

## **BAB I Pendahuluan**

### **Latar Belakang Masalah**

Di abad 21 teknologi sudah mulai berkembang pesat, manusia selalu berinovasi dan mencari hal yang baru demi mempermudah kehidupannya. Banyak hal-hal yang telah diciptakan oleh manusia pada awal abad ini salah satunya internet. Internet (Inter-Network) adalah sebutan untuk sekumpulan jaringan komputer yang menghubungkan situs akademik, pemerintahan, komersial, organisasi, maupun perorangan. Awalnya internet digunakan untuk kepentingan militer oleh Departemen Pertahanan Amerika di tahun 1969, tetapi seiring bertambahnya waktu internet mulai digunakan untuk kepentingan komersial dan sehari-hari. Kehadiran internet membuat penyebaran informasi dari belahan dunia manapun dengan mudah menyebar kesemua orang di semua kalangan. Ada beberapa aktivitas yang dapat dilakukan melalui internet, seperti *surfing, emailing, downloading, social networking, blogging, navigating in virtual worlds, gaming, chatting*, dan lain-lain. Internet juga dapat digunakan sebagai forum untuk memperluas jaringan sosial dan meningkatkan kesempatan hubungan yang bermakna, kepercayaan diri, kemampuan sosial, dan dukungan sosial (Weinstein & Lejoyex, 2010).

Situs Jaringan Sosial adalah komunitas virtual di mana pengguna dapat membuat profil publik individual, berinteraksi dengan teman-teman kehidupan nyata, dan bertemu orang lain berdasarkan kepentingan bersama (Kuss & Griffiths, 2011), atau yang biasa disebut dengan media sosial. Awalnya media sosial hanya menyajikan kemampuan untuk berkomunikasi secara langsung tanpa menggunakan pulsa, seiring perkembangan zaman media sosial pun hadir sebagai hiburan dan ajang berekspresi bagi seseorang.

Berdasarkan data statistik pemakaian media sosial di Dunia, Indonesia menduduki urutan ke 4 di dunia di bawah amerika, china dan brazil dalam keaktifannya penggunaan facebook (Liputan6.com, 2017). Jumlah pengguna Internet di Indonesia tahun 2017 adalah 143,26 juta user atau sekitar 54,68% dari total jumlah penduduk Indonesia sebesar 262 juta.

Pengguna internet terbanyak ada **di pulau Jawa** dengan total pengguna 83.205.408 user atau sekitar 58,08% dari total penggunan Internet. Jika dibandingkan penggunaan Internet Indonesia pada tahun 2014 yang sebesar 88,1 juta user, maka terjadi kenaikan sebesar 55,16 juta dalam waktu 2 tahun (2014 – 2017). Sebesar 87,13% dari total pengguna internet di Indonesia mengakses media sosial (APJII, 2017).

Hal itu menunjukkan bahwa Indonesia menjadi negara yang aktif dalam pemakaian media sosial, bahkan Indonesia memiliki catatan terbanyak dalam pembuatan Instagram *Stories* (salah satu fitur di Instagram) di Dunia (Okezone.com, 2017). Biasanya seseorang menggunakan media sosialnya untuk meng-*update* atau hanya sekedar mengecek akun media sosialnya, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Asosiasi penyelenggara jaringan internet Indonesia menemukan bahwa terdapat 43,89% dari pengguna menggunakan internet yaitu 1-3 jam, 29,63% yaitu 4-7 jam, dan 26,48% yaitu diatas 7 jam perhari. Berdasarkan usia pengguna, mayoritas pengguna internet di Indonesia adalah 18-25 tahun, persentasenya mencapai 49,0 % . Jika di kategorikan berdasarkan jenjang pendidikan di Indonesia, seseorang yang masuk dalam rentang usia tersebut sedang berada dalam jenjang perguruan tinggi atau yang biasa di sebut dengan mahasiswa (APJII, 2017).

