

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk sosial memerlukan sebuah komunikasi agar dapat memenuhi kebutuhannya untuk berinteraksi dengan orang lain Menurut Sri dan Kartika (2013). Berdasarkan jurnal *Plos One* yaitu Tifei Yuan (2017) yang berjudul “*Excessive Use Of Wechat, Social Interaction And Locus Of Control Among College Students In China*” bahwa dengan keterampilan interaksi sosial yang kurang, remaja menemukan hiburan di *smartphone* dan sosial media, dimana mereka dapat berinteraksi dengan orang lain tanpa interaksi tatap muka. Penggunaan *smartphone* dan sosial media yang bermasalah dikaitkan dengan berkurangnya kemampuan interaksi sosial kehidupan nyata. Kemampuan interaksi sosial sangat penting bagi setiap individu karena dengan berinteraksi kita dapat berkomunikasi dengan sesama individu atau antar kelompok.

Kemampuan merupakan kesanggupan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil pelatihan atau praktik. Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia Menurut Fatnar dan Anam (2014). Mahasiswa adalah kelompok yang terlihat lebih rentan terhadap ketergantungan pada media sosial dibandingkan kelompok

masyarakat lainnya. Karena mahasiswa berada pada fase *emerging adulthood* yaitu masa transisi dari remaja akhir menuju ke dewasa muda dan sedang mengalami dinamika psikologis (Kandell dalam Soliha 2015).

Dampak dari kemampuan interaksi sosial dibagi menjadi dua yaitu dampak positif dan negatif. dampak positif interaksi sosial yaitu antara lain mempererat hubungan antar manusia, bisa membantu dalam kehidupan sehari – hari, bisa merubah perilaku seseorang menjadi baik. Sedangkan dampak negatifnya adalah bisa merubah pola pikir jika sudah terpengaruh. Menurut Hartono (2011) adapun faktor interaksi sosial dibagi menjadi dua yaitu faktor yang mempengaruhi interaksi sosial dan faktor hambatan interaksi sosial. Faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yaitu faktor imitasi, faktor sugesti, faktor identifikasi, faktor simpati.

Aspek penting dari interaksi sosial adalah saran bahwa pengalaman langsung atau perwakilan hubungan cinta, keluarga, atau pertemanan terlibat. Dengan demikian, mengikuti tradisi Darwin (1872) dan banyak psikologi modern yang memandang emosi dalam konteks sosial. Misalnya, Averill (1980) mendefinisikan emosi sebagai peran sosial sementara. Dengan demikian biasanya akan ada objek sosial seperti orang atau orang, hewan, organisasi (misal, persaudaraan, tim, atau klub), atau institusi (misal, negara). Selanjutnya objek sosial ini biasanya dihubungkan dengan objek sosial lain dalam suatu hubungan yang melibatkan emosi seperti cinta, kebanggaan, sukacita, sentimentas, kelembutan, atau kebahagiaan sekaligus kehangatan (David, Douglas dan Michael 2012).

Orang yang dianggap sebagai orang yang hangat dan kompeten menghasilkan emosi dan perilaku positif yang sama, sedangkan yang dianggap kurang kehangatan dan kompetensi menimbulkan kenegatifan seragam. Dimensi ini menjelaskan kognisi sosial interpersonal dan intergroup (Gilbert 2000).

Perkembangan teknologi dalam media sosial sangat pesat dalam kalangan remaja ataupun mahasiswa. Menurut Aburezeq (2013) salah satu aplikasi populer teknologi mobile adalah *Whatsapp*. *Whatsapp* adalah aplikasi perpesanan *mobile cross-platform* yang memungkinkan pengguna untuk bertukar pesan secara *real time* tanpa harus membayar seperti SMS (*Whatsapp*, 2013). Semua pengguna tersebut dapat saling berinteraksi dan saling mengirim pesan melalui berbagai media seperti : teks, gambar, pesan audio dan video.

Whatsapp menggunakan paket data internet yang sama seperti mengirim *email* dan *browsing* web, tidak ada biaya tambahan untuk perpesanan dan tetap berhubungan dengan orang lain. Selain pesan dasar, pengguna *Whatsapp* dapat membuat grup yang memungkinkan mereka untuk terlibat dalam forum diskusi. Fitur penting lainnya dari *Whatsapp* adalah pesan *Offline*. Ini berarti bahwa semua pesan yang dikirim saat perangkat mati atau bila berada diluar area jangkauan akan tersimpan dan dapat dipulihkan secara otomatis saat jangkauan jaringan dipulihkan atau bila perangkat dihidupkan (Bere 2012).

