

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia kian hari mengalami banyak perkembangan menuju kemajuan di segala bidang kehidupan. Banyak teknologi baru diciptakan atau mengalami kebaruaran, salah satunya dalam bidang komunikasi. Sejak dahulu kala manusia membuat dan menggunakan berbagai alat atau media perantara yang dapat membantu jalannya proses komunikasi. Sebagaimana manusia yang merupakan makhluk sosial yang memiliki kebutuhan untuk berkomunikasi yaitu kebutuhan akan bersosialisasi dan bertukar informasi. Media cetak hingga media elektronik yang menjadi penyebar informasi kini semakin berkembang dengan adanya internet. Globalisasi yang mengantarkan manusia dapat saling terhubung secara mendunia memberikan pengaruh yang besar pada bidang komunikasi. Berita yang biasanya dicetak dalam bentuk surat kabar atau disiarkan melalui televisi maupun radio kini dapat diakses ke media yang lebih praktis dan mudah dibawa kemana saja contohnya melalui telepon pintar (*smartphone*) atau komputer pribadi (*laptop*) yang dapat terhubung ke internet. Saat ini setiap orang dapat mencari dan mendapatkan segala bentuk informasi yang dibutuhkan dimanapun dan kapanpun dengan bantuan internet, kemajuan peradaban ini tentu saja sangat mempermudah pekerjaan manusia. Tidak sampai disitu, manusia juga menciptakan media sosial yang membantu mereka untuk dapat membagikan informasi mereka ke orang lain dengan format yang lebih praktis digunakan.

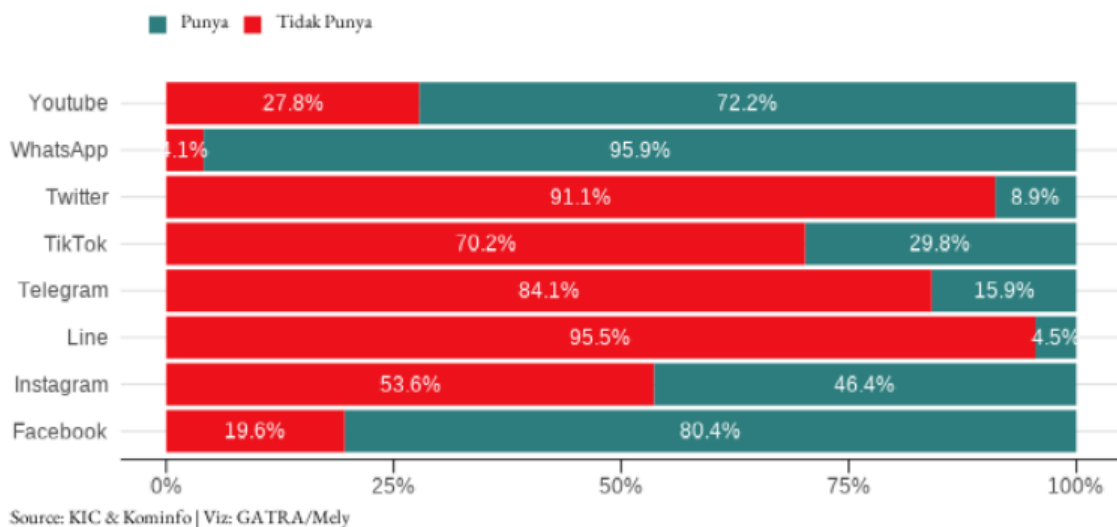
Kemajuan teknologi karena adanya globalisasi, menghadirkan internet sebagai jaringan yang dapat menyatukan banyak orang sekalipun terpisah jauh satu sama lain. Inovasi yang dilakukan terus menerus dan banyak dilakukan guna memaksimalkan adanya internet. Komunikasi menjadi bidang kehidupan yang banyak mendapat sorotan sehingga arus dari komunikasi itu sendiri menjadi semakin cepat dan membesar. Karena dengan komunikasi juga manusia memperoleh kemudahan dalam menyelesaikan pekerjaan mereka. Peluang tersebut dipakai oleh para pengusaha dan pengembang (*developer*) untuk membangun media komunikasi. Mereka saling berlomba-lomba untuk menciptakan sarana terbaik yang akan menjadi pilihan banyak orang.