Hadirnya media sosial *Friendster* pada tahun 2002 menjadi langkah awal dalam perkembangan media sosial di Indonesia. Media sosial mulai menggantikan teknologi komunikasi yang lain seperti *sms*, surat, *e-mail*; dan menjadi pilihan alternatif seseorang dalam berkomunikasi jarak jauh dengan orang lain. tetapi akibat kurangnya dukungan layanan *provider* dan kecepatan akses internet yang lambat ditambah harga perangkat yang mahal dengan komabilitas terbatas membuat media sosial hanya bisa diakses oleh segelintir orang. Namun saat ini setelah ditemukannya teknologi 4G yang mampu membuat akses internet cepat dan persaingan pasar, membuat *provider* penyedia jaringan seluler di Indonesia semakin berlomba-lomba menawarkan produknya yang berbentuk kuota internet dengan

harga yang murah. Akhirnya dengan kemudahan mengakses internet, pada saat ini media sosial bisa diakses oleh banyak orang di semua kalangan. Kemudahan dalam mengakses internet khususnya media sosial membuat semakin maraknya penggunaan media sosial dari kalangan semua kalangan yang berujung kepada perilaku kecanduan.

Adiksi adalah suatu gangguan yang bersifat kronis dan kambuhan, ditandai dengan perbuatan kompulsif yang diulang-ulang oleh seseorang untuk memuaskan diri pada aktivitas tertentu (Soetjipto, 2007). Pada tahun 1995, Ivan Goldberg menyatakan bahwa gejala adiksi internet berhubungan dengan gejala ketergantungan zat menurut *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fourth Edition* (Wildt, 2011), akan tetapi Kimberly Young yang pertama kali menginvestigasi fenomena tersebut secara metodologis dan mendefinisikan adiksi internet berdasarkan kriteria *pathological gambling* menurut DSM-IV (Young, 1998). Menurut Weinstein (2010), individu yang memiliki kecanduan Internet mengalami kesulitan menekan perilaku online mereka dalam kehidupan nyata dan berpendapat bahwa mereka yang sering terlibat dalam media sosial miskin bersosialisasi dalam kehidupan nyata.

Young (1999) berpendapat bahwa ada lima jenis yang berbeda dari kecanduan internet, yaitu kecanduan komputer (yaitu, kecanduan permainan komputer), informasi yang berlebihan (yaitu, kecanduan *web surfing*), dorongan internet (yaitu, judi *online* atau kecanduan belanja *online*), kecanduan *cybersexual* (yaitu, pornografi *online* atau kecanduan seks *online*), dan kecanduan hubungan-maya (yaitu, kecanduan hubungan *online*). Kecanduan media sosial tampaknya masuk ke dalam kategori terakhir karena tujuan dan motivasi utama untuk menggunakan media sosial adalah untuk membangun dan mempertahankan hubungan baik dalam maupun luar jaringan. Dalam media sosial memungkinkan seseorang untuk bisa melakukan aktivitas sebagai berikut : (1) membangun profil publik atau semi publik dalam jaringan yang terbatas, (2) menyambungkan dirinya dengan daftar pengguna lain yang berbagi jaringan dengannya, dan (3) melihat dan mengunjungi profil di daftar teman

penggunanya dan melihat aktivitas yang dilakukannya di dalam jaringan (Boyd & Ellison, 2008).

Banyak perdebatan tentang apakah beberapa perilaku yang berlebihan bahkan harus dianggap sebagai kecanduan (misalnya, bermain video game, penggunaan internet, seks, olahraga, dll) dan perdebatan yang sama berlaku untuk kecanduan media sosial. Andreassen (2015) mendefinisikan adiksi media sosial sebagai kekhawatiran berlebihan terhadap jaringan media sosial yang didorong oleh motivasi kuat untuk masuk atau menggunakan jaringan media sosial dan mencurahkan begitu banyak waktu dan usaha untuk jaringan media sosial yang mengakibatkan terganggunya aktivitas sosial, pekerjaan, hubungan interpersonal dan kesehatan psikologis. Juga bahwa setiap perilaku (misalnya, media sosial) yang memenuhi enam kriteria adiksi dapat secara operasional didefinisikan sebagai kecanduan (Griffiths M. D., 2013).