Whatsapp memiliki beberapa keuntungan dan kerugian dalam penggunaannya. Keuntungan dalam menggunakan *whatsapp* yaitu memudahkan komunikasi, bertukar informasi, dapat bertukar informasi dalam forum / grup. Sedangkan, kekurangan dalam menggunakan *whatsapp* yaitu tidak mengetahui mimik muka, kualitas pertemuan *face to face* menjadi berkurang, ketergantungan dengan *whatsapp*. Dalam penelitian yang dilakukan pada 2000 remaja di India dengan rentang usia 12-20 tahun terbukti bahwa mayoritas responden menyatakan bahwa kecanduan penggunaan sosial media telah membuat mereka mengalami insomnia, depresi, dan hubungan personal yang buruk dengan rekan-rekan mereka di dunia nyata (Firman & Ngasis 2012).

Pada penggunaan sosial media *whatsapp* pada remaja dominan pada kategori komunikasi adalah sebesar 40 persen atau pada tingkat tinggi. Sosial media *whatsapp* dijadikan sebagai sosial media untuk komunikasi karena alasan privasi dan praktis dengan fokus penggunaan adalah untuk menghubungi teman dan keluarga (Nasution 2016). Motivasi penggunaan sosial media untuk komunikasi yaitu yang bersifat penjelasan dan untuk penggunaan sosial media membahas masalah – masalah pribadi dan juga masalah – masalah umum. Sosial media ini menunjukkan karakter sosial media yang fleksibel untuk memfasilitasi, menekankan dan memperkaya koneksi dan hubungan pada tingkat yang berbeda dan untuk banyak tujuan (Sanmamed 2017).

Dampak dari penggunaan sosial media *whatsapp* ada dua yaitu dampak positif dan dampak negatif. Menurut Khairuni (2016) dampak positif dari sosial media *whatsapp* adalah mempermudah komunikasi, bersosialisasi dengan publik, sarana diskusi dalam grup/forum maupun antar individu. Sedangkan dampak negatif penggunaan sosial media *whatsapp* adalah kurangnya sosialisasi di dunia nyata, cenderung menimbulkan sikap acuh terhadap orang sekitar, tingkat kesehatan menurun.

Dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di Universitas Muhammadiyah Purwokerto melalui wawancara pada beberapa mahasiswa keperawatan S1, menurut keterangan dari 10 mahasiswa keperawatan S1 mengatakan bahwa semuanya menggunakan *Whatsapp* dan 7 mahasiswa menggunakan *Whatsapp* selama > 3 jam sehari dan sisanya menggunakan *Whatsapp* ≤ 3 jam sehari. Dalam proses wawancara 2 dari 10 mahasiswa mampu menunjukkan kontak mata ketika selama berbicara dan 3 dari 10 mahasiswa keperawatan S1 yang menunjukkan sikap yang baik selama proses wawancara. Dari keterangan mahasiswa keperawatan S1 mengatakan sulit untuk memulai percakapan atau mengajukan pertanyaan dan pernyataan saat berkomunikasi langsung dan dalam memberikan komentar atau tanggapan saat berinteraksi.

Dalam pengamatan peneliti, dalam wilayah mahasiswa program studi keperawatan S1 Universitas Muhammadiyah Purwokerto sekarang ini, banyak yang menggunakan sosial media *Whatsapp* dan mahasiswa sering

berinteraksi menggunakan *Whatsapp* dibandingkan dengan berinteraksi langsung terhadap perorangan ataupun kelompok. Sehingga apakah berkurangnya kemampuan interaksi sosial pada mahasiswa terhadap perorangan atau kelompok.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang hubungan frekuensi penggunaan sosial media *Whatsapp* terhadap kemampuan interaksi sosial pada mahasiswa keperawatan S1 Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: “Adakah hubungan frekuensi penggunaan sosial media *Whatsapp* terhadap kemampuan interaksi sosial pada mahasiswa keperawatan S1 Universitas Muhammadiyah Purwokerto?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan frekuensi penggunaan sosial media *Whatsapp* terhadap kemampuan interaksi sosial pada mahasiswa keperawatan S1 Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

2. Tujuan Khusus

a. Mengetahui frekuensi penggunaan sosial media *Whatsapp* pada mahasiswa keperawatan S1 Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

- b. Mengetahui kemampuan interaksi sosial pada mahasiswa keperawatan S1 Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- c. Mengetahui hubungan frekuensi penggunaan sosial media *Whatsapp* terhadap kemampuan interaksi sosial pada mahasiswa keperawatan S1 Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Peneliti dapat memahami hubungan frekuensi penggunaan sosial media *Whatsapp* terhadap kemampuan interaksi sosial.

2. Bagi Responden

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan pada mahasiswa tentang penggunaan sosial media *Whatsapp* terhadap kemampuan dalam interaksi sosial.

3. Bagi Instansi Terkait

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan serta dijadikan referensi bagi mahasiswa lain yang akan melakukan penelitian selanjutnya.

4. Bagi Ilmu Pengetahuan

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, khususnya kemajuan dibidang ilmu keperawatan jiwa dan merupakan salah satu bahan acuan dan referensi bagi penelitian selanjutnya.

E. Penelitian Terkait

Sejauh pengetahuan peneliti, penelitian tentang hubungan frekuensi penggunaan sosial media *Whatsapp* terhadap kemampuan interaksi sosial pada mahasiswa keperawatan S1 Universitas Muhammadiyah Purwokerto, namun ada penelitian yang juga meneliti yaitu :

1. Rafli Ahya Ihnawan (2016) dengan judul “ hubungan antara frekuensi penggunaan jejaring sosial (*facebook*) dengan kejadian insomnia pada pelajar di SMA Negeri 1 Rawalo 2016”.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara frekuensi penggunaan *facebook* dengan kejadian insomnia pada pelajar di SMA Negeri 1 Rawalo Tahun 2016 dengan jenis penelitian yang digunakan adalah survey analitik korelasional dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah pelajar kelas XI Jurusan IPS SMA Negeri 1Rawalo. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *propotional random sampling* sebanyak 53. Analisis yang digunakan uji statistik *chi square*. Statistik dalam penelitian ini terdiri frekuensi penggunaan *facebook* dan insomnia. Sebagian besar responden menggunakan *facebook* dengan kategori frekuensi sedang sebanyak 23 responden (43,4%) dan tidak insomnia sebanyak 38 responden (71,7%). Uji *chi square* diperoleh *p value* ($0,007 \leq 0,05$) H_a diterima, artinya ada hubungan frekuensi penggunaan *facebook* dengan kejadian insomnia pada pelajar SMA Negeri 1 Rawalo Tahun 2016. Dengan hasil ada hubungan antara

frekuensi penggunaan *facebook* dengan kejadian insomnia pada pelajar di SMA Negeri 1 Rawalo 2016.

Perbedaan dalam penelitian ini adalah variabel bebas, dalam penelitian terkait yaitu variabel bebasnya adalah kejadian insomnia dan dalam penelitian ini adalah variabel bebasnya adalah kemampuan interaksi sosial. Sedangkan persamaannya adalah menggunakan metode penelitian survey analitik korelasional dengan pendekatan *cross sectional*.

2. Yethie Hilda Pranata (2016) dengan judul “hubungan intensitas penggunaan situs jejaring sosial dengan kecemasan pada mahasiswa tingkat akhir”

Penelitian ini merupakan penelitian observasional analitik desain *cross sectional*. Sebanyak 215 mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro angkatan 2012 calon subyek penelitian yang masuk kriteria inklusi dikumpulkan dan dimintai kesediaannya untuk menjadi subyek penelitian dengan mengisi *informed consent* dengan benar. Kemudian subyek penelitian diminta untuk mengisi kuesioner demografi, kuesioner *Social Network Time Usage Scale (SONTUS)* dan kuesioner *Zung Self-rating Anxiety Scale (ZSAS)*. Analisis hubungan menggunakan uji korelasi *Spearman*. Hasilnya responden memiliki faktor demografi yang bervariasi. Sebanyak 74 responden (35,1%) memiliki intensitas penggunaan situs jejaring sosial rendah, 99 responden (46,9%) memiliki intensitas

sedang, 36 responden (17,1%) memiliki intensitas tinggi, dan sisanya sejumlah 2 responden (0,9%) memiliki intensitas sangat tinggi. Terdapat 96 responden (45,5%) tidak mengalami gangguan cemas, 114 responden (54%) mengalami kecemasan ringan, satu responden (0,5%) mengalami kecemasan sedang, dan tidak terdapat responden yang mengalami kecemasan berat. Terbukti adanya hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan situs jejaring sosial dan kecemasan pada mahasiswa tingkat akhir dengan koefisien signifikansi sebesar 0,000 serta koefisien korelasi sebesar 0,537. Kesimpulan penelitian ini adalah terdapat hubungan yang bermakna antara intensitas penggunaan situs jejaring sosial dan kecemasan.

Perbedaan dalam penelitian ini adalah metode penelitian menggunakan observasi analitik dan peneliti menggunakan metode penelitian survey analitik. Sedangkan persamaannya adalah sama – sama meneliti frekuensi penggunaan jejaring sosial atau sosial media.

3. Septiani (2017) dengan judul “hubungan frekuensi bermain game online dan konsumsi kafein terhadap kