

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa remaja atau *adolcenss* adalah periode perkembangan dimana individu mengalami perubahan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, biasanya antara usia 13 dan 20 tahun. Istilah *adolesens* menunjukkan maturasi psikologis individu, dan pubertas menunjukkan titik dimana reproduksi mungkin dapat terjadi. Penyesuaian dan adaptasi dibutuhkan untuk mengkopling perubahan simultan ini dan usaha untuk membentuk perasaan identitas yang matur. Pada masa ini juga remaja banyak mengalami gejolak dan tekanan yang diakibatkan karena perubahan-perubahan yang dialami pada diri remaja. Diakhir periode kritis perkembangan remaja, individu harus siap memasuki dunia dewasa dan mengemban berbagai tanggung jawab. Masa dimana seorang individu mengalami peralihan dari satu tahap ke tahap berikutnya dan mengalami perubahan seperti perkembangan fisik, perkembangan psikososial, perubahan sosial, emosional, dan juga penuh dengan masalah-masalah .(Potter dan Perry, 2009 h278).

Menurut *WHO* jumlah remaja pada tahun 2014 diperkirakan mencapai \pm 1,2 milyar, berdasarkan sensus penduduk pada tahun 2010, jumlah penduduk indonesia sebanyak 237,6 juta jiwa, 18% atau 43,5 juta jiwa diantaranya adalah remaja. Besarnya penduduk remaja akan berpengaruh dari pembangunan aspek sosial, ekonomi, maupun demografi baik saat ini maupun dimasa yang akan datang. Berdasarkan Riset Kesehatan Dasar tahun 2013, permasalahan yang terjadi pada remaja adalah gangguan mental emosional, gangguan psikosis, kebiasaan mengunyah tembakau, dan merokok. Banyaknya penduduk pada tahap perkembangan, menjadi salah satu penyebab tingginya masalah kenakalan pada usia sekolah dan perlu adanya perhatian lebih terhadap remaja.

Remaja memiliki karakteristik dan keistimewaan serta dapat berfikir secara mandiri tentang dirinya dan tentunya mereka memiliki tugas perkembangannya sendiri. Salah satu tugas perkembangan masa remaja yang tersulit adalah berhubungan dengan penyesuaian sosial. Kehadiran media sosial di kalangan remaja, membuat remaja harus menyesuaikan diri dengan media sosial dalam berinteraksi dengan orang lain. Melalui akun media sosial dalam membentuk identitas diri mereka para remaja tidak

segitu-segitu mengupload segala kegiatan pribadinya untuk disampaikan kepada teman-temannya.(Suryanto, 2007)

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah merubah cara interaksi individu dengan individu yang lain. Media sosial menjadi sebuah ruang digital baru yang menciptakan sebuah ruang kultural. Tidak dapat dihindari bahwa keberadaan media sosial memberikan banyak kemudahan kepada penggunanya. Media sosial saat ini dapat diakses oleh siapapun, kapanpun, dan dimanapun. Remaja saat ini menjadi pengakses internet paling banyak. Tujuan dari remaja menggunakan media sosial untuk mencari informasi, terhubung dengan teman (lama dan baru) dan untuk hiburan. Pencarian informasi yang dilakukan sering didorong oleh tugas-tugas sekolah, sedangkan penggunaan media sosial dan konten hiburan di dorong oleh kebutuhan pribadi. (Panji, 2014)

Media sosial saat ini banyak digunakan, karena dengan bermain media sosial maka akan mendapatkan teman baru dari belahan dunia manapun, dari kalangan anak-anak sampai dewasa. Adapun macam-macam media sosial tersebut antara lain, *Whatsapp, Blackberry Messenger, Facebook, Twitter, Line, dan Instagram*. (Riyanti, 2011). Pengguna terbanyak dari media sosial seperti *facebook* dan *Blackberry Messenger* yaitu remaja, dengan rentang usia 18-24 tahun sebanyak 41,4% atau sekitar 14 juta pengguna. Menurut survei data *Global Web Index* (2014), Indonesia adalah negara yang memiliki penggunaan media sosial yang paling aktif di benua Asia. Indonesia memiliki 79,7% pengguna aktif di media sosial, dilanjutkan oleh Negara Filipina sebanyak 78% Malaysia sebanyak 72%, dan China sebanyak 67% .

