

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut *We Are Social dan Hootsuite*, perkiraan pemakai platform media sosial 4,76 miliar pada Januari 2023. Angka tersebut setara 59,4% dengan jumlah keseluruhan penduduk yang ada sekarang ini. Walaupun begitu, peningkatan penggunaan media sosial melambat selama beberapa bulan sebanyak 137 juta pemakai baru atau sebanding dengan laju pertumbuhan tahunan yang hanya sebanyak 3%". Facebook adalah platform komunikasi daring yang paling sering digunakan di bulan Januari 2023. Platform media sosial yang diciptakan oleh Mark Zuckerberg itu sudah mempunyai pengguna sekitar 2,95 miliar. YouTube merupakan media sosial yang menempati posisi kedua dalam total pengguna diangka 2,51 miliar. Pada posisi berikutnya oleh WhatsApp dan Instagram dengan jumlah pengguna secara individu sekitar 2 miliar. Untuk Usia pengguna media sosial di Indonesia mulai dari usia 13-17 tahun sekitar 8,2%, usia 18-24 sekitar 11,6% dan usia 25-34 sekitar 14,9%. Jumlah waktu dalam sehari memanfaatkan platform media sosial yaitu rata – rata 3 jam 17 menit. Lima teratas platform media sosial yang sering dimanfaatkan di Indonesia yaitu WhatsApp (88,7%), Instagram (84,8%), Facebook (81,3%), Tiktok (63,1%), Telegram (62,8%) (*We Are Social, 2022*).

Salah satu negara yang banyak menggunakan internet adalah Indonesia. Media sosial yang memungkinkan masyarakat berkomunikasi tanpa bertemu secara fisik merupakan sesuatu yang lekat dengan internet. Media sosial tidak hanya dijadikan sebagai alat berinteraksi, tetapi juga dapat digunakan untuk melakukan transaksi bisnis, bertukar gambar, dan berbagi informasi. Terlebih lagi, komunikasi secara online dapat digunakan untuk bersenang-senang, dan jumlah orang yang menggunakan media sosial saat ini semakin meningkat. Masyarakat dari segala usia, mulai dari orang tua, remaja, dewasa, hingga anak-anak, sudah terbiasa memanfaatkan media sosial (Sudiyatmoko, 2015).

Data berdasarkan Badan Statistik Provinsi Jawa Tengah presentase penggunaan media sosial pada 3 tahun terakhir atau di tahun 2021 untuk provinsi Jawa Tengah yaitu (64,42%) untuk mendapatkan informasi, (33,20%) untuk mengerjakan tugas sekolah, (10,08 %) untuk mengirim atau menerima e-mail, (91,33%) untuk sosial media atau jejaring, (13,89%) untuk pembelian barang atau jasa, 5,63 % untuk penjualan barang atau jasa, (60,71%) untuk hiburan, (5,06 %) untuk fasilitas finansial, (13,06%) untuk mendapatkan informasi tentang barang dan jasa dan (4,21%) untuk lainnya. Kemudian untuk data presentase penggunaan media sosial di kabupaten Purworejo 3 tahun terakhir yaitu yaitu (66,71%) untuk mendapatkan informasi, (34,05 %) untuk mengerjakan tugas sekolah, (10,28 %) untuk mengirim atau menerima e-mail, (94,34%) untuk sosial media atau jejaring, (15,91%) untuk pembelian barang atau jasa, (5,53%) untuk penjualan barang atau jasa, (65,42%) untuk hiburan, (4,89%) untuk fasilitas finansial, (15,82%) untuk mendapatkan informasi tentang barang dan jasa, kemudian (1,06%) untuk lainnya (Badan Statistik Jawa Tengah, 2021).

Remaja merupakan bagian dari lingkup yang terbiasa dengan teknologi digital dan internet, sehingga kebutuhan dasar, menengah, dan lanjutan dapat dipenuhi dengan lancar melalui perangkat digital. Seluruh aktivitas bisa diselesaikan dengan sangat mudah melalui berbagai rupa fitur internet, sebagai contoh e-commerce, transportasi daring, e-toll, e-learning, dan beraneka macam keunggulan internet yang dipergunakan dalam aktivitas sehari-hari (Supratman, 2018). Kalangan remaja di era digital sangat berperan penting dalam memanfaatkan jejaring sosial sebagai alat untuk mencari informasi, hiburan, menyelesaikan tugas, atau berinteraksi dengan teman dan keluarga (Gustina & Yuria, 2021).

Kebutuhan untuk mengelola intensitas penggunaan media sosial dapat mempengaruhi kualitas hidup terutama di kalangan remaja pengguna media sosial. Remaja rentan terpengaruh oleh perubahan fisik, psikologis, sosial dan lingkungan (Saini et al., 2020). Tingkat kehidupan yang mencakup dimensi fisik, mental, sosial, dan lingkungan serta penggunaan media sosial yang berlebihan merupakan masalah baru yang muncul di kalangan remaja yang mempengaruhi semua bidang

kehidupan mulai dari fisik hingga psikologis seperti pola tidur, hubungan sosial, aktivitas pikiran, pemikiran, tubuh (Gupta et al., 2018).

