

BAB I

PENDAHULUAN

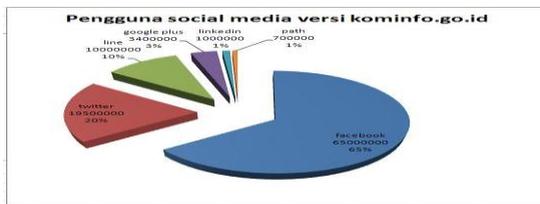
1.1. LatarBelakang Masalah Penelitian

Pada zaman modernisasi ini, kemajuan dari fungsi telepon genggam semakin berkembang pesat. Tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk berkomunikasi tetapi saat ini telepon genggam sudah memiliki beberapa fungsi lainnya, yakni untuk sarana hiburan dan sarana untuk memudahkan pekerjaan. Fungsi telepon genggam sebagai sarana hiburan terdiri dari sosial media, pengambil/pemutar video, pengambil gambar/foto, permainan (*game*), pemutar musik/MP3, dan TV, sedangkan fungsi telepon genggam sebagai sarana untuk memudahkan pekerjaan terdiri dari pembuka dokumen (xls, doc, ppt), internet *browser*, kalkulator, *email*, *maps*, program penerjemah bahasa, dan lain sebagainya. Hal ini yang menyebabkan telepon genggam saat ini menjadi kebutuhan sehari-hari dan semakin digemari oleh semua kalangan usia.

Hal tersebut didukung oleh data yang diperoleh dari www.vedcmalang.com yang mengungkapkan bahwa manfaat telepon genggam bagi personal saat ini yaitu semakin mempermudah setiap orang dalam berkomunikasi satu sama lain. Tidak hanya berkomunikasi melalui pesan singkat atau panggilan saja, tetapi juga bisa digunakan untuk pengiriman data yang berupa audio dan visual dengan lebih baik. Telepon genggam juga semakin mempermudah masyarakat untuk memperoleh informasi dengan cepat karena akses internet yang mudah dilakukan di manapun dan kapan pun.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Liputan6.com, diketahui bahwa pengguna internet di Indonesia mampu mengalahkan para pengguna internet di negara lain dengan kondisi hampir semua sosial media dimiliki. Semakin banyak pengguna internet terjadi karena semakin mudah seseorang memiliki *smartphone* dengan harga yang sangat terjangkau, sehingga memudahkan pengguna untuk mengakses internet. Sosial media bahkan saat ini digunakan sebagai wadah untuk *sharing* dalam berbagai macam hal, terutama oleh remaja.

Sosial media merupakan salah satu fitur telepon genggam yang paling memiliki daya tarik tinggi bagi pengguna. Berbagai macam sosial media memiliki banyak fungsi yang dapat dinikmati oleh individu yang menggunakannya. Mulai dari fungsi obrolan (*chatting*), mengunggah gambar/video, berbagi tautan, berbagi lokasi/tempat, *game*, sampai dengan fungsi bisnis/perdagangan *online*. Berdasarkan data yang diperoleh dari www.inonesia.com menyatakan bahwa terdapat macam-macam sosial media yang terpopuler saat ini, antara lain *Facebook*, *Twitter*, *Google+*, *Instagram*, *Path*, *LINE*, *FourSquare*, *LinkedIn*, *YouTube*, dan *Kaskus*. Ada dari keragaman sosial media tersebut yang langsung tersedia sebagai fitur pada telepon genggam, tetapi ada pula yang mengharuskan penggunaanya untuk mengunduh melalui internet terlebih dahulu. Menurut hasil survey yang dilakukan oleh Kominfo jumlah pengguna sosial media tahun 2014 diketahui sebagai berikut : (lihat diagram)



Sumber data : Diolah dari hasil survei Kominfo tahun 2014.

Berdasarkan data diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa di antara banyak jenis sosial media yang ada diketahui bahwa data sosial media mulai dari yang paling banyak hingga paling sedikit penggunaannya adalah *Facebook* sebanyak 65%, *Twitter* sebanyak 20%, *Line* sebanyak 10%, *Google+* sebanyak 3 %, *Linked in* sebanyak 1 %, dan *Path* sebanyak 1 %. Hal ini menunjukkan meskipun terdapat banyak jenis sosial media yang baru bermunculan, tetapi *Facebook* masih menjadi sosial media yang masih sangat digemari oleh penggunaannya.

