

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Beberapa tahun terakhir, dunia teknologi telah berkembang pesat, media sosial telah menjadi bagian penting dari kehidupan kaum muda, hal ini menciptakan tantang baru dan peluang baru yang menarik mengenai bagaimana pengalaman media sosial dapat mempengaruhi kesehatan mental (Nesi, 2020). Media sosial adalah jenis media *online* dimana orang dapat berbagi, berpartisipasi, dan membuat konten dengan mudah (misalnya Tiktok, Instagram, YouTube), media sosial bertujuan untuk mendorong orang agar berpartisipasi melalui komentar, memberi kontribusi, dan berbagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas (Rafiq, 2020). Berdasarkan data Statista (2024) pada bulan April, terdapat 5,44 miliar pengguna internet di seluruh dunia atau setara dengan 67,1% populasi global, dari jumlah tersebut sebanyak 5,07 miliar atau 62,6% populasi dunia adalah pengguna media sosial. Menurut *We Are Social & Meltwater* (2024) di Indonesia memiliki 139 juta pengguna media sosial atau setara dengan 49,9% dari total populasi.

Media sosial populer di kalangan remaja di seluruh dunia, termasuk di wilayah Selatan (Purboningsih et al., 2023). Menurut survei oleh *Tra-Digitale-Cyber-Risk-MOIGE* (2021) remaja juga lebih terhubung dengan internet secara mandiri sebanyak 59% dan diantaranya pengguna aktif media sosial. Penggunaan media sosial sangat mempengaruhi kehidupan generasi muda atau remaja (Wong et al., 2019). Media sosial sangat menarik bagi remaja karena karakteristik perkembangannya, dimana usia remaja sangat mudah terpengaruh terhadap peluang dan risiko dari perkembangan teknologi, hampir semua remaja berusia 13 hingga 17 tahun menggunakan beberapa macam media sosial, salah satunya dengan meluncurnya platform baru seperti Tiktok, dalam waktu yang cepat menjadi populer di kalangan remaja (Nesi, 2020).

Sejak diluncurkan Tiktok oleh *ByteDance* pada tahun 2016 yang berasal dari Tiongkok, Tiktok telah mengalami distribusi yang luas dan menarik bagi pengguna muda (Montag et al., 2021). Tahun 2023 Tiktok memiliki sebanyak 834 juta pengguna global dan Indonesia merupakan negara dengan penonton Tiktok dengan hampir 127,5 pengguna yang berinteraksi di platform video Tiktok (Statista Search Department, 2024). Tiktok menjadi aplikasi yang paling populer dalam hal waktu yang dihabiskan di platform, dengan penggunaan rata-ratanya mencapai 38 jam 26 menit setiap bulannya (We Are Social & Meltwater, 2024). Aplikasi ini menjadi platform yang ideal dalam menjangkau banyak orang karena fiturnya yang memungkinkan pengguna mengedit, membuat, dan membagikan video mereka (Uce, 2024). Menurut Bucknell Bossen dan Kottasz (2020) partisipasi pengguna Tiktok didorong oleh kebutuhan untuk mengekspresikan diri secara kreatif, meningkatkan jaringan sosial dan mencari kepopuleran. Penelitian oleh Lin (2023) mengasumsikan bahwa penggunaan platform Tiktok cenderung bervariasi, tergantung pada tingkat pendidikan dan kepentingan penggunanya.

Penelitian terbaru Basch, Hillyer & Jaime (2022) Tiktok menjadi jembatan untuk menyalurkan informasi kepada generasi muda yang relevan mengenai kesehatan. Di antara banyak konten yang tersedia di Tiktok, kesehatan mental merupakan salah satu topik yang paling populer (Zenone et al., 2021). Karakteristik Tiktok yang modern dan tidak terbatas oleh usia, serta kurangnya penyaringan konten yang ketat, hal ini sering menjadi permasalahan yang diduga memicu perilaku negatif penggunanya, sejalan dengan karya Dahliana, Supriatin & Septiana (2022) mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan aplikasi Tiktok bagi remaja termasuk memunculkan gejala-gejala bagi kesehatan. Melalui hasil penelitian Rahmayani et al., (2021) bahwa intensitas, isi konten, serta daya tarik penggunaan Tiktok berdampak secara substansial terhadap perilaku kecanduan.