Dampak penggunaan media sosial ada dua yaitu positif dan negatif, dampak Positif dari penggunaan media sosial yaitu dapat lebih mudah memperoleh informasi, sebagai media pembelajaran yang lebih modern, selain dapat positif penggunaan media sosial secara berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif yaitu daya konsentrasi berkurang, jarang bersosialisasi ke orang lain, kerusakan pada indra penglihatan akibat terlalu lama terpapar sinar radiasi, selain itu menyebabkan gangguan psikis yaitu *Social anxiety disorder*, *Obsessive Compulsive Disorder (ODC)*, *FoMO (Fear of Missing Out)*.

Untuk mencegah remaja menjadi kecanduan komunikasi daring, program kesehatan dan pendidikan harus dilaksanakan. Program-program ini harus menekankan penggunaan komunikasi daring yang bertanggung jawab dan tepat, serta peringatan mengenai potensi risiko dan dampak negatif lainnya. Karena kecanduan komunikasi daring dengan bekerja sama dengan pendidik serta orang tua (Aprilia et al., 2020). Remaja yang berisiko tinggi mengalami kecanduan media sosial memerlukan bantuan untuk mengurangi penggunaan platform tersebut atau berhenti sama sekali untuk sementara waktu. Ketika mereka kembali, mereka perlu belajar bagaimana menggunakannya secara bertanggung jawab (Aprilia et al., 2020). Orang tua juga harus bisa mengarahkan anaknya untuk mengatur waktu yang dimiliki.

Bedasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Bidiyah, (2022) didapatkan hasil bahwa terdapat korelasi antara penggunaan komunikasi daring dan mutu hidup terhadap remaja yang signifikan pada setiap domain, studi ini dilaksanakan pada populasi remaja yang tersedia di Jawa Timur.

Berdasarkan temuan awal dari studi pendahuluan yang dilakukan pada hari senin tanggal 4 Maret 2024 di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo pada siswa - siswi kelas 10 dan kelas 11 dengan jumlah sekitar 10 murid terdiri dari 4 murid lelaki dan 6 siswi perempuan. dari hasil wawancara di dapatkan informasi bahwa rata-rata siswa-siswi mengakses media sosial dengan sekitar waktu yang cukup panjang sekitar 6-7 jam perhari serta lebih dari 6 kali perhari untuk membuka media

sosial terutama ketika mereka tidak ada kegiatan di sekolah ,menurut mereka rata-rata siswa yang bersekolah di sana menggunakan media sosial jika dipresentasikan sekitar 95% menurut jawaban dari beberapa siswa kemudian didapatkan informasi ketika mereka tidak mengakses media sosial hidup mereka seperti ada yang kurang, kemudian mereka kadang juga kurang puas dengan apa yang mereka peroleh saat ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada hubungan penggunaan media sosial dengan kualitas hidup remaja di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo ?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari studi ini ialah untuk menganalisis hubungan penggunaan media sosial dengan kualitas hidup remaja di “SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo”

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus studi ini yaitu :

- a. Mengetahui gambaran karakteristik responden di “SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo”.
- b. Mengetahui gambaran penggunaan media sosial di “SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo”.
- c. Menganalisis hubungan penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain fisik terhadap remaja di “SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo”.
- d. Menganalisis hubungan penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain psikologis terhadap remaja di “SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo”.
- e. Menganalisis hubungan penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain sosial terhadap remaja di “SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo”.
- f. Menganalisis hubungan penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain lingkungan terhadap remaja di “SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo”.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Harapannya, temuan dari studi ini bisa menjadi suatu referensi sebagai upaya pengembangan penelitian selanjutnya dan juga sebagai informasi dasar teori tentang kualitas hidup (dimensi fisik, psikologis, sosial, serta lingkungan) menurut Calista Roy dalam ranah ilmu keperawatan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Remaja

Pada responden manfaat yang diberikan agar dapat meningkatkan pengetahuan mengenai penggunaan sosial media yang baik dengan menggunakannya ke arah yang positif dan menghindari efek negatif akibat penggunaan media sosial yang berlebihan dengan kualitas hidup sehari-hari.

b. Bagi Sekolah

Bisa digunakan sebagai data atau informasi bagi lembaga pendidikan mengenai penggunaan media sosial serta tingkat kehidupan dalam dimensi kesehatan fisik, mental, sosial, serta lingkungan terhadap remaja awal.

c. Bagi Institusi Pendidikan

Temuan penelitian ini harapannya bisa memberi kontribusi kepada kemajuan ilmu keperawatan, menjadi panduan untuk penelitian di masa depan, dan menambah pemahaman kita mengenai penggunaan media sosial.

d. Bagi Tenaga Kesehatan

Temuan penelitian ini harapannya bisa bermanfaat bagi bidang keperawatan, khususnya keperawatan jiwa, yang diharapkan dapat melakukan program sosialisasi mengenai penggunaan media sosial yang aman dan nyaman untuk mencegah penggunaan media sosial yang berlebihan yang dapat menurunkan kualitas hidup.