Adanya fitur sosial media pada telepon genggam memiliki beberapa dampak positif bagi individu. Hal ini didukung oleh data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan salah seorang remaja putri, AM, yang berusia 16 tahun. Berikut penuturan remaja tersebut mengenai dampak positif dari adanya fitur sosial media pada telepon genggamnya :

“Saya pakai sosmed itu banyak banget dampak yang saya terima. Pertama, bikin mudah buat komunikasi bareng temen, apalagi kalau temen kita itu gak pernah ketemu. Kedua, sosmed ini juga banyak banget kasih informasi buat saya, mulai dari informasi sekolah, sampai informasi online shop gitu. Jadi, semenjak ada sosmed ini bikin yang jauh jadi dekat deh, makin asyik aja.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan AM dapat diketahui bahwa sosial media memiliki dampak positif, yakni sebagai media komunikasi untuk memudahkan individu untuk dapat berkomunikasi di mana dan kapanpun. Selain itu, sosial media juga memberikan informasi bagi individu tersebut, baik informasi dalam dunia pendidikan maupun dunia perdagangan *online (online shop)*. Pernyataan tersebut didukung oleh Dewi, S.Y, Sudiana, N.I, dan Arifin (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Esai tentang Dampak Media sosial terhadap Perkembangan Psikologis Siswa Karya Siswa SMA Unggulan Sekota Denpasar (Kajian Analisis Wacana Kritis)” memperoleh hasil penelitian bahwa diketahui dampak positif dari sosial media adalah memberikan kemudahan dalam bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang di seluruh dunia, dapat memberikan informasi secara cepat dan, sebagai wadah aspirasi bagi individu, dalam hal ini aspirasi siswa mengenai suatu peristiwa atau hal yang terjadi.

Akan tetapi, fitur sosial media juga memiliki dampak negatif bagi individu. Hal ini didukung oleh Nurmandia, Wigati & Masluchah (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Hubungan antara kemampuan sosialisasi dengan kecanduan jejaring sosial” yang menyatakan bahwa remaja yang sosialisasinya rendah maka akan semakin sering menggunakan jejaring sosial karena itu sebagai pengalihan remaja dan dianggap sebagai rutinitas hiburan yang tidak akan terlewatkan. Selain itu, fitur sosial media membuat individu yang sedang bersama dalam dunia nyata menjadi lebih jauh karena kurangnya interaksi satu sama lain, pengguna sosial media lebih banyak berinteraksi dengan orang melalui dunia maya. Hal ini didukung oleh Utaminingsih (2006) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Ponsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial

Remaja” yang mengungkapkan bahwa tingginya penggunaan media-media teknologi lainnya dapat memungkinkan interaksi seseorang menjadi rendah secara tatap muka dengan lingkungan sosialnya. Selain hasil dari penelitian Utaminingsih, adanya fitur sosial media membuat penggunaanya lebih banyak berinteraksi melalui dunia maya saja sehingga interaksi secara tatap muka menjadi lebih tinggi dengan teman atau pacar dalam sosial media mereka saja dibandingkan lingkungan sosialnya dan pendapat ini didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan dengan remaja putra, YS, yang berusia 17 tahun. Berikut penuturan YS mengenai dampak kurangnya tatap muka :

“Saya selalu buka HP di setiap waktu untuk bermain game melalui sosmed LINE, sehingga biasanya saya tidak melakukan interaksi bahkan malahan mengabaikan teman-teman yang sedang bersama saya saat itu. Menurut saya, bermain game lebih asyik dibandingkan harus berbicara dengan teman secara tatap muka, lagian di game juga bisa invite teman-teman buat main bersama.”

Selain itu, dapat diketahui dampak negatif lainnya juga terjadi apabila penggunaan fitur sosial media tersebut mengakibatkan seseorang mengharuskan dirinya untuk sering membuka telepon genggamnya untuk mengecek sosial medianya secara terus menerus, baik digunakan untuk obrolan (*chat*), *game*, dan aktivitas lainnya sehingga ia tidak mampu mengontrol dirinya. Hal ini didukung dengan hasil penelitian Yuwanto (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Alat Ukur *Blackberry Messenger Addict*” mengatakan bahwa alat ukur *Blackberry messenger addict* memiliki 3 aspek yaitu ketidakmampuan mengontrol penggunaan blackberry messenger yang berdampak buruk seperti menimbulkan kecemasan dan kehilangan bila tidak menggunakan

blackberry messenger, dan menarik diri dari masalah menggunakan blackberry messenger. Hal ini juga didukung oleh data yang diperoleh dari wawancara dengan salah seorang remaja putri yang berusia 15 tahun. Berikut penuturan VP mengenai dampak negatif dari adanya fitur sosial media pada telepon genggamnya :

“Saya punya banyak sosmed, mulai dari BBM, Facebook, LINE, Instagram, Path, masih banyak lainnya sih. Semuanya itu banyak banget, sampe-sampe banyak bunyi atau kalo gak bunyi sih mesti kepengen buat ngecek HP gitu meskipun pas lagi kelas. Soalnya, gak pengen ketinggalan status/ foto yang diunggah temen juga. Jadi dikit-dikit buka, dikit-dikit buka gitu.”