Terbukti saat ini dapat dijumpai begitu banyak aplikasi yang diperuntukkan untuk berkomunikasi. Melakukan banyak kegiatan sosial untuk membangun jaringan relasi yang kuat. Aplikasi-aplikasi itu biasa disebut dengan media sosial. Satu orang saja dapat memunyai lebih dari satu aplikasi media sosial. Karena memang setiap aplikasi memiliki fokus atau keistimewaan tersendiri. Ditambah dengan peningkatan performa secara berkala untuk memenuhi kebutuhan manusia yang dinamis. Semakin baik performa dari media tersebut maka semakin banyak diunduh dan bisa menjadi aplikasi yang wajib dimiliki setiap orang dalam *smartphonenya* jika ingin bisa dengan bebas berkomunikasi dengan orang lain. Adapun media sosial yang hampir dimiliki oleh semua orang berdasarkan hasil survey oleh Kominfo dan diunggah di situs GATRA.com didapati bahwa aplikasi WhatsApp menduduki peringkat teratas.

GATRA

Kepemilikan Media Sosial

Studi Status Literasi Digital 2021 menemukan bahwa aplikasi WhatsApp merupakan media sosial yang paling banyak dimiliki oleh masyarakat Indonesia.



Gambar 1. 1 Grafik media sosial yang paling banyak dimiliki masyarakat Indonesia.

Sumber : Gatra.com

Bisa dikatakan bahwa WhatsApp menjadi media sosial utama mayoritas masyarakat Indonesia. Aplikasi ini memungkinkan orang untuk dapat bertukar pesan teks pendek dan penggunaanya hanya perlu terhubung ke internet untuk dapat mengakses aplikasi tersebut. Selain itu di WhatsApp memungkinkan penggunaanya

untuk mengirim pesan multimedia seperti foto, video, bahkan dokumen digital ditambah kenyamanan dengan tidak adanya iklan yang mengganggu menjadi nilai tambah tersendiri untuk aplikasi ini. Bahkan pengguna juga dapat melakukan panggilan suara maupun panggilan video.

Layaknya seperti media sosial lainnya yang kebanyakan untuk mengunggah foto atau video yang mana dapat dilihat oleh semua orang yang termasuk dalam kontak atau teman. Begitu juga dengan WhatsApp yang memiliki fitur serupa yaitu 'status'. Kita dapat membagikan kegiatan atau hal apa saja yang tengah kita lakukan ke seluruh kontak. Sehingga teman sekontak seperti mendapatkan informasi secara tidak langsung. Terutama mahasiswa yang masih termasuk remaja akhir yang menurut Elizabeth B. Hurlock dengan rentang usia 18 sampai 25 tahun masa ketika manusia akan memasuki fase dewasa (Salamuddin, 2016). Remaja di era perkembangan teknologi tentunya dekat dengan media sosial, penyebabnya karena remaja memanfaatkannya untuk mendapatkan opini orang lain, atensi, bahkan mampu membangun citra diri hal ini terjadi saat media sosial berubah menjadi adiksi bagi para remaja (Sugianto, 2017). Remaja biasanya mengunggah segala sesuatu perihal kehidupan privatnya, baik itu berupa curahan hati, foto atau video dengan keluarga, sahabat, maupun teman-temannya, bisa juga berupa siaran langsung (Sugianto, 2017). Hal ini tentunya dapat dilakukan setiap hari, dan kian aktif mereka akan makin mendapat pandangan bahwa ia mengikuti tren, tampak keren dan gaul. Berbeda jika ada remaja yang tidak aktif bermedia sosial dan dikira sebaliknya, seperti tidak mengikuti tren zaman, kolot dan sebagainya (Sugianto, 2017).

Sedangkan orang lain yang melihat statusnya tersebut tidak bisa menghindari dan mungkin saja tidak sempat menyaring informasi yang diterimanya. Indonesia bahkan memasuki peringkat sepuluh besar dunia sebagai negara yang banyak menghabiskan waktu dengan mengakses internet, yaitu dengan rata-rata 8 jam 52 menit setiap harinya (Nistanto, 2021). Maka bukan tidak mungkin jika media sosial akan aktif hampir sepanjang waktu. Dan semakin banyak hal yang dilihat di media sosial. Sedangkan tidak semua konten media sosial bersifat menghibur. Sebuah penelitian yang dilakukan Kramer dkk pada tahun 2014 menghasilkan suatu fakta dari paparan media sosial terhadap kondisi emosi, ditemukan saat isi dari media sosial tersebut bersifat negatif maka besar kiranya orang tersebut akan mengunggah konten

yang bersifat negatif pula, hal yang sama juga berlaku bila paparan konten yang didapati bersifat positif maka orang yang terkena dampaknya akan turut melakukan hal yang sama (Setyawan, 2016).

