

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Internet merupakan sebuah jaringan komunikasi tanpa batas yang melibatkan jutaan komputer pribadi (*Personal Komputer*) yang tersebar di seluruh dunia. Internet juga merupakan media yang saat ini sedang digemari oleh banyak kalangan, dengan beragam motif penggunaan yang berbeda-beda dan Internet merupakan media yang sangat membantu suatu kolaborasi yang biasanya terhambat oleh ruang dan waktu. Penggunaan internet memberikan kenyamanan pada individu dalam menjalin hubungan sosial secara *daring*, yang ditandai dengan meningkatnya perilaku mereka dalam menghabiskan waktu luang untuk mengakses media sosial. Individu yang berusia dewasa awal lebih cenderung mengembangkan perilaku *repetitive* dalam menggunakan internet, cenderung dapat mengakibatkan peningkatan intensitas waktu penggunaan dan mampu mendorong munculnya perilaku kecanduan, salah satunya adalah kecanduan terhadap media sosial.⁽¹⁻³⁾

Pengguna internet di dunia diperkirakan mencapai 4,95 miliar orang pada Januari 2022. Jumlah tersebut meningkat 3,99% dibandingkan pada tahun sebelumnya yang sebanyak 4,67 miliar orang. Indonesia merupakan negara yang memiliki populasi penduduk mencapai 272.682.600 jiwa penduduk, dari hasil laporan survei *APJII* 2021-2022 (Q1) kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi melalui internet berkembang dengan pesat, yaitu 77,02% tingkat penggunaan internet di Indonesia dalam rentang usia yang paling banyak dari 13-18 tahun mencapai 99,16%, dalam penggunaan internet ini yang paling sering digunakan ialah media sosial sebanyak 89,15%, berdasarkan pada tingkatan kontribusi perpulau, pulau Sumatra dikategorikan sebagai penggunaan media sosial terbanyak kedua mencapai 16,63%. Dan di provinsi jambi penggunaan internet mencapai 78,86 %.^(4,5)

Dilihat dari data dunia jumlah kecanduan media sosial yang paling tinggi ialah negara Nigeria sebanyak 4 jam 49 menit, Menurut *APJII* negara Indonesia yang mengalami kecanduan media sosial mencapai 89,15%, mengapa demikian

dikarenakan setiap seseorang mengakses media sosial 3 sampai 5 jam dalam sehari maka seseorang tersebut dinyatakan kecanduan media sosial, pernyataan ini dikemukakan juga oleh penelitian sebelumnya yang berjudul kecanduan media sosial pada dewasa awal: apakah dampak dari kesepian oleh krisnadi.^(2,4) Diketahui pada provinsi jambi pengguna media sosial yaitu sebanyak 21,70%, dan di sarolangun pengguna media sosial mencapai 15,14%.⁽⁶⁾ Didapatkan peta geografis sarolangun bahwa Sebelah Utara berbatasan dengan Kabupaten Batanghari Provinsi Jambi, Sebelah Selatan berbatasan dengan Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu, Sebelah Barat berbatasan dengan wilayah Kabupaten Merangin Provinsi Jambi, Sebelah Timur berbatasan dengan Kabupaten Musi Rawas Utara Provinsi Sumatera Selatan, dari peta tersebut diketahui pula bahwa Desa Lubuk KePAYang berada diposisi tengah, sehingga bisa dikatakan Desa tersebut memiliki akses internet yang sangat lancar yang membuat penduduknya sangat mudah mengakses media sosial.⁽⁷⁾

Kecanduan media sosial ini adalah suatu gangguan perilaku dalam pemakaian media sosial yang melampaui batas dan mengarah pada kecenderungan untuk selalu menggunakan media sosial. Ada berbagai faktor yang memengaruhi kecanduan media sosial yaitu kecemasan sosial, kesepian, dan FoMO. Individu yang mengalami FoMO dapat memungkinkan dirinya terikat dengan media sosial. Hasil penelitian yang dilakukan oleh organisasi profesi psikologi Australia (*Australian Psychological Society*) menyatakan apabila remaja rata-rata bermain media sosial selama 2,7 jam per hari dinyatakan mengalami FoMO, pernyataan ini sama dengan penelitian sebelumnya oleh bokioglu di turki.^(8,9) Adapun Penelitian yang dilakukan oleh Li-Chiu Chi yang mengatakan faktor positif yang mempengaruhinya ialah faktor prediksi oleh tingkat ciri kepribadian tertentu seperti *extraversion*, kesesuaian, ketelitian, stabilitas emosi, dan keterbukaan terhadap pengalaman, Pernyataan ini memiliki kesamaan dari Penelitian terdahulu oleh Marliani dikalimantan.^(10,11)

FoMO ini adalah suatu kekhawatiran yang meluas bahwa orang lain mungkin mendapatkan pengalaman berharga sementara seseorang kehilangannya, pernyataan ini didefinisikan oleh psikolog Eropa. Salah satu keunggulan dari