Dengan begitu adiksi media sosial termasuk dalam adiksi perilaku karena dapat menunjukkan gejala-gejala, seperti *salience*, *mood modification*, *tolerance*, *withdrawal*, *conflict*, *relapse* (Griffiths M. D., 2013) dan *problem* (Andreassen, 2015). Penggunaan situs jejaring sosial bisa menjadi aktivitas terpenting bagi mereka, yang menyebabkan keasyikan dengan penggunaan media sosial (*salience*). Kegiatan di situs ini kemudian digunakan untuk menginduksi perubahan mood, perasaan menyenangkan atau efek mati rasa (*mood modification*). Peningkatan jumlah waktu dan energi yang dikeluarkan untuk mengakses media sosial dalam mencapai perasaan dan keadaan pikiran yang sama seperti yang terjadi pada fase awal penggunaan (*tolerance*). Saat penggunaan media sosial dihentikan, individu yang kecanduan akan mengalami gejala psikologis dan terkadang fisiologis (*withdrawal*) yang negatif, yang sering menyebabkan keinginan untuk kembali menggunakan media sosial mereka (*relapse*). Masalah muncul sebagai konsekuensi keterlibatan dalam penggunaan media sosial yang bermasalah, yang menyebabkan konflik intra-fisik (misalnya, kesehatan,

kualitas tidur) (*problem*) dan konflik inter-personal (yaitu, masalah dengan lingkungan sosial langsung, termasuk masalah hubungan personal, kelalaian dalam pekerjaan dan / atau pendidikan) (*conflict*) (Griffiths & Kuss, 2017).

Secara umum dijelaskan bahwa kombinasi faktor biologis, psikologis dan sosial berkontribusi terhadap etiologi kecanduan yang juga berlaku untuk kecanduan media sosial. Dari sini dapat disimpulkan bahwa kecanduan media sosial dalam berbagai etiologi umum yang mendasari dengan kecanduan terkait dan perilaku lainnya. Namun, terdapat fakta bahwa keterlibatan dalam media sosial berbeda ekspresi terhadap kecanduan internet (yaitu, patologis pada penggunaan media sosial dibanding aplikasi internet lainnya) (Griffiths M. D., 2013), fenomena tersebut mungkin layak menjadi pertimbangan, terutama ketika mempertimbangkan efek yang berpotensi merugikan dari kedua kecanduan terkait dan perilaku pada individu yang mengalami berbagai konsekuensi negatif karena perilaku kecanduan mereka. Disisi lain, walaupun neurobiologi sering dibahas saat menjelaskan perilaku kecanduan, tetapi penjelasan neurologis dan penelitian tentang kecanduan media sosial saat ini sangat kurang (Andreassen, 2015).

Sistem dopaminergik yang mempengaruhi perilaku menguntungkan dan menguatkan berkaitan dengan perilaku kecanduan. Perubahan jalur dopaminergik pada *mesocorticolimbic* telah diusulkan sebagai hal yang mendasari perilaku mencari *reward* (perjudian, obat-obatan terlarang) yang memicu pelepasan dopamin dan menghasilkan perasaan senang (Grant, Brewer, & Potenza, 2006; Berman & Blum, 2016). Perubahan fungsi dopamin dapat mencerminkan keinginan atau dorongan yang berlebihan (Grant, Brewer, & Potenza, 2006). Selain jalur dopaminergik, sistem opioid dan serotonergik pun memiliki keterlibatan dalam munculkan perilaku kecanduan dan penyalahgunaan obat (Grant, Potenza, Weinstein, & Gorelick, 2010; Grant, Brewer, & Potenza, 2006). Menarik untuk dispekulasi bahwa

perubahan aktivitas tersebut adalah penyebab dari gangguan adiktif, bukan konsekuensi dari perilaku tersebut (Berman & Blum, 2016).