Perilaku kecanduan dapat dikaji melalui level perilaku candu terhadap penggunaan waktu mengakses media sosial Tiktok. Berdasarkan penelitian Liang (2021) rata-rata level penggunaan waktu mengakses media sosial ada

pada dua level yaitu *Medium Users* (penggunaan menengah) dengan penggunaan 3-6 per hari, serta *Heavy Users* (penggunaan berat) dengan penggunaan lebih dari 8 jam per hari yang mana penggunaan pada remaja mencapai 3 sampai 10 jam/hari pada setiap peluang untuk membuka *handphone*.

Kecanduan Tiktok adalah ketika seseorang kehilangan kontrol atas apa yang mereka lakukan dan menghabiskan terlalu banyak waktu, sehingga mengganggu kehidupan sosial dan akademik seseorang serta menyebabkan masalah kesehatan mental (Nisa, 2023). Studi terbaru oleh Putri et al., (2024) menunjukkan bahwa kebiasaan makan tertentu dapat membantu mencegah atau mengendalikan masalah kesehatan mental. Studi yang dilakukan oleh Linggarsih, Hesti Dwi (2020) menemukan bahwa kebiasaan makan tidak sehat sebanyak 55% remaja di Kota Bengkulu yang kecanduan Tiktok. Terjadinya perubahan kebiasaan makan yang tidak sehat dan tanpa memperhatikan aspek gizi serta kesehatan dapat menyebabkan *eating disorder*. Kebiasaan makan ini adalah salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan dalam terjadinya gangguan makan atau *eating disorder* (Utami et al., 2023).

Eating disorder (ED) merupakan salah satu gangguan yang tinggi kasusnya, terutama pada remaja yang termasuk usia rentan, akibatnya dapat menyebabkan kegagalan dalam mencapai tujuan perkembangan (Permanasari & Arbi, 2022). *Eating disorder* adalah salah satu bentuk gangguan jiwa yang mempengaruhi perilaku makan, pikiran, emosi, sikap, dan berdampak pada gangguan fisiologis. Di wilayah Asia Tenggara sebanyak 3.148 siswa dari Indonesia, Malaysia, Thailand, Myanmar, dan Vietnam didapatkan prevalensi *eating disorder* sebesar 11,5% (Galmiche et., 2019). Selain itu, mempengaruhi pola hubungan sosial pada remaja. *Bulimian Nervosa* (BN), *Anoreksia Nervosa* (AN), dan *Binge-Eating Disorder* (BED) yaitu gangguan yang paling sering dialami oleh remaja dan berpengaruh pada kehidupan sehari-hari, termasuk pola hubungan dengan keluarga, teman, dan lingkungan sosial (Widya & Suarya, 2024). Berdasarkan *American Psychiatric Association* (2022) sebanyak 0,4%

wanita remaja hingga dewasa awal di dunia mengidap *anoreksia nervosa*, 1-1,5% mengidap *bulimia nervosa*, dan 1,6% mengidap *binge-eating disorder*.

Anoreksia nervosa (AN) merupakan penurunan asupan energi yang tidak sebanding dengan kebutuhan karena penurunan berat badan yang signifikan berdasarkan umur, jenis kelamin, perkembangan, dan kesehatan fisik, sedangkan *bulimia nervosa (BN)* melibatkan masuknya makanan berlebih yang diikuti oleh tindakan kompensasi seperti memuntahkan makanan atau melakukan olahraga yang intens atau puasa berulang setidaknya dua kali seminggu selama tiga bulan berturut-turut (Permanasari, 2022). *Binge-eating disorder (BED)* adalah kondisi seseorang sering makan berlebih, tanpa tindakan kompensasi seperti puasa, memuntahkan makanan, atau olahraga berat dalam (Mushtaq, 2023).

Kemendikbud (2022) menyebutkan Kota Bandung telah menjadi penggerak pada beberapa sekolah dalam hal digitalisasi sekolah dengan penerapan kurikulum *prototipe*. Sejalan dengan studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 22 Mei 2024 dengan melakukan wawancara kepada beberapa Siswi di SMA di Kota Bandung, seluruh partisipan merupakan pengguna aktif internet dan media sosial, sebanyak 25 orang pengguna aktif Tiktok, 19 orang pengguna aktif Instagram, 12 orang pengguna aktif YouTube, dan 5 orang aktif aplikasi lainnya. Dengan durasi penggunaan rata-rata 5-8 jam/hari sebanyak 70%. Diketahui 26 siswi mengalami masalah kebiasaan makan yang buruk. Diantaranya sebanyak 30 remaja mengatakan meniru konten-konten di sosial media mengenai pola makan dan sebagian besar pola makan yang ditiru adalah salah dan tidak berbasis riset hanya mengikuti *trend* yang ada. Ini diduga karena kurangnya pemahaman tentang pengaruh media sosial terutama TikTok dan juga kurangnya perhatian akan masalah *eating disorder* pada remaja.