FoMO yaitu keinginan untuk selalu terhubung dengan apa yang dilakukan orang lain. Dari faktor-faktor tersebut membuat individu selalu ada keinginan untuk tetap terus mengakses media sosial. Kecanduan ini bukan berupa ketakutan akan kehilangan *ponsel* tetapi lebih kepada ketakutan tidak menjadi bagian dari aktifitas yang dilakukan teman-temannya.^(12,13) Seseorang dengan FoMO ini akan terlalu sering menggunakan *smartphone*, dan menghabiskan terlalu banyak waktu di jejaring sosial hal ini akan mengganggu pola tidur mereka. Bahkan mereka juga menderita kegagalan akademik akibat stres dan kurang tidur.^(14,15)

JWT atau *Intelligence* menerbitkan sebuah laporan penelitian mengenai FoMO. Ia menyebutkan bahwa FoMO ini kekhawatiran yang ditimbulkan saat tidak mau ketinggalan *trend* atau gaya baru yang apa saja sedang terjadi di media sosial, Dalam masyarakat *modern*, anak muda menghabiskan banyak waktu memposting sesuatu di media sosial, mengikuti *trend* terkini dengan teman-temannya, dan terus memperbarui statusnya.^(9,16) Pada Penelitian sebelumnya oleh Taswiyah bahwa FoMO ini suatu Rasa takut yang berkaitan dengan pandangan bahwa orang lain lebih bahagia, lebih menarik, lebih sukses karena memiliki kehidupan dan *profesi* yang lebih baik. Perasaan FoMO bisa menimpa pada orang-orang dari semua jenis kelamin dan usia. Orang yang mengalami FoMO kurang puas dengan hidup mereka karena mereka terus-menerus membandingkan hidup mereka dengan orang lain.⁽¹⁷⁾ Dalam penelitian yang dilakukan dipakistan memiliki perbedaan pada usia yang banyak mengalami FoMO tersebut bahwa usia yang lebih muda memiliki skor lebih tinggi karena takut ketinggalan (FoMO).⁽¹⁸⁾

Pada Penelitian Taswiyah ini fenomena pemakaian *medsos* yang berlebihan dikhususkan pada usia 13-19 tahun.⁽¹⁷⁾ sedangkan Pada penelitian lain oleh Anastasya yang mengatakan menemukan bahwa tingkat FoMO tertinggi dialami oleh mereka yang berusia di bawah 21 tahun yang merupakan usia mahasiswa tahun pertama, sehingga bisa dikatakan yang paling sering mengakses media sosial ini ialah masa remaja hingga masa dewasa awal.⁽¹⁹⁾

Usia antara 18-25 tahun merupakan peralihan dari masa remaja menuju masa dewasa, yang disebut juga sebagai dewasa muda. Salah satu ciri fase ini adalah ketidakstabilan dalam berbagai aspek kehidupan. Siswa dengan tingkat

FoMO yang tinggi akan memberikan dampak seperti penurunan produktivitas, motivasi belajar, prestasi akademik, kesejahteraan emosional, dan meningkatnya penggunaan *gadget* di kelas yang dapat mengganggu proses pembelajaran.⁽¹⁹⁾ Dalam penelitian Ruby menjelaskan bahwa yang memiliki pemegang tertinggi ialah remaja mencapai 92% dan pada katagori 84% dipegang oleh populasi orang dewasa yang mana dalam hal ini tingginya tingkat FoMO terhadap dewasa awal.⁽²⁰⁾

Tingkat kecanduan media sosial pada dewasa awal berada pada kategori tinggi. Sedangkan FoMO pada dewasa awal berada pada kategori tinggi. Terdapat peran yang signifikan antara FoMO terhadap kecanduan media sosial pada dewasa awal. Hal ini berarti jika tingkat FoMO pada individu semakin tinggi maka kecanduan media sosial juga akan semakin tinggi. Begitupun sebaliknya, jika kecanduan media sosial tinggi maka tingkat FoMO pada individu pun semakin tinggi, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Arcivid Chorynia Ruby.^(21,22)

Bermedia sosial yang berlebihan mengakibatkan dirinya menjadi lalai dengan kewajibannya dan selalu ingin bermalas-malasan, bermain media sosial secara *intensif* dan berlebihan juga akan menyebabkan kecanduan sehingga menimbulkan berbagai dampak negatif seperti tidak dapat menyelesaikan pekerjaan atau tugas dengan baik, mengalami penurunan nilai saat sekolah ataupun kuliah, tidak masuk kelas, hilangnya hubungan sosial secara langsung, dan tidur pada saat jam sekolah atau kuliah, pernyataan ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lira Asafitri.^(8,23)

