

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media sosial merupakan sesuatu yang sudah tidak asing bagi masyarakat terutama remaja. Berdasarkan gender di Indonesia, hasil survei menunjukkan kenaikan untuk laki-laki sebesar 79,32 persen dari total populasi laki-laki. Sedangkan untuk Perempuan sebesar 77,36 persen dari total populasi Perempuan di Indonesia. Rata rata berada diusia 16-28 tahun (APJII, 2023).

Menurut Sari (2021) penggunaan internet khususnya pengguna media sosial dapat diamati berdasarkan intensitas dalam menggunakan media sosial tersebut, yaitu dapat dilihat dari frekuensi (berapa lama dan berapa kali mengakses media sosial). The Graphic, Visualization & Usability Center, the Georgia Institute of Technology tahun 2023 telah menetapkan indikator seseorang dapat dikatakan sebagai Internet Addiction pada golongan Heavy Users (lebih dari 40 jam/bulan) atau 6jam/hari (Badre dkk., 2023). Menurut ICCA (Indonesian Contact center Association) menyimpulkan bahwa penggunaan media sosial di Indonesia menghabiskan waktu sebanyak 3 jam dalam sehari, maka dalam satu minggu pengguna media sosial tersebut termasuk memiliki kecenderungan Heavy User (Andi Anugrah, 2023).

Data dari We Are Social 2023, sebagai platform yang menyajikan data beserta tren pengguna internet, media sosial dan perilaku e-commerce secara berkala setiap tahun. Tahun ini, We Are Social juga sudah mengeluarkan laporan media sosial yang paling banyak digunakan di Indonesia adalah Whatsapp, pengguna yang banyak menggunakan aplikasi ini adalah diusia 16-64 tahun. Berdasarkan presentase berikut daftar aplikasi media sosial yang banyak digunakan di Indonesia : Whatsapp 92.1%, Instagram 86.5%, Facebook 83.8%, Tiktok 70.8%, Telegram 64.3% , Twitter 60.3%, Messenger 51.9%,

Snackvidio 37.8%, Pinterest 36%, dan Line 31.9% . Ada banyak lagi jenis media sosial ini yang dapat dengan mudah di unduh melalui google playstore. Dan fungsinya daripada media sosial ini merupakan tempat saling berbagi (informasi), gambar (foto dan video).

Berdasarkan pendidikannya, siswa SMA (Sekolah Menengah Atas) merupakan salah satu pengguna media sosial yang tinggi yaitu sebanyak 97,52%. Pada usia 9-19 tahun juga merupakan salah satu kelompok usia dengan pengguna media sosial yang tinggi yaitu sebesar 93,52% pengguna (Arlyta Dwi Anggraini, 2017). Dari data tersebut remaja merupakan salah satu kelompok usia yang sering mengakses media sosial. Pada kalangan remaja yang mempunyai media sosial biasanya sering memposting kegiatan pribadinya, menceritakan masalah yang sedang dialaminya, foto bersama temannya, bahkan meluapkan emosinya. Padahal dalam perkembangannya usia remaja seharusnya mencari identitas dirinya dengan cara bergaul dengan teman sebayanya, namun saat ini banyak anak dengan usia remaja yang sibuk dengan media sosialnya sehingga membuat remaja kurang berinteraksi dengan temannya. Hal tersebut sesuai dengan teori perkembangan remaja yang mengatakan bahwa remaja merupakan masa perkembangan dalam segala hal sehingga menjadi labil atau mudah untuk dipengaruhi, kematangan emosional, dan identifikasi diri.

Kegiatan penggunaan media social ini dibagi menjadi dua kategori, yaitu aktif dan pasif. Penggunaan media sosial aktif adalah kegiatan yang mengacu pada komunikasi dan pembuatan konten di media sosial, misalnya memposting pesan atau foto di media sosial dan mengobrol dengan orang lain. Sedangkan penggunaan media sosial pasif adalah kegiatan yang mengacu pada melihat pesan dari orang lain, melihat foto atau postingan orang lain. Dari kedua kegiatan tersebut terlihat bahwa kegiatan aktif berdampak positif bagi remaja karena dapat meningkatkan jejaringan sosial, modal sosial dan perasaan keterhubungan kepada orang lain, sedangkan kegiatan pasif berdampak negative bagi

remaja karena cenderung melihat orang lain lebih menarik dapat menimbulkan perasaan iri atau perbandingan sosial keatas, seperti persepsi bahwa orang lain lebih sukses yang berakibat ke dalam kepuasan hidup remaja (Boer dkk., 2022).

Solusi yang bisa dilakukan untuk mengurangi intensitas penggunaan media sosial adalah membatasi penggunaan media sosial, memanfaatkan media sosial sebagai tempat menambah ilmu dan berkompetisi, dan tetap bijaksana dalam penggunaan media sosial (Thursina, 2023).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Novianty dkk., (2019) terhadap 269 responden pada SMA Negeri Jatinangor didapatkan hasil sebagian besar responden adalah pengguna heavy users (lebih dari 40 jam/bulan) atau 6jam/hari, berdasarkan durasi pemakaian. Berdasarkan aktivitas online yang sering diakses setiap hari sebagian besar responden mengakses sosial media, komunikasi, mencari informasi pelajaran dan diluar pelajaran, hampir setengah responden bermain games online.