Seperti yang kita ketahui tidak semua informasi dapat bersifat positif bagi penerimanya. Segala hal dalam hidup selalu memiliki dua sisi yang berlawanan. Baik buruknya tergantung pada masing-masing orang. Momen kebahagiaan yang kita bagikan di media sosial tidak berarti akan memberikan kebahagiaan juga untuk orang lain. Bisa jadi justru menimbulkan efek yang sebaliknya seperti kecemburuan sosial. Perlu diketahui bahwa tidak semua orang berada pada kondisi yang sama. Sehingga potensi untuk timbulnya rasa iri sangat mungkin untuk terjadi. Manusia sebagai makhluk yang tidak pernah merasa puas, akan selalu menginginkan lebih. Apalagi jika orang yang dilihatnya dinilai lebih baik dalam aspek tertentu. Penelitian yang dilakukan oleh Steer di tahun 2014, mengemukakan hasil ketika orang mulai banyak menggunakan waktunya untuk menyelami media sosialnya, maka sejak itu pula ia mengkomparasi hal yang ada dalam kehidupannya atas kehidupan yang terjadi pada orang yang ia lihat di media sosial (Setyawan, 2016).

Sebenarnya tidak ada larangan khusus dalam hal unggahan selama tidak mengandung pornografi maupun kekerasan. Setiap orang memiliki hak masing-masing. Tidak ada yang salah bilamana seseorang mengunggah apa yang tengah ia makan, kemana ia berlibur, atau dengan siapa ia menghabiskan waktu. Hanya saja efek yang ditimbulkan pada orang lain memang bisa sangat beragam. Pencapaian seseorang atas kesuksesan karirnya, prestasinya, kehidupannya yang harmonis baik itu dengan keluarga maupun dengan pasangannya, orang-orang yang mengelilinginya atau usaha-usaha yang berbuah manis hasil kerja kerasnya, atau bahkan sesuatu yang sudah ia dapatkan dari lahir baik itu bentuk fisik yang ideal, tampang yang rupawan yang mana ia dapatkan tanpa bersusah payah, atau biasa dikenal dengan anugerah dari Tuhan. Semua yang disebutkan tadi merupakan beberapa contoh dari pencapaian yang bisa didapatkan manusia dan tentunya bersifat positif.

Teori behaviorisme sebagai teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah menjadi dasar dalam penentuan analisis data nantinya. Teori yang berangkat pada tindak tanduk atau perilaku. Bahwa perilaku dapat diprediksi bahkan dapat diukur. Dalam penelitian ini perilaku penggunaan media sosial menjadi poin dasar yang

dinilai peneliti sebelum mengkaji poin-poin lainnya yang merupakan pengaruh atau buah dari perilaku itu sendiri. Selayaknya tidak akan ada asap bila tidak ada api, tidak akan ada reaksi bila sebelumnya tidak ada tindakan yang dilakukan. Perilaku bermedia sosial dengan tingkatan durasi maupun intensitas tertentu dapat menentukan banyak atau tidaknya terpaan dampak yang akan diterima penggunanya. Dalam teori behaviorisme tidak dapat dipungkiri terdapat banyak faktor yang turut berpengaruh dalam pembentukan perilaku suatu individu. Sehingga dalam penelitian inipun peneliti juga mengkaji faktor-faktor yang kemungkinan turut andil dalam pola perilaku remaja akhir dalam bermedia sosial.

Kemudian terdapat teori s-o-r yang digagas oleh Hovland di tahun 1953. Teori yang menganagkat 3 aspek penting yaitu adanya stimulus (S), organisme (O), dan respon atau reaksi (R) yang saling terikat satu sama lain. Salah satu teori yang berasal dari cabang ilmu psikologi komunikasi. Psikologi sendiri bagian yang mempelajari mengenai keadaan jiwa atau mental seseorang. Penelitian ini mengangkat bagaimana kesehatan mental seseorang dapat berubah atau terjadinya perubahan psikologis sebagai bentuk reaksi karena adanya stimulus atau rangsangan berupa unggahan status dari media sosial WhatsApp terhadap remaja akhir sebagai organisme target sasaran. Berdasarkan hasil riset awal peneliti yang menunjukkan bahwa mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura mayoritas menggunakan media sosial WhatsApp dalam keseharian mereka dengan presentase sebesar 53,8% ditambah durasi intensitas penggunaan mereka yang tinggi rata-rata menghabiskan waktu lebih dari 3 jam sehari untuk media sosial. Disisi lain perlu diingat bahwa kesadaran akan kesehatan mental di Indonesia masih tergolong rendah. Sayangnya kesehatan mental menjadi hal yang masih kurang mendapatkan perhatian dari masyarakat, sehingga kesadaran akan kesehatan mentalpun masih rendah. Sehingga efek negatif dari kegiatan sehari-hari termasuk bermain media sosial yang berdampak pada kesehatan mental tidak cukup mendapat penanggulangan yang baik, padahal peristiwa seperti ini dapat diminimalisir jika para pengguna media sosial paham akan yang dimaksud kesehatan mental. Dengan memiliki mental yang sehat maka secara tidak langsung dapat memberikan pengaruh yang sehat pada orang lain pula. Ibaratnya jika memiliki jiwa yang positif aura tersebut pasti akan dirasakan orang-orang disekitar kita pula. Di Indonesia sendiri penderita penyakit mental terbilang banyak atau tinggi, terutama pada masa pandemi Covid-19.

