

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi tidak luput dari yang namanya internet. Berbagai macam teknologi sudah diciptakan dengan sedemikian rupa sehingga berbagai macam kalangan banyak yang memakai teknologi ini untuk beragam kegiatan (Mihajlov & Vejmelka, 2017). Hal tersebut terjadi karena banyak aktivitas yang berhubungan dengan pendidikan, seperti mencari referensi dan menggali ilmu pengetahuan ataupun kegiatan sosial, seperti menjalin silaturahmi dengan keluarga, menambah teman, dalam bidang budaya serta bidang ekonomi maupun politik selalu memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk mencari informasi dan membantu melaksanakan setiap kegiatan-kegiatannya dalam pemecahan suatu masalah (Jalinus & Ambiyar, 2016).

Intenet merupakan jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan jaringan komputer dan fasilitas komputer yang terorganisasi di seluruh dunia melalui telepon atau satelit (KBBI, 2020). Salah satu pengguna internet terbanyak adalah kalangan remaja. Remaja sekarang ini disebut juga dengan generasi *digital native* yang tentunya sangat akrab dengan penggunaan teknologi untuk berkomunikasi (Amichai, 2013). Generasi *digital native* atau yang sering disebut juga dengan generasi Z merupakan generasi dimana lebih banyak menggunakan *smartphone* dalam kegiatan sehari-hari (Hasugian, 2011). Dengan adanya *smartphone* yang memiliki fitur canggih, seorang remaja dapat terbantu untuk

menunjang komunikasi teknologi berbasis internet dan juga mempermudah berinteraksi dengan orang lain (Amichai, 2013).

Meskipun demikian, dengan perkembangan dan penggunaan internet yang semakin besar pada remaja, memicu kekhawatiran tersendiri karena menyebabkan hal negatif. Salah satunya adalah terdapat perubahan saat dahulu, masa anak-anak lebih banyak diisi dengan waktu bermain dan berinteraksi dengan keluarga. Sekarang situasinya berubah dan beralih ke waktu yang lebih banyak dihabiskan dengan teman-temannya. Bahkan, dikatakan juga remaja ini terlalu asik dengan dunianya (Lahey, 2009). Fenomena ini memiliki dampak yang mengindikasikan banyaknya remaja menggunakan aplikasi yang sedang *trend* dan banyak digemari, yaitu TikTok. Salah satu alasan tingginya penggunaan TikTok ini disinyalir karena aplikasi ini sangat mudah digunakan.

Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), penggunaan internet dari tahun ke tahun meningkat pada tahun 2022 mencapai 210 juta pengguna internet. Artinya, pada tahun 2022, terdapat penambahan pada pengguna internet mencapai 35 juta (APJII, 2022). Secara umum, seorang individu pengguna media sosial mendapatkan manfaat atau keuntungan. Sejalan dengan pendapat Maryani dan Arifin (2012) yang menyebutkan keuntungan tersebut, yaitu sarana untuk eksistensi diri, menampung pemikiran, melepaskan pikiran, hiburan atau kepuasan, membangun jejaring sosial, sharing, publikasi karya, membentuk komunitas, dan sarana edukasi.

TikTok dibuat oleh *ByteDance* yang merupakan perusahaan teknologi internet asal Tiongkok dan dikembangkan sejak tahun 2016. TikTok menjadi

media sosial yang juga memfasilitasi penggunaannya dengan video serta produk *audio visual* (dilihat dan didengar) oleh pengguna lainnya. Pada Aplikasi TikTok, pengguna dapat mengunggah kontennya baik ke TikTok maupun ke media sosial lainnya sehingga konten tersebut juga dapat dilihat oleh pengguna media sosial lain, baik sesama pengguna TikTok maupun bukan pengguna aplikasi TikTok. Beberapa perbedaan antara aplikasi TikTok dengan media sosial lainnya adalah di *special effects*. Media TikTok ini memiliki *shaking effect* dan *shivering effect* yang berfungsi untuk menciptakan sebuah video yang menarik, *music background*. Selain itu, media sosial ini juga memiliki *voice effect* yang berfungsi untuk memodifikasi audio apapun dengan menggunakan *effect* yang tersedia (News room tiktok, 2021).

