

BAB I

PENDAHULUAN

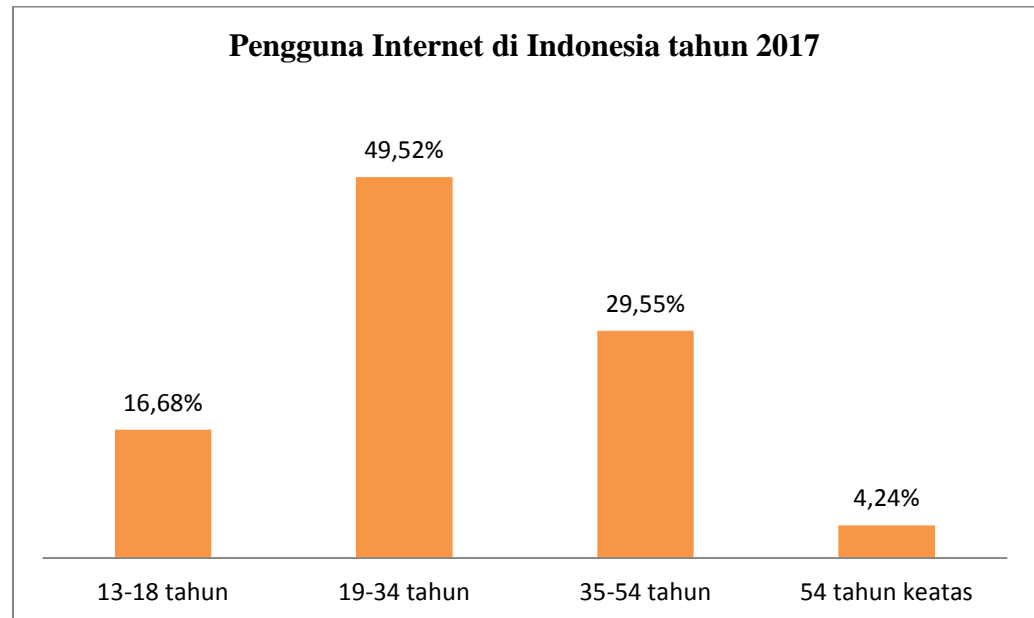
1.1 Latar Belakang

Revolusi 4.0 merupakan tren di dunia industri yang menggabungkan teknologi otomatisasi dengan teknologi *cyber* dalam pertukaran data. Hal tersebut mencakup sistem *cyber* fisik, *Internet of Things* (IoT), komputasi awan dan komputasi kognitif. Era revolusi 4.0 merupakan era peluang bagi generasi muda saat ini namun dapat menjadi tantangan besar kedepannya. Peluang besar ini dapat menjadi potensi besar untuk membangun kemajuan bangsa dan negara (Post G, 2019). Perkembangan teknologi saat ini secara tidak langsung mempengaruhi pola pikir dan juga perilaku masyarakat. Terbukti dengan maraknya teknologi digital seperti *handphone*, *playstation*, *game online* dan aplikasi media sosial menjadikan perilaku masyarakat berkembang sangat dinamis (Rosyadi, 2018).

Menurut Philip dan Kevin Keller, media sosial merupakan sarana bagi konsumen untuk berbagai informasi teks, gambar, video dan audio satu sama lain atau dengan banyak orang (Post G, 2019). Media sosial bisa diartikan sebagai media berbasis internet yang memungkinkan pengguna berkesempatan untuk berinteraksi dan mempresentasikan diri, baik secara seketika ataupun tertunda, dengan individu lain maupun khalayak luas yang mendorong nilai dari pengguna lain berinteraksi (Caleb & Rebecca , 2015). Crish Garret berpendapat bahwa media sosial memiliki peminat yang banyak tidak terkecuali para remaja, bahkan usia dibawah umur sudah memiliki akun media sosial pribadi (Pratiwi A, 2017).

Menurut Henri Kasyfi, Sekretaris Jenderal Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017, menyebutkan sebanyak 143,26 juta dari total 262 juta orang Indonesia kini sudah bisa mengakses internet. Dari 143,26 juta orang pengguna Internet di Indonesia tersebut, 49,52 persen di antaranya adalah remaja. Pengguna Internet di Indonesia berdasarkan usia yaitu, 13-18 tahun 16,68%, usia 19-34 tahun 49,52%, usia 35-54 tahun

29,55%, usia diatas 54 tahun 4,24%, artinya pengguna internet didominasi oleh para remaja (IDN Times, 2017).



Grafik 1.1
Pengguna Internet di Indonesia dari Sekertaris Jenderal Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) (Adhitia, 2018).

Semakin hari teknologi internet semakin berkembang dengan pesat. Perubahan teknologi yang semakin maju di latar belakang oleh pikiran manusia yang tidak ada batasnya. Manusia selalu ingin menciptakan inovasi - inovasi baru yang nantinya akan mempermudah kehidupan manusia dimasa mendatang. Perubahan tersebut bisa berdampak positif maupun negatif tetapi kebanyakan dari pesatnya perubahan tersebut menyebabkan dampak negatif atau bisa kita artikan sebagai perubahan yang tidak seimbang (Eka, 2017). Munculnya berbagai macam media sosial pun sangat memberikan pengaruh langsung, baik positif maupun negatif pada remaja (Pratiwi A, 2017).