Allport (1937) mengemukakan kepribadian sebagai "organisasi dinamis dalam individu sistem psikofisik yang menentukan penyesuaian uniknya terhadap lingkungannya." (Pervin, Cervone, & John, 2010, p. 24). Kepribadian dapat digambarkan sebagai pola khas dan karakteristik khusus dari pemikiran, emosi dan perilaku yang menentukan gaya interaksi dengan lingkungan fisik dan sosial (Zamani, Abedini, & Kheradmand, 2011). Sifat kepribadian menunjukkan perilaku yang relatif stabil dalam seseorang. Karakteristik ini akan konsisten dan koheren sepanjang hidup mereka ketika dihadapkan pada situasi yang berbeda.

Dalam beberapa tahun terakhir, beberapa peneliti telah menekankan perlunya menghubungkan konstruksi kepribadian dengan proses neurobiologis yang mungkin mendasari perbedaan individu dalam kepribadian (Evren, et al., 2008). Diperkirakan bahwa kepribadian merupakan faktor penting di antara faktor-faktor lain yang berhubungan dengan kecanduan internet. Dengan kata lain, ciri kepribadian dapat mempengaruhi perilaku pengguna internet secara signifikan (Kayis, et al., 2016). Dilaporkan bahwa risiko kecanduan internet pada pelajar dikaitkan dengan tingkat ekstraversi, *openness to experience* (Oztürk, Bektas, Ayar, Oztornacı, & Yagci, 2015) dan *neuroticism* (Kircaburun & Griffiths, 2018; Hwang, 2017) pada *five-factor model*. *Novelty seeking* yang tinggi (Ko, Yen, Chen, Chen, Wu, & Yen, 2006), *Reward dependence* yang rendah (Ko, Yen, & dkk, 2007; Colasanti, Hughes, & Nutt, 2013) dan *harm avoidance* yang tinggi menjadi salah satu predictor terjadinya kecanduan internet (Grant, Potenza, Weinstein, & Gorelick, 2010) pada *Tridimensional model of personality*.

Definisi sifat dasar kepribadian tidak dapat diselesaikan dengan analisis faktor ukuran sifat saja (Zuckerman, 1992). Eysenck dan Zuckerman telah menegaskan bahwa ciri-ciri dasar harus menjadi bagian dari jaringan atau teori nomologis dan memiliki dasar biologis



yang dapat dibuktikan (Zuckerman, Kuhlman, Joireman, Teta, & Kraft, 1993). *Zuckerman* menciptakan model kepribadian faktorial dengan pendekatan biososial yang di sebut *Alternative Five Factor Model (AFFM)*. Lima dimensi yang berdiri secara multi-facet yaitu *Impulsive-Unsocialized-Sensation Seeking (P-ImpUSS)*, *Sociability*, *Neuroticism-Anxiety*, *Aggression-Hostility*, and *Activity*; dengan kriteria teori yang di bangun: (1) identifikasi faktor dimensi yang dapat digunakan di seluruh metode, jenis kelamin, usia; (2) setidaknya memiliki tingkat heritabilitas moderat; (3) identifikasi jenis perilaku yang serupa pada spesies non-manusia; dan (4) asosiasi sifat biologis sebagai sifat penanda (Zuckerman, 1992).