Lebih jauh lagi, TikTok menyediakan fitur filter wajah yang bisa mengubah ekspresi atau bentuk wajah dengan berbagai tampilan. Pengguna bisa menjadi lebih cantik, tirus, lucu, sedih, atau menyeramkan. Dalam TikTok ditemukan fitur terbaru, yaitu menggabungkan beberapa foto atau video dari galeri masing-masing pengguna dengan music dan *background* yang telah tersedia. Jika dibandingkan dengan media sosial lainnya, kehadiran beberapa fitur baru membuat daya tarik tersendiri bagi pengguna TikTok. Mereka menggunakan TikTok sebagai media sosial yang bisa menghibur dikala merasa bosan. Bahkan, sebagian remaja menjadikan TikTok sebagai media hiburan untuk menghilangkan rasa lelah, setelah sekolah atau beraktivitas. Tidak jarang, pengguna TikTok bisa tertawa hanya dengan melihat beberapa konten TikTok. Keberadaan media sosial TikTok telah remaja-remaja di seluruh dunia mudah bisa

berbagi hasil-hasil karya mereka yang kreatif, sehingga TikTok juga merupakan salah satu sumber pengetahuan dan informasi-informasi terkini. Hal ini menyebabkan TikTok bukan hanya dinikmati oleh pengguna aktif harian tetapi juga yang bersifat insidental (Muliadi, 2020).

Berdasarkan data statistik (2021), penggunaan aplikasi TikTok telah melampaui *Instagram* dan *Facebook* dengan jumlah 150 juta pengguna harian dalam kurun waktu kurang dari tiga tahun. Sebagai perbandingan, *Facebook* membutuhkan waktu empat tahun untuk mencapai angka 150 juta pengguna aktif harian, sedangkan *Instagram* membutuhkan waktu enam tahun. Oleh karena itu, TikTok termasuk media sosial dengan *growth rate* tertinggi. *Growth rate* merupakan kenaikan suatu hal yang berbentuk angka persentase dari satu periode waktu ke periode waktu selanjutnya. TikTok juga merupakan media sosial yang menyandang jumlah unduhan terbanyak dengan 2 miliar unduhan per April 2020. Kuartal I tahun 2020 adalah periode dengan jumlah unduhan terbanyak, mencapai angka 315 juta unduhan. Jumlah unduhan TikTok meningkat 58% dari kuartal IV tahun 2021 pengguna TikTok yang mayoritas didominasi kelompok umur 16-24 tahun.

Menurut data *Indonesia.id* pada tahun 2022, pengguna TikTok mengalami peningkatan, khususnya di Indonesia. Indonesia sendiri berada di urutan kedua dengan jumlah pengguna aktif TikTok sebesar 99,1 juta orang. Pengguna TikTok di Indonesia rata-rata menghabiskan waktu di TikTok sebanyak 23,1 jam per bulan. Di Eropa, prevalensi telah dilaporkan antara 1% dan 9%, di Timur Tengah, prevalensi antara 1% dan 12%, dan di Asia, prevalensi

telah dilaporkan antara 2% dan 18%. Menurut laporan statistik, per 30 Desember 2010 China dan Tiongkok telah melakukan pengembangan Internet yang ke-27. Tercatat 457 juta orang di China dan Tiongkok memiliki akses ke internet. Dari jumlah tersebut, kelompok usia 10-29 tahun adalah yang terbesar, yaitu 57,1% (Imron, 2018). Tingginya penggunaan internet di kedua negara ini memicu meningkatnya gangguan kesehatan di kalangan pengguna, yakni kesehatan mental remaja Tiongkok. PIU menjadi salah satu yang semakin serius (Desmita, 2010).

Susilowati (2018) menyatakan bahwa aplikasi TikTok dapat membentuk *personal branding*. Semakin tinggi *personal branding* seorang individu, semakin tinggi peluang mengalami PIU. Chandra & Oktavianti (2020) menjelaskan bahwa dalam aplikasi TikTok disediakan fitur kolom komentar untuk para penggunanya. Komentar positif akan memberikan dampak percaya diri kepada seseorang dan komentar negatif akan membentuk mental yang kuat kepada seseorang. Fenomena menunjukkan bahwa TikTok dapat digunakan sebagai pembentuk konsep diri. Fenomena ini juga memperlihatkan TikTok tidak hanya memberi dampak negatif tetapi juga dampak positif.

Realitas yang terjadi di kalangan remaja pengguna TikTok adalah terdapatnya keinginan individu ketika membuat video TikTok yang berbeda dengan lainnya. Hal tersebut membuat individu cenderung tidak mampu untuk membedakan mana yang baik dan yang tidak baik untuk diperlihatkan kepada publik. Keinginan menjadi *konten creator* yang kreatif dalam membuat video agar bisa mendapat respon yang baik dari orang lain menyebabkan individu ini tidak berfikir lagi dengan baik sehingga pertimbangan yang logis menjadi

terkesampingkan. Individu hanya memikirkan bagaimana cara membuat video yang berbeda dari yang lain, menarik, dan mendapat banyak respons dari penonton dengan mengabaikan bahwa yang ditampilkan itu berefek buruk untuk orang lain maupun dirinya sendiri.