Facebook dan *Blackberry Messenger* masih menjadi media sosial yang banyak digunakan di Indonesia dengan statistik data sebanyak 25% atau sekitar 62.000.000 pengguna dari media sosial tersebut. Beberapa kota di Indonesia yang menduduki peringkat pertama dalam penggunaan media sosial pada tahun 2014 yaitu DKI Jakarta, yang mencapai 65% dari penduduk keseluruhan DKI Jakarta. Setelah itu di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) tercatat pada tahun 2014 pengguna media sosial sebanyak 63% dari total penduduk di Yogyakarta. Peringkat ketiga yaitu Bali dan peringkat yang paling sedikit pengguna media sosial adalah di Papua. (*Global Web Index Wave*, 2014).

Penggunaan media sosial di kalangan remaja pada saat ini merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari lagi. Hasil dari survey yang dilakukan oleh Kementrian

Kominfo, menunjukkan 5 media sosial terpopuler di Indonesia, yaitu *Facebook* dengan 65 juta pengguna, *Twitter* 19,5 juta pengguna, *Google+* 3,4 juta pengguna, *LinkedIn* 1 juta pengguna, dan *Path* 700 juta pengguna. (Suara Merdeka, 27 Maret 2015). Sayangnya, meski media sosial seharusnya dapat dimanfaatkan untuk hal-hal yang bernilai positif bahkan mampu mengembangkan modelitas individu, ternyata masih banyak dimanfaatkan penggunaannya untuk melakukan aktifitas-aktifitas yang negatif. Salah satu bentuk aktifitas negatif di media sosial yaitu perilaku agresif. (David-Ferdon dan Hertz, 2009). Perilaku agresif di media sosial adalah tindakan untuk menyakiti orang lain menggunakan bahasa yang sama-sama dipahami oleh pelaku maupun yang dituju. Alasan melakukan perilaku agresif di jejaring sosial tersebut adalah, tidak ingin menyakiti secara langsung, lebih cepat dan praktis, mengurangi rasa sakit dibanding bertemu langsung dan hanya bisa ditemui di media sosial. Kurniawati (2012)

Fadhillah (2011) dalam penelitiannya terhadap siswa kelas XI di salah satu SMA swasta di kota Bandung memperoleh data perilaku agresif siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 33,62% atau 39 orang dari 113 orang siswa. Kursin (2005: 64 – 65) dalam penelitiannya terhadap siswa panti di salah satu panti di Semarang memperoleh data dari 57 orang siswa terdapat 80,09% siswa yang berada pada kategori tinggi pada perilaku agresif fisik dan 88,35% siswa yang berada pada kategori tinggi pada perilaku agresif verbal.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan berupa wawancara kepada 20 orang siswa SMA Muhammadiyah 1 Klaten mempunyai Hp android dengan berbagai aplikasi media sosial seperti *Facebook*, *Instagram*, *Whatsaap*, *Line* dan *Twitter* dengan intensitas penggunaan selama 4 – 5 jam setiap hari ditemukan data 50% atau 10 orang siswa SMA Muhammadiyah 1 Klaten, mempunyai tanda-tanda perilaku agresif verbal (misalnya mengejek, berbohong, berkata kasar, memaki melalui komentar, dll).

Dari fenomena diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Hubungan penggunaan sosial media dengan perilaku agresif pada remaja di SMA Muhamadiyah 1 Klaten”.