Yang mana Indonesia mengalami peningkatan penderita gangguan mental menjadi sebanyak 9,8% atau kira-kira menjadi 20 juta penduduk (Rokom, 2022).

Lalu teori yang ketiga yaitu teori jarum hipodermik. Teori yang digagas oleh Harold Laswell pada tahun 1920an ini juga membahas tentang efek media pada khalayaknya, efek atau dampak yang diberikan digambarkan seperti jarum suntik yang disuntikkan secara langsung mengenai kulit atau hal ini dimaknai dengan terpaan media yang memberikan efek langsung pada sasaran media tersebut. Dalam penelitian ini teori ini digambarkan sebagai penaruh dari terpaan unggahan status WhatsApp terhadap para penggunanya yaitu remaja akhir, Adapun pengaruh yang dimaksud mengarah pada perubahan psikologis. Peneliti mengkaji apakah efek dari unggahan status WhatsApp bisa membuat remaja akhir merasakan adanya kesenjangan antara dirinya dengan orang lain yang mana hal ini berarti terindikasi betul membandingkan diri sendiri dengan orang lain, dan apakah hal tersebut mampu menimbulkan adanya kemauan atau keinginan mereka untuk mencapai kesetaraan tersebut. Hal inilah yang melatarbelakangi peneliti merasa perlu melakukan penelitian terhadap dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media sosial khususnya media WhatsApp, mengingat WhatsApp adalah media yang arus penggunaannya tidak pernah surut dalam kehidupan sehari-hari. Vries dkk (2015) dalam (Gunardi, 2019) juga memberikan saran supaya studi di masa depan mampu melakukan studi dengan metode yang sama namun dengan subjek dan lokasi yang berbeda untuk menemukan hubungan antara kegiatan bermedia sosial dan efeknya terhadap tubuh dan mental. Oleh sebab itu menjadi alasan bagi peneliti untuk melakukan studi serupa terhadap mahasiswa dan mahasiswi Universitas Trunojoyo Madura yang termasuk dalam remaja akhir. Dengan meneliti dampak yang ditimbulkan diharapkan mampu memberikan wawasan bagaimana sebaiknya bermedia sosial dengan bijaksana karena dampaknya yang dapat menerpa siapa saja.

Adapun dari latar belakang diatas maka didapati rumusan masalah sebagai berikut:

1.2 Perumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh unggahan status WhatsApp terhadap perubahan psikologis remaja akhir?

2. Seberapa besar pengaruh unggahan status WhatsApp terhadap kondisi psikologis remaja akhir?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh unggahan status WhatsApp terhadap kondisi psikologis remaja akhir.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh unggahan status WhatsApp terhadap kondisi psikologis remaja akhir.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan referensi atau literatur bagi para calon peneliti lainnya terutama yang nantinya akan mengkaji topik tentang dampak-dampak dari pengguna media sosial.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil dari dilakukannya penelitian akan secara otomatis menambah wawasan peneliti terkait dampaknya media sosial khususnya dari media WhatsApp terhadap kesehatan mental terutama perubahan psikologis penggunaannya. Selain itu dengan tuntasnya penelitian ini peneliti bisa menyelesaikan program studinya.

b. Bagi Instansi / Universitas Trunojoyo

Penelitian ini akan menambah sumber literasi bagi instansi peneliti yaitu Universitas Trunojoyo Madura, dan menjadi referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan kajian serupa khususnya pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Budaya, Program Studi Ilmu Komunikasi.

c. Bagi Masyarakat

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu mengedukasi masyarakat, khususnya pengguna media sosial untuk lebih memahami dampak baik buruknya media sosial itu sendiri, sehingga hal-hal yang tidak diharapkan seperti adanya kecemasan atau bentuk depresi lainnya bisa menurun bahkan dicegah.