Dapat dilihat saat sedang membuka TikTok, seorang individu mampu melakukannya sampai berjam-jam. Dengan demikian, video TikTok juga dapat terpengaruh berdasarkan emosional yang dirasakan oleh penggunanya. Contohnya adalah ketika sedang dalam keadaan *good mood*, maka *for your page* TikTok juga menampilkan kalimat-kalimat motivasi dan memberi informasi positif, sebaliknya, ketika suasana hati sedang tidak bagus, maka yang keluar adalah kata-kata berisi *complain* atau ekspresi yang bernada negatif.

TikTok juga dapat mempengaruhi harga diri individu. Harga diri yang berpengaruh terhadap penggunaan media sosial pada seorang remaja terlihat ketika mempublikasikan diri dengan menampilkan foto maupun video yang dirasa cukup menarik dan cenderung acuh tak acuh (Sorokowski dkk., 2015). Maulina (2017) mengungkapkan bahwa foto-foto yang diunggah seseorang kemudian mendapatkan *like* dari orang lain serta adanya komentar terhadap foto yang ada dapat mendorong efek harga diri pada individu. Artinya, TikTok akan memberikan daya positif dalam situasi tertentu kepada penggunanya.

Adapun dampak negatif yang sangat berpengaruh pada pengguna TikTok adalah kurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar, pelecehan seksual, bahkan terjadinya *syndrome* pada individu (Mona, 2019). Penggunaan aplikasi TikTok yang berlebihan dapat membuat individu menjadi kecanduan dan kehilangan

kontrol dalam menggunakan TikTok. Hal tersebut dapat menyebabkan terjadinya *problematic internet use* atau PIU. Individu yang mengalami PIU dapat ditandai dengan ketidakmampuannya untuk mengontrol penggunaan internet mereka, yang pada gilirannya menyebabkan perasaan tertekan dan gangguan fungsional aktivitas sehari-hari (Shapira dkk, 2000).

Baumeister dkk (1996) dan Young (1998) menyampaikan bahwa penggunaan internet dapat membawa dampak pada diri remaja untuk menjadi agresi dan egois dan menyebabkan terjadinya kondisi gangguan klinis pada pengguna internet. Youbarra dkk (2005) juga menjelaskan bahwa pada pengguna internet akan nampak adanya *symptom* depresi. Sejalan dengan pendapat ini, Chen dan Pens (2008) menjelaskan bahwa internet dengan berbagai fitur fasilitasnya dapat membuat seseorang mengalami penurunan kemampuan dalam hal *psychosocial adjustment, interpersonal relationship* dan akademik. Haq (2015) menyebutkan dampak penggunaan internet yang kurang tepat dapat membuat remaja melakukan hal kriminal seperti mencuri uang untuk dapat bermain game. Dari sini dapat dilihat jika remaja tidak dapat terlepas dari internet sehingga dapat menimbulkan terjadinya *problematic internet use*.

Dengan demikian, berdasarkan penelitian di atas, dapat diasumsikan bahwa internet memiliki potensi untuk mempengaruhi *problematic internet use*. Berdasarkan faktor yang mempengaruhi PIU, individu dengan kepribadian *neurotism*, harga diri yang rendah, kesepian, depresi, kecemasan, *sense of flow*, *sensation seeking*, sifat agresi, perspektif yang negatif terhadap waktu, dan kurangnya kontrol diri dapat meningkatkan munculnya PIU pada individu

tersebut. Selain itu, individu yang kurang memperoleh dukungan sosial serta mahir dan memiliki keterampilan yang tinggi dalam penggunaan internet memiliki peluang semakin tinggi untuk mengalami PIU.

Problematic Internet Use merupakan perilaku serta kognisi yang terkait dengan penggunaan internet sehingga dapat menyebabkan dampak negatif terhadap diri individu seperti bidang akademik maupun sosial (Caplan, 2010). Ada empat aspek dari PIU, yaitu *preference online for social* (POPSI), *mood regulation*, *deficient self regulation*, dan *negative outcome*.

Salah satu dampak PIU terhadap penggunaannya adalah memberikan efek buruk, di antara pada kondisi fisik dan kesehatan psikologis (Cao, dkk, 2011), fungsi emosional (Shapira, dkk 2003), dan ketergantungan internet (Odaci & Kalkan, 2010). Bahkan, secara sosial, PIU juga memiliki dampak sangat besar terhadap lingkungan sekitar salah satunya adalah mengabaikan kewajiban sosial, serta penurunan aktivitas atau keterlibatan sosial dan komunikasi (Shapira, dkk, 2003; Caplan, 2010; Cao, dkk, 2011; Liu & Potenza, 2007). Terdapat beberapa gejala PIU, yaitu memilih interaksi sosial secara *online* daripada interaksi *face-to-face* (tatap muka), regulasi *suasana hati*, *cognitive preoccupation* (obsesif) dan kompulsif, serta *negative outcome* (Caplan, 2010).

