan keluarga lain (Sugihartono et al., 2007). Menurut (Atmosiswoyo & Subyakto, 2002) pola asuh yaitu bagaimana keluarga membentuk perilaku sesuai dengan norma dan nilai – nilai masyarakat yang ada. Orang tua dalam mendidik anaknya menggunakan gaya pengasuhan tertentu. Dalam pengasuhan anak terdapat tiga macam gaya pengasuhan orang tua yang dikemukakan oleh Baumrind (dalam Anisah, 2011) yakni *authoritarian style* (gaya otoriter), *authoritative* (memerintah), dan *permissive* (gaya membolehkan). Ketiga gaya pengasuhan tersebut memiliki ciri khasnya tersendiri dan masing-masing memberikan efek yang berbeda terhadap tingkah laku.

Gaya otoriter adalah gaya pengasuhan dimana orang tua terlalu banyak menuntut dan tidak merespon keinginan anak. Orang tua selalu berusaha untuk mengevaluasi, mengontrol, dan membentuk sikap anak sesuai dengan keinginan orang tua. Selain itu orang tua juga sering memberikan tekanan dalam bentuk verbal dan tidak memperhatikan masalah memberi dan menerima diantara orang tua dan anak. Yang kedua adalah gaya otoritatif atau memerintah, yaitu pola asuh yang mendorong anak agar mandiri namun masih menetapkan batasan dan pengendalian atas tindakan mereka. Dalam gaya pengasuhan ini hadir musyawarah sebagai penyelesaian masalah dan juga memperlihatkan kehangatan atau kasih sayang.

Pada dasarnya setiap gaya pengasuhan orang tua memiliki pengaruh untuk muncul kecenderungan kecanduan media sosial pada remaja, namun gaya pengasuhan permisif adalah gaya pengasuhan yang paling dominan berpengaruh karena dalam prakteknya orang tua tidak turut berpartisipasi menjaga, mengarahkan dan mengawasi anaknya dalam beraktifitas di internet khususnya media sosial. Orang tua dengan gaya pengasuhan permisif memiliki kasih sayang tinggi tetapi kontrol rendah, orang tua tidak memberikan batasan dan aturan kepada anak, orang tua juga tidak menghukum atas kesalahan yang anak lakukan. Dampak pengasuhan permisif yaitu anak menjadi agresif, tidak patuh pada orang tua, kurang mandiri, emosional anak tidak matang, tidak memiliki kontrol diri dan tidak suka bereksplorasi (Papalia et al., 2001). Pendapat tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu (Candra, 2017) yang menyatakan bahwa orang tua dengan gaya pengasuhan ini tidak memaksakan peraturan, tidak disiplin, tidak menuntut anak untuk mandiri, tidak mengkomunikasikan peraturan secara jelas, dan menerima tingkah laku anak yang tidak sesuai dengan norma masyarakat yang ada.

Kemajuan teknologi seperti internet terutama media sosial memang sangat cepat maka dari itu harus diimbangi pula pengetahuan dan wawasan dari orang tua untuk turut serta mengikuti perkembangan zaman. Perilaku kecanduan media sosial ini bukan sepenuhnya salah anak karena ada berbagai macam faktor dibelakangnya dalam hal ini adalah pengetahuan orang tua tentang gaya pengasuhan. Dalam penelitian terdahulu (Tridhonanto, 2014) menjelaskan bahwa ada faktor yang memengaruhi gaya pengasuhan antara lain 1) pengalaman orang tua mengasuh anak, 2) keikutsertaan orang tua dalam mengasuh anak, 3) tingkat pendidikan orang tua, 4) usia orang tua, 5) tingkat stres orang tua, dan yang

terakhir adalah 6) kondisi hubungan suami - istri. Sedangkan menurut Santrock (dalam Candra, 2017) gaya pengasuhan juga bisa berpengaruh dari etnis, budaya, dan keadaan sosial-ekonomi keluarga.

Walaupun teknologi berkembang begitu pesat, namun masih sangat sedikit literatur di Indonesia mengenai hubungan gaya pengasuhan orang tua permisif dengan perilaku kecanduan media sosial pada remaja. Salah satu penelitian terdahulu yang dilakukan (Lindawati, 2014) kepada 1156 siswa kelas XI di Kota dan Kabupaten Bogor menunjukkan bahwa semakin orang tua menerapkan gaya pengasuhan permisif, maka semakin tinggi tingkat penggunaan media sosial. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian berjudul “Hubungan Antara Gaya Pengasuhan Orang Tua Permisif Dengan Perilaku Kecanduan Media Sosial Pada Remaja”.

1.2. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mencari hubungan antara pola asuh orang tua permisif dengan perilaku kecanduan media sosial pada remaja

1.3. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi yang bermanfaat khususnya bagi perkembangan Ilmu Psikologi Sosial serta dapat menjadi bahan referensi penelitian selanjutnya tentang hubungan gaya pengasuhan permisif dengan perilaku kecanduan media sosial

2. Manfaat Praktis

Untuk memberikan pengetahuan tentang dampak dari kecanduan media sosial pada remaja yang dikaitkan dengan gaya pengasuhan orang tua permisif