Bisa dilihat berdasarkan penuturan VP di atas, diketahui bahwa dampak negatif dari adanya fitur sosial media adalah kurangnya kontrol diri dalam menggunakan telepon genggam, sehingga membuat individu terus menerus mengecek telepon genggamnya untuk melakukan hal yang kurang penting, seperti melihat status yang diunggah teman atau sekedar memberikan komentar. Hal ini didukung oleh definisi kontrol diri yang dikemukakan oleh Freud (dalam Calhoun dan Acocella, 1990: 131) menyatakan bahwa manusia memiliki motivasi yang berasal dari dorongan dalam dirinya. Seseorang tidak hanya melakukan dorongan yang diinginkan melainkan harus mampu mengendalikan keinginannya tersebut guna tidak mengganggu suatu peraturan atau tata tertib yang berlaku di masyarakat.

Dengan demikian, berdasarkan definisi dari Freud tersebut, apabila dikaitkan dengan kondisi VP, yakni ia memiliki motivasi yang berasal dari dorongan dalam dirinya, tetapi tidak dapat mengendalikan keinginannya. Dalam hal ini, ia mengharuskan dirinya untuk terus menerus membuka fitur sosial media dalam telepon genggamnya di setiap waktu dan

tempat untuk digunakan tidak sesuai dengan keperluannya, seperti halnya melihat status atau foto yang diunggah dan memberikan komentar kepada temannya.

Selain itu, Chaplin (2011:451) juga mengungkapkan bahwa kontrol diri juga sebagai suatu kemampuan untuk seseorang membimbing tingkah lakunya sendiri dan menekan atau merintangai impuls-impuls atau tingkah laku impulsif. Dengan demikian, berdasarkan definisi dari Chaplin tersebut dapat disimpulkan bahwa seseorang yang mampu melakukan kontrol diri dengan baik berarti dirinya mampu untuk menggunakan fitur sosial media sesuai dengan keperluan dengan waktu penggunaan yang tidak terlalu sering, sehingga sosial media tidak akan membuat dirinya mengalami kecanduan dan membuat penggunaanya tetap berinteraksi secara tatap muka dengan lingkungan sosialnya.

Hal ini didukung oleh Sari (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Hubungan antara Kontrol Diri dengan Pengungkapan Diri pada Remaja Pengguna *Facebook*” dengan hasil penelitian yang mengungkapkan bahwa remaja sudah cukup mampu dalam melakukan kontrol diri dengan baik dalam menggunakan *facebook*. Dalam hal ini, mereka sudah mampu mengarahkan perilaku, pemikiran, dan informasi serta cukup mampu mengambil keputusan dalam menggunakan *facebook*.

Kontrol diri dalam penggunaan sosial media ini sangat berdampak bagi kehidupan remaja. Hurlock (1980:206) mengatakan bahwa remaja yang dalam bahasa Latin adalah *adolesence*, sesungguhnya memiliki arti tumbuh untuk mencapai kematangan. Sesungguhnya definisi remaja juga mempunyai arti yang luas, yakni mencakup kematangan mental emosional,

sosial dan fisik. Selain itu, pada dasarnya remaja memiliki tugas perkembangan yang salah satu di antaranya adalah mulai mencapai hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebayanya baik pria maupun wanita. Berdasarkan definisi dari Hurlock tersebut, remaja dalam hal ini sudah mampu menjalin hubungan sosial dengan orang lain, mengarahkan dirinya sendiri, dan mempunyai keinginan yang kuat untuk menjadi matang sehingga dapat diterima oleh teman sebaya.

Hal ini juga didukung oleh Rachdianti (2011) dalam penelitiannya tentang hubungan antara *self control* dengan intensitas penggunaan internet remaja akhir mengungkapkan bahwa dalam kategorisasi intensitas penggunaan internet, remaja memiliki tingkat intensitas penggunaan internet yang tinggi, karena remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak menuju dewasa. Pada periode tersebut rasa ingin tahu dan kebutuhan akan mendapatkan informasi mengenai dirinya sendiri, masyarakat, dan lingkungan pun juga ikut meningkat.