Penggunaan media sosial mengacu pada jejaringan sosial dan pengiriman pesan instan, dalam hal ini beberapa peneliti berpendapat bahwa penggunaan intensitas media sosial yang tinggi berpengaruh pada kesejahteraan remaja, misalnya terhadap kepuasan hidup remaja (Kelly dkk., 2018). Kepuasan hidup merupakan kondisi dimana seseorang berada dalam keadaan terpenuhi kebutuhannya, lebih lengkapnya kepuasan hidup dikatakan sebagai evaluasi individu terhadap pemenuhan kebutuhan, seberapa puas individu tergantung akan standar yang ditetapkan dalam perbandingan (Dewi dan Padang, 2023).

Salah satu karakteristik yang membuat remaja lebih rentan terhadap efek penggunaan intensitas media sosial adalah kecenderungan remaja untuk membandingkan diri mereka sendiri dengan orang lain, hal ini dapat menyebabkan penurunan kepuasan hidup remaja karena adanya perasaan iri hati. Efek moderasi ini dapat terjadi ketika remaja

terlibat dalam perbandingan sosial, yaitu ketika mereka mengevaluasi orang lain sebagai lebih unggul dibandingkan dirinya (Beyens dkk., 2020).

Dampak dari kepuasan hidup yang rendah pada remaja yang tidak terpenuhi kebutuhan dasarnya dalam bermedia sosial adalah remaja akan mengalami masalah dalam berinteraksi sosial, kecemasan dalam bermedia sosial, menurunnya kepercayaan diri, ketakutan ketinggalan informasi atau trend, dan remaja akan melakukan hal yang dapat memenuhi keinginannya untuk menjadi lebih dari dirinya sekarang atau lebih dari orang lain, sehingga remaja akan semakin puas dengan hidupnya meskipun menggunakan cara yang tidak baik (Kiyassathina dan Sumaryanti, 2021).

Solusi yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya ketidakpuasan hidup pada remaja yaitu dengan belajar mengenali emosi diri sendiri, belajar dari pengalaman positif orang lain, mengembangkan keterampilan sosial, dan menjadikan konseling sebagai sarana dukungan (Silaban dkk., 2023).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pouwels dkk., (2021) sebagian besar remaja menggunakan media sosial secara pasif yang dapat menimbulkan rasa iri bahkan rasa rendah diri dan benci kepada orang lain, jika remaja terus menerus merasakan hal ini akan berpengaruh kepada kualitas hidup yang dijalannya, yang artinya semakin tinggi perasaan iri maka semakin rendah tingkat kepuasan hidup remaja.

Menurut data dari Kendalkab portal resmi Kabupaten Kendal fenomena medsos yang sering terjadi adalah maraknya berita bohong (hoax), bullying, menebar kebencian dan sebagainya. Pengaruh hal ini bagi remaja adalah remaja akan mudah percaya karena remaja cenderung emosional sehingga dapat mempengaruhi kepuasan hidupnya (Diskominfo, 2023).

Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 3 Kendal dan SMK Swasta Tamansiswa Boja melalui wawancara kepada guru sekolah tersebut mengatakan

bahwa siswa diperbolehkan menggunakan handphone kesekolah karena beberapa kegiatan belajar mengajar mengharuskan menggunakan handphone. Namun karena hal ini banyak siswa yang menyalahgunakan seperti bermain game saat kegiatan belajar, membuat konten atau bermain media sosial sehingga tidak memperhatikan pelajaran. Ketika ditegur kebanyakan siswa tidak menurut dan masih bermain game, dan menjadi pemalas seperti lupa mengerjakan pr atau malas jika disuruh mengerjakan tugas di kelas. Selain itu guru mengatakan bahwa beberapa siswanya saat membuat status di whastapp berisi tentang foto atau video kegiatan mereka, aib temannya, keluhan saat kalah bermain game, dan ada yang membuat kata kata untuk menyindir seseorang. Hal ini dapat mempengaruhi kepuasan hidup seseorang misalnya siswa jika tidak mengupload kegiatan disekolah akan merasa ada yang kurang atau cemas. Menyebarkan aib dapat membuat korban malu dan mempengaruhi kegiatan sosialnya sehingga berdampak pada kepuasan hidup.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah ada hubungan antara penggunaan intensitas media sosial dengan kepuasan hidup remaja di SMK Kendal ?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Menjelaskan hubungan penggunaan intensitas media sosial dengan kepuasan hidup remaja pada siswa SMK Negeri dan SMK Swasta di Kendal.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui gambaran intensitas penggunaan media sosial pada remaja siswa SMK di Kendal
- b. Mengidentifikasi kepuasan hidup remaja siswa SMK di Kendal

- c. Menganalisis hubungan intensitas penggunaan media sosial dengan kepuasan hidup remaja siswa SMK di Kendal

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dapat mengetahui hubungan penggunaan intensitas media sosial dengan kepuasan hidup siswa SMK di Kendal

2. Manfaat Praktis

a. Penulis

Dapat menambah pengalaman dan pengetahuan tata cara penulisan karya ilmiah yang baik dan mengetahui pengaruh penulisan penelitian tersebut

b. Responden

Responden penelitian ini telah mendapatkan manfaat berupa kesempatan mendapatkan edukasi kesehatan mengenai dampak penggunaan media sosial.

c. Institusi Pendidikan

Dapat mendapatkan pengecekan kepuasan hidup remaja akibat penggunaan media sosial, serta memberikan informasi tentang manajemen kepuasan hidup yang baik.

d. Peneliti selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan dan melengkapi kekurangan pada penelitian ini.