Dampak positif yang ditimbulkan oleh media sosial diantaranya, remaja pengguna media sosial merasa semakin percaya diri, mampu mengungkapkan pendapat ke khalayak umum, dapat beradaptasi dengan lingkungan yang baru serta memiliki pola pikir yang lebih kritis. Di sisi lain dampak negatif yang

ditimbulkan dari media sosial, diantaranya mengurangi interaksi langsung dengan orang-orang sekitar. Media sosial membuat seseorang hanya mementingkan diri sendiri. Kejahatan dalam media sosial, yang dikenal dengan nama *cyber crime*. Macam – macam *cyber crime*: *hacking*, *cracking*, *spamming*, pornografi. Dengan kemampuan penyampaian informasi yang dimiliki internet, penyimpangan pun merajalela. Terkadang seseorang memposting foto yang seharusnya menjadi privasi sendiri di media sosial, menjadi konsumsi banyak pihak. Hal ini sangat berbahaya karena bisa jadi postingan tersebut digunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab (Pratiwi A, 2017).

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menangani 1.885 kasus pada semester pertama tahun 2018. Data KPAI menyebutkan kasus pornografi dan *cyber crime* menduduki peringkat ketiga kejahatan dilakukan remaja dengan 255 kasus (Ikhsanudin A, 2018). Ada beberapa kasus kejahatan yang terjadi pada remaja akibat media sosial. Kasus pertama yang dimuat pada Kompas tahun 2018, 3 Remaja SMP tega menghabiskan 2 nyawa korban dikarenakan saling ejek di media sosial. Kasus kedua terjadi pada tahun 2019, dimuat dalam artikel tirto. Remaja berusia 14 tahun bernama Molly yang meninggal karena depresi berkelanjutan akibat *bullying* di media sosial.

Masa remaja merupakan suatu periode penting dari rentang kehidupan dan masa perubahan dari anak menuju dewasa (Kroni, 2011). Karena pada masa ini remaja mengalami fase pencarian identitas diri, mengeksplorasi diri, ingin tahu segala hal dan mudah untuk dipengaruhi. Pada periode ini berbagai perubahan terjadi, baik perubahan hormonal, fisik, psikologis maupun sosial. Perubahan ini terjadi dengan sangat cepat dan terkadang tidak disadari. Tingkat perubahan dalam sikap dan perilaku selama masa remaja setara dengan tingkat perubahan fisik. Selama awal masa remaja, ketika perubahan fisik terjadi dengan pesat, perubahan perilaku dan sikap juga berlangsung dengan pesat (Putro, 2017).

Hurlock (2004) berpendapat bahwa setiap periode perkembangan mempunyai masalahnya tersendiri, namun masalah pada masa remaja sering menjadi persoalan yang sulit diatasi baik oleh remaja laki-laki maupun perempuan. Pada tahun-tahun awal masa remaja, penyesuaian diri terhadap kelompok masih tetap penting bagi remaja laki-laki dan perempuan. Lambat laun mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi menjadi sama dengan teman-teman dalam segala hal. Kondisi tersebut menimbulkan suatu dilema yang menyebabkan remaja mengalami krisis identitas atau masalah-masalah identitas ego pada remaja (Putro, 2017). Sarwono (2006) membagi perkembangan remaja menjadi beberapa tahap yaitu remaja awal (*early adolescence*). Remaja madya (*middle adolescence*) dan remaja akhir (*late adolescence*). Pada tahap remaja akhir (*late Adolescence*), mereka mulai mengalami kematangan secara intelektual. Pada masa ini remaja memiliki sifat penasaran, ingin mencoba hal yang baru, membentuk indentitas sosial yang sulit dirubah, *egosentrisme* (keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dan orang lain) dan terkadang muncul perasaan ingin memisahkan diri dari masyarakat sekitar (Putro, 2017).

Wilga S. dkk (2016), melakukan penelitian kualitatif untuk meneliti pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja. Hasilnya menunjukkan bahwa media sosial mempunyai pengaruh yang besar dalam kehidupan seseorang. Hal ini diperkuat oleh penelitian Ayun (2015) tentang media sosial yang memperlihatkan bahwa remaja cenderung menunjukkan perilaku identitas dirinya di media sosial. Para remaja yang diteliti mencoba membuat sebuah citra positif tentang diri mereka di media sosial tersebut. Remaja suka menampilkan identitas mereka yang *smart*, terlihat bahagia, dan suka menampilkan hobi atau kegiatan yang mereka sukai.

Mengingat media sosial memiliki dampak besar bagi pembentukan perilaku remaja menuju dewasa, maka dirasa perlu untuk diteliti bagaimana gambaran perilaku sosial remaja akhir terhadap media sosial di era revolusi 4.0.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengetahui “Bagaimana gambaran perilaku sosial remaja akhir terhadap media sosial di era revolusi 4.0?”

1.3 Tujuan

Berdasarkan latar belakang diatas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perilaku sosial remaja akhir terhadap media sosial di era revolusi 4.0.

1.4 Manfaat

1.4.1 Secara teoritik

Penelitian ini dapat memberikan informasi tentang gambaran perilaku remaja akhir terhadap media sosial di era revolusi 4.0.

1.4.2 Secara Praktik

1. Bagi peneliti, sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dan dapat dijadikan referensi dalam hal pembuatan alat tes.
2. Bagi orang tua, memberikan gambaran perilaku sosial remaja akhir terhadap media sosial, sehingga dapat memberikan pendampingan bagi putra/putri untuk menggunakan media sosial dengan baik.
3. Bagi mahasiswa, memberikan gambaran tentang perilaku sosial remaja akhir terhadap media sosial, sehingga mahasiswa dapat menggunakan media sosial dengan baik dan bijak.
4. Bagi perawat atau tenaga kesehatan, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dan gambaran perilaku sosial remaja akhir terhadap media sosial di era revolusi 4.0.