Eating disorder (ED) merupakan permasalahan yang belum banyak diketahui dan sering disepelekan. Sementara itu, peranan penggunaan media sosial khususnya Tiktok menunjukkan berbagai faktor patogenesis berkaitan dengan *eating disorder* dan masa remaja merupakan periode puncak terjadinya *eating disorder*. Kurangnya eksplorasi mengenai *eating disorder* khususnya di

negara-negara berkembang, seperti Indonesia, Kota Bandung. Penelitian sebelumnya belum ada yang mengkaji terkait kecanduan media sosial khususnya Tiktok dengan *eating disorder*. Dilihat dari hal tersebut, kebaruan pada penelitian ini memfokuskan pada aplikasi Tiktok dengan menghubungkan pada *eating disorder* pada remaja. Berdasarkan paparan tersebut sehingga Peneliti tertarik untuk menganalisis hubungan kecanduan media sosial Tiktok dengan *eating disorder* pada remaja.

1.2 Rumusan Masalah

Penelitian ini memiliki rumusan masalah tentang bagaimana hubungan kecanduan media sosial TikTok dengan *eating disorder* pada remaja di SMA PGII 1 Kota Bandung.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan umum

Untuk mengetahui bagaimana hubungan kecanduan media sosial TikTok dengan *eating disorder* pada remaja di SMA PGII 1 Kota Bandung.

1.3.2 Tujuan khusus

- a) Menggambarkan tentang kecanduan media sosial Tiktok pada remaja di SMA PGII 1 Kota Bandung.
- b) Mengetahui gambaran tentang *eating disorder* pada remaja di SMA PGII 1 Kota Bandung.
- c) Mengetahui hubungan Tiktok dengan *eating disorder* pada remaja di SMA PGII 1 Kota Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

Peningkatan wawasan yang lebih dalam mengenai hubungan antara kecanduan media sosial TikTok dengan *eating disorder* pada remaja, termasuk faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya *eating disorder*,

seperti jenis kelamin, usia, atau durasi penggunaan media sosial. Penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan tentang penggunaan media sosial sebagai faktor risiko atau pencegahan terkait dengan *eating disorder*.

1.4.2 Manfaat praktis

a) Bagi Institut Pendidikan

Menambah wawasan dan memperkaya ilmu serta pengembangan bagi penelitian mengenai kecanduan media sosial Tiktok dengan *eating disorder* pada remaja.

b) Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan dasar ataupun referensi bagi studi-studi berikutnya yang lebih luas dan mendalam mengenai kecanduan media sosial Tiktok dengan *eating disorder* pada remaja.

c) Bagi responden

Diharapkan hasil penelitian ini akan meningkatkan pemahaman responden lebih baik tentang hubungan kecanduan media sosial Tiktok dengan *eating disorder* pada remaja.

1.5 Ruang lingkup penelitian

Bagian ini terdiri dari bab 1 hingga bab 5 dan memuat seluruh isi dan pembahasan skripsi, diantaranya :

- a. Bab I berisi uraian mengenai pendahuluan. Bagian awal dari skripsi ini memaparkan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.
- b. Bab II berisi tentang kajian-kajian teori yang terdiri dari aplikasi media sosial Tiktok (konsep Tiktok, faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi Tiktok, dampak Tiktok), kecanduan media sosial Tiktok (definisi kecanduan, jenis-jenis kecanduan, aspek dalam kecanduan media sosial, aspek kecanduan Tiktok, pengukuran kecanduan media sosial Tiktok), model teori (*technology acceptance model* dan *theory of planned behaviour*),

konsep remaja (pengertian remaja, tahapan remaja, tugas perkembangan remaja), dan konsep *eating disorder* (definisi *eating disorder*, penyebab *eating disorder*, jenis-jenis *eating disorder*, pengukuran *eating disorder*).

- c. Bab III bagian ini membahas mengenai elemen metode penelitian. Termasuk jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengambilan sampel dan besar sampel, rancangan atau desain penelitian, identifikasi *variable* penelitian, definisi operasional *variable* penelitian, alat dan bahan penelitian, cara kerja penelitian, teknik analisis penelitian, dan jadwal penelitian.
- d. Bab IV bagian ini membahas mengenai pembahasan penelitian. Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dicapai meliputi pengolahan data, analisis temuan, dan pembahasannya
- e. Bab V memuat kesimpulan, implikasi, dan saran, berisi penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis penelitian