B. Rumusan Masalah

Penggunaan media sosial di kalangan remaja pada saat ini merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari lagi. Sayangnya, meski media sosial seharusnya dapat dimanfaatkan untuk hal-hal yang bernilai positif bahkan mampu mengembangkan modelitas individu, ternyata masih banyak dimanfaatkan penggunaannya untuk melakukan aktifitas-aktifitas yang negatif. Salah satu bentuk aktifitas negatif di media sosial yaitu perilaku agresif. Berdasarkan latar belakang diatas maka dirumuskan masalah “ Apakah ada hubungan penggunaan sosial media dengan perilaku agresif pada remaja di SMA Muhammadiyah 1 Klaten ? ”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan sosial media dengan perilaku agresif pada remaja di SMA Muhammadiyah 1 Klaten.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini untuk :

- a. Mendeskripsikan karakteristik remaja di SMA Muhammadiyah 1 Klaten
- b. Mendeskripsikan intensitas penggunaan media sosial pada remaja di SMA Muhammadiyah 1 Klaten
- c. Mendeskripsikan perilaku agresif pada remaja di SMA Muhammadiyah 1 Klaten
- d. Menganalisis hubungan penggunaan media sosial dengan perilaku agresif pada remaja di SMA Muhammadiyah 1 Klaten

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan dalam bidang keperawatan, tentang dampak penggunaan media sosial terhadap perilaku agresif pada remaja, sehingga remaja tidak mengalami dampak negatif dari media sosial.

2. Manfaat Praktisi

a. Bagi Remaja

Hasil penelitian ini bisa menjadi bahan acuan untuk dapat mengontrol tingkat penggunaan media sosial yang menyebabkan kecanduan sehingga lupa waktu.

b. Bagi Peneliti

Agar dapat menambah wawasan dan referensi untuk melakukan penelitian khususnya tentang hubungan penggunaan media sosial terhadap perilaku agresif pada remaja.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai data untuk mengembangkan penelitian tentang penggunaan sosial media, perilaku agresif pada remaja dengan memperhatikan faktor yang mempengaruhi penggunaan sosial media dan perilaku agresif yang sudah ditulis oleh peneliti.

E. Keaslian penelitian

Penelitian ini tentang hubungan penggunaan media sosial dengan perilaku agresif pada remaja di SMA Muhammadiyah 1 Klaten. Namun ada beberapa penelitian yang telah dilakukan yang berkaitan dengan penelitian ini, antara lain :

1. Rika Agustina Amanda (2016), “ Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda “Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif yang bersifat asosiatif dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana, instrumen penelitian berupa kuesioner hasil penelitian diperoleh hasil $Y = 27,06 + 0,75X$, kemudian untuk hasil t tabel diperoleh nilai sebesar 1,980. Dengan demikian maka t hitung > t tabel maka jumlah thitung lebih dari jumlah ttabel dapat dinyatakan H0 ditolak H1 diterima yang artinya ada pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu desain penelitian dan variabel Bebas

2. Bayu Bramanti Abdillah1 (2014), “ Pengaruh Lagu Metal Terhadap Perilaku Agresif Remaja Di Komunitas Metal Pos Merah Samarinda “ Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasional, instrumen penelitian

ini berupa penelitian lapangan (*field research*) dengan melakukan kegiatan survey menggunakan angket atau kuesioner. Populasi dalam penelitian ini adalah para anggota di komunitas metal Pos Merah samarinda. Analisis data yang digunakan adalah korelasi Rank Spearman (r_s), dengan hasil perhitungan = 0,6885 dan harga tabel untuk 35 responden pada tingkat kepercayaan 95% dan alpha 0,05 dengan test dua sisi (*two-tailed test*) adalah 2,034. Jika dibandingkan terlihat bahwa lebih kecil daripada yaitu $0,6885 \leq 2,034$. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara Lagu Metal Terhadap Perilaku Agresif Remaja di Komunitas Metal Pos Merah Samarinda dan tingkat hubungan yang dapat dilihat dari interpretasi koefisien korelasi adalah sangat rendah.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu desain penelitian, teknik sampling, instrumen penelitian dan variabel bebas.

3. Primada Qurrota Ayun (2015), “Fenomena Remaja Menggunakan Media Sosial dalam Membentuk Identitas“ metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis fenomenologi, instrumen penelitian ini menggunakan wawancara. Hasil dari penelitian ini adalah remaja menunjukkan identitas diri yang berbeda-beda dalam akun media sosial yang dimilikinya.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu metode penelitian, desain penelitian dan instrumen penelitian.