Jika dikaitkan dengan kontrol diri terhadap penggunaan fitur sosial media, remaja sangat ingin menggunakan sosial media dikarenakan adanya keinginan untuk menjalin hubungan sosial yang baru dengan orang lain, menjadi matang dan dapat diterima oleh teman sebaya dalam sosial media yang dimiliki. Ini mengakibatkan remaja menjadi kurang mampu mengontrol dirinya dalam menggunakan sosial media, sehingga remaja melupakan interaksi sosialnya secara tatap muka dengan orang-orang di sekitarnya dibandingkan interaksi sosialnya secara dunia maya. Padahal interaksi sosial sangat penting untuk dilakukan.

Seperti halnya yang dikemukakan oleh Bales. F.R (dalam Santoso.S, 2010:180) mengungkapkan bahwa aspek-aspek dari interaksi sosial adalah pertama, Situasi, yang mana setiap proses interaksi sosial itu berlangsung maka masing-masing individu akan menunjukkan tingkah lakunya. Kedua, Aksi atau interaksi, yang mana suatu tingkah laku yang tampak dan merupakan pernyataan kepribadian individu-individu tersebut, sehingga saat proses interaksi berlangsung maka juga ada aksi dan ada juga interaksi karena aksi/interaksi selalu menghubungkan individu dengan individu yang lain yang terlibat dalam proses interaksi sosial.

Penggunaan fitur sosial media seharusnya hanya berfungsi sebagai media, hiburan, informasi, dan komunikasi yang dilakukan sesuai dengan keperluan sehingga tidak mengakibatkan timbulnya dampak-dampak negatif pada penggunaannya, di antaranya membuat remaja menjadi lupa bahwa dirinya perlu berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (dunia nyata), membuat remaja terus-menerus mengecek telepon genggamnya kapanpun dan di manapun. Dalam hal ini, individu seharusnya mampu untuk mengontrol dirinya dalam penggunaan fitur sosial media. Akan tetapi, kenyataannya banyak remaja yang tidak mampu mengontrol diri dalam penggunaan fitur sosial media, jika dilihat dari intensitas penggunaan yang terlalu sering dan berkurangnya interaksi dengan orang di sekitarnya secara tatap muka (dunia nyata). Hal ini juga didukung oleh hasil observasi yang dilakukan peneliti, yakni banyak remaja yang kurang mampu mengontrol dirinya untuk tidak terus membuka sosial medianya ketika sedang duduk bersama dalam bersosialisasi dengan teman-temannya, sehingga mereka tidak melakukan interaksi satu sama lain. Oleh karena itu, peneliti berpendapat bahwa gambaran kontrol diri terhadap penggunaan fitur sosial media pada remaja penting untuk diketahui lebih dalam lagi.

1.2. Batasan Masalah

Penelitian ini ingin mengetahui gambaran kontrol diri terhadap penggunaan fitur sosial media pada remaja di Surabaya. Pemilihan subjek adalah remaja putra dan remaja putri yang berusia antara 15-18 tahun yang bertempat tinggal di Surabaya, dan merupakan seseorang yang memiliki telepon genggam (*smartphone*) dengan memiliki fitur sosial media yang digunakan secara aktif.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif, yakni suatu penelitian yang memiliki fungsi untuk memberikan gambaran terhadap suatu objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya tanpa melakukan suatu analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku secara umum (Sugiyono, 2014: 29).

1.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah untuk penelitian ini adalah bagaimana gambaran kontrol diri terhadap penggunaan fitur sosial media pada remaja di Surabaya?

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kontrol diri terhadap penggunaan fitur sosial media pada remaja di Surabaya.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat teoritis :

Menjadi sumbangan referensi pengembangan teori dan wacana yang dapat dikaji lebih mendalam bagi bidang ilmu psikologi khususnya tentang penggunaan fitur sosial media pada remaja yang berkaitan dengan kontrol diri, dan dampak-dampak dari penggunaan sosial media.

1.5.2. Manfaat praktis :

a. Bagi Remaja

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai dampak-dampak dari penggunaan sosial media dan gambaran mengenai kontrol diri remaja dalam penggunaan fitur telepon genggam, agar para remaja mampu menggunakan telepon genggam sesuai dengan keperluan.

b. Bagi Orangtua

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai dampak-dampak dari penggunaan sosial media dan gambaran kontrol diri remaja dalam penggunaan fitur telepon genggam agar para orang tua mampu memberikan pengawasan, pengasuhan, dan bimbingan kepada anak-anaknya dalam hal menggunakan telepon genggam yang sesuai dengan keperluan.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan informasi yang berguna agar para guru mampu memberikan pengawasan, bimbingan, dan menyelenggarakan program penyuluhan atau seminar kepada anak didiknya dalam hal

menggunakan telepon genggam yang sesuai dengan keperluan dan informasi mengenai dampak-dampak dari penggunaan sosial media.