Dari uraian diatas membuat peneliti sangat tertarik untuk membahas lebih dalam tentang hubungan kecanduan media sosial terhadap FoMO pada dewasa awal di Desa Lubuk Kepayang, mengapa peneliti ingin melakukan penelitian ini di Desa Lubuk Kepayang karena dari kacamata peneliti tentang Desa Lubuk Kepayang memiliki kategori yang cocok dalam masalah penelitian ini, peneliti mengetahui bahwa di Desa Lubuk Kepayang ini sering kejadian seorang anak membentak orang tuanya dikarenakan tidak mau melakukan hal yang disuruh oleh orang tuanya hanya karena lagi asik dengan dunia sosial

medianya, sampai halnya tidak mau berdiam diri dirumah dan memilih ketempat temannya hanya untuk mendapatkan ketenangan untuk bersosial media, suka mengunci diri didalam kamar hingga tidak pernah menampakkan diri dilingkungan, dan ini mengakibatkan terjadinya perbincangan orang-orang sekitar yaitu hamil diluar nikah karena *postur* badannya tiba-tiba meningkat, semua permasalahan ini terjadi hanya karna seseorang asik bermain media sosial sehingga seseorang tersebut tidak mau beranjak dari posisi nyamannya tersebut.

Desa Lubuk Kepayang ini cenderung lebih suka sibuk dengan urusan masing-masing sehingga mereka tidak suka berinteraksi dengan yang lainnya, adapun pemicunya ialah tidak berjalannya program karang taruna, sedangkan pada desa lain program karang taruna ini selalu maju dan berjalan dengan baik hal tersebut akan menjadi sumber interaksi antar pemuda dan pemudinya, akan tetapi di desa Lubuk Kepayang program karang taruna ini hanya sekedar nama dan tidak pernah dijalankan atau dilaksanakan dalam program tersebut sehingga pemuda dan pemudinya hanya akan sibuk dengan aktivitas atau pekerjaannya masing-masing, karena hal itulah yang menjadi pembanding kenapa desa Lubuk Kepayang harus dilakukan penelitian ini.

Dalam hal ini peneliti juga mendapatkan hasil wawancara dengan beberapa responden di Desa Lubuk Kepayang, dari hasil wawancara yang dilakukan pada responden di Desa Lubuk Kepayang yang berinisial BM, MF, dan E dengan menanyakan beberapa pertanyaan yang hanya pada umumnya saja, inisial BM mengatakan media sosial sangat lah penting bagi kehidupannya, merasa aneh jika sehari saja tidak menggunakan handpone atau bermedia sosial, inisial MF mengatakan suka mencari informasi terbaru pada *handphone* (sosial media), seperti gaya, *trand*, lagu, dan lain sebagainya dan inisial E mengatakan sangat ketergantungan terhadap *handphone* atau media sosial ataupun *game online* mengingat dia adalah mahasiswa baru yang mana bisa dikatakan banyak berkecimpung diinternet.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Hubungan Kecanduan Media Sosial Terhadap *Fear Of Missing Out* (FoMO) Pada Dewasa Awal Di Desa Lubuk Kepayang”

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan dilatar belakang, peneliti menemukan kecanduan media sosial ini memiliki efek buruk bagi aktivitas kehidupan manusia, dalam kecanduan media sosial ini juga memiliki beberapa faktor pendorong salah satunya ialah FoMO, karena hal tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian lebih mendalam tentang “Hubungan Kecanduan Media Sosial Terhadap *Fear Of Missing Out* (FoMO) pada Dewasa awal didesa Lubuk Kepayang”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum Penelitian

Untuk mengetahui Hubungan Kecanduan Media Sosial Terhadap *Fear Of Missing Out* (FoMO) pada Dewasa awal di Desa Lubuk Kepayang.

1.3.2 Tujuan Khusus Penelitian

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui karakteristik responden pada usia Dewasa Awal didesa Lubuk Kepayang.
2. Mengetahui gambaran Kecanduan Media Sosial pada Dewasa awal di Desa Lubuk Kepayang.
3. Mengetahui gambaran FoMO pada Dewasa awal didesa Lubuk Kepayang.
4. Mengetahui Hubungan Kecanduan Media Sosial terhadap FoMO pada Dewasa awal di Desa Lubuk Kepayang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dan menambah wawasan mengenai kecanduan media sosial terhadap FoMO, yang mungkin muncul karena kebutuhan dalam keterlibatan di media sosial, dengan bertambahnya wawasan, diharapkan juga menambah kesadaran akan diri sendiri terhadap dampak yang akan ditimbulkan.

1.4.2 Manfaat Bagi Responden

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi responden secara umum mengenai kecanduan media sosial terhadap FoMO yang mungkin muncul karena tingginya kebutuhan dalam keterlibatan di media sosial, diharapkan masyarakat dapat meningkatkan kesadaran akan dampak yang akan ditimbulkan.

1.4.3 Manfaat Bagi Penelitian Selanjutnya

Memberikan pengetahuan tentang kesehatan jiwa untuk acuan bagi peneliti selanjutnya khususnya pada kecanduan media sosial terhadap FoMO.