Dari wawancara awal yang dilakukan dilapangan dengan mewawancarai 20 Mahasiswa UIN Bandung, di dapat bahwa mereka memiliki lebih dari satu akun media sosial dan membuka hampir seluruh media sosialnya setiap hari, mereka mengakses media sosialnya melalui perangkat gawai dengan aktivitas *updating* maupun *checking* atau *stalking*. Keterlibatannya dalam media sosial digunakan untuk sekedar mengecek konten yang dikirim oleh orang lain atau untuk mengunggah sebuah konten (misalnya, foto, video atau narasi) ke media sosialnya. Mereka mengaku mendapatkan sebuah kesenangan ketika bisa mengakses media sosialnya dan mereka akan merasa terganggu ketika tidak bisa mengakses media sosialnya karena terdapat rasa kehilangan. Pada dasarnya mereka tidak pernah menyiapkan waktu khusus untuk membuka media sosial, tetapi terjadi di sela waktu luang dalam aktivitasnya. Kaitan dengan hal ini mereka sering kali terhanyut dalam aktivitas media sosialnya dan tidak terasa bahwa mereka sudah membuka media sosialnya dalam waktu yang cukup lama. Akibatnya, keterbengalaian dan tidak maksimalnya pekerjaan yang sedang dilakukan (misalnya, mengerjakan tugas, aktivitas belajar dalam kelas, dll ).

Mahasiswa UIN Bandung menganggap bahwa media sosial adalah hal yang penting, dan terdapat perasaan kehilangan ketika tidak dapat membuka media sosial. Aktivitas membuka media sosial yang dilakukan mereka menjadi sebuah cara untuk menghilangkan

kebosanan, menghilangkan kecemasan dan juga untuk mendapat sebuah kepuasan. Kepuasan tercapai ketika mereka bisa mengakses media sosial di sela-sela aktivitasnya dan kegelisahan terjadi ketika tidak dapat mengakses media sosialnya dalam sebuah rentang waktu tertentu. Lalu dalam aktivitasnya di media sosial, mereka mengaku pernah terlibat suatu konflik akibat aktivitasnya di media sosial.

Berkaitan dengan pengunggahan konten ke media sosial, Mahasiswa UIN Bandung yang menggunakan media sosial secara berkala melihat berapa orang yang menyukai dan melihat kontennya; lalu siapa saja orang yang sudah melihat, menyukai dan mengomentari konten yang dikirimnya. Suatu kesenangan ketika konten yang mereka kirim ke akun media sosialnya mendapatkan respons positif dari orang lain berupa komentar yang mendukung dan banyaknya orang yang menyukai konten tersebut. Sering kali terjadi persaingan di antara mereka yang menggunakan media sosial mengenai jumlah *followers* di salah satu media sosial (misalnya instagram) dan jumlah orang yang menyukai atau mengomentari konten yang dikirim. Persaingan seperti itu bisa menimbulkan suatu masalah, setidaknya 11 orang dari 20 mahasiswa yang di wawancara mengaku pernah terlibat suatu konflik dengan orang lain akibat dari persaingan tersebut.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti tentang hubungan antara *alternative five factor model* dengan adiksi media sosial pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung tentang faktor biopsikososial dalam kaitannya terhadap keaktifannya pada media sosial.



## **Rumusan Masalah**

Untuk menjawab permasalahan yang diteliti, maka diperlukan rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan, yakni :

- a. Bagaimana kepribadian *alternative five factor model* pada Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung?
- b. Bagaimana adiksi media sosial pada Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung?
- c. Bagaimana hubungan antara *alternative five factor model* dengan adiksi media sosial pada Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung?

## **Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan jawaban yang empiris mengenai :

- a. *Alternative five factor model* pada Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- b. Adiksi media sosial pada Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- c. Hubungan antara *alternative five factor model* dengan adiksi media sosial pada Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

## **Kegunaan Penelitian**

**Kegunaan teoritis.** Penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangsih untuk kemajuan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Psikologi Kepribadian, Klinis dan sosial mengenai teori tentang kepribadian dan adiksi media sosial.

**Kegunaan praktis.** Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi berkaitan tentang kecenderungan kepribadian seseorang dalam terciptanya perilaku adiksi khususnya penggunaan media sosial.