Berdasarkan empat aspek yang dikemukakan oleh Caplan (2010) di atas, terdapat beberapa contoh dari pengguna tiktok terhadap PIU. Pada aspek *preference online for social interaction* (POPSI), individu lebih nyaman berinteraksi langsung dengan *followers* TikTok melalui *live* yang dilakukan. Aspek *mood regulation* individu mengalami mood yang tidak bagus lalu

menonton video lucu agar suasana hatinya menjadi lebih baik. Pada *Deficient self regulation*, individu tidak merasa bersalah saat menggunakan TikTok dengan kurun waktu yang sangat lama. Dalam aspek *Negative outcome*, individu mengalami gangguan dalam kehidupan sosialnya, seperti kewajiban yang harus dikerjakannya terbengkalai karena sibuk menonton TikTok. Dampak yang ditimbulkan dari PIU pada TikTok adalah individu menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya, melalaikan pekerjaan, serta dapat mempengaruhi kesehatan. Remaja dengan PIU lebih cenderung menderita secara fisik, seperti kekurangan energi fisik, disfungsi fisiologis, kekebalan yang melemah, emosional, aspek perilaku, dan masalah adaptasi sosial (Cao dkk, 2011).

Beberapa penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa tingkat PIU pada remaja sekolah menengah tergolong rendah. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Cao, dkk (2011) yang menunjukkan, bahwa hanya sekitar 8,1% remaja di China yang mengalami PIU. Sementara penelitian yang dilakukan oleh Andang Sari & Fitri (2014) terkait remaja *facebook* menyebutkan remaja sudah dikategorikan sebagai individu yang memiliki persoalan penggunaan internet. Dari data penelitian terlihat bahwa mayoritas remaja di Jakarta Barat masih berada pada kategori rendah dalam hal penggunaan *Facebook* tetapi masih memiliki keinginan untuk menggunakan internet atau *Facebook*. Peneliti menduga bahwa sesungguhnya para remaja bisa saja secara perilaku tidak terlihat bentuk kompulsif terhadap interaksi online *Facebook*. Namun secara kompulsif, pada area kognitif, ada kemungkinan remaja ingin selalu *online* walaupun sesungguhnya mereka sedang *offline*.

Berdasarkan pemaparan di atas serta hasil tinjauan dari beberapa penelitian sebelumnya, dapat dilihat bahwa kemungkinan besar remaja berpotensi memiliki PIU. Selain itu, baik secara kuantitatif maupun kualitatif, peneliti belum menemukan adanya penelitian terkait PIU pada penggunaan TikTok. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk meneliti gambaran *Problematic Internet Use* atau PIU pada remaja pengguna TikTok.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan yang dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana gambaran *Problematic Internet Use* pada remaja pengguna tik-tok di Kota Padang?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk melihat gambaran *Problematic Internet Use* atau PIU pada remaja pengguna TikTok di Kota Padang.

1.3.2 Tujuan Khusus

Untuk mengetahui bagaimana gambaran *Problematic Internet Use* atau PIU pada remaja pengguna TikTok di Kota Padang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah memberikan informasi dan pengetahuan untuk kemajuan ilmu pengetahuan di bidang psikologi, khususnya bidang psikologi pendidikan, sehingga dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan hal tersebut.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat diharapkan memberikan informasi dan pengetahuan mengenai gambaran *Problematic Internet Use* atau PIU pada remaja pengguna TikTok di Kota Padang.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I: Pendahuluan

Pendahuluan berisikan uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: Tinjauan Pustaka

Pada bab ini menguraikan terkait teori-teori yang berkaitan dengan penelitian, yaitu teori mengenai *Problematic Internet Use*, kerangka pemikiran.

BAB III: Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan terkait metode yang digunakan peneliti, identifikasi variabel penelitian, definisi konseptual dan operasional dari masing-masing variabel, populasi dan sampel, lokasi penelitian, alat ukur penelitian, prosedur penelitian, serta metode analisis data yang digunakan.

BAB IV: Pembahasan Hasil Penelitian

Bab menjelaskan gambaran umum subjek penelitian, pembahasan mengenai hasil penelitian.

BAB V: Penutup

Bab ini berisikan kesimpulan hasil penelitian dan saran terkait penelitian yang dilakukan ataupun untuk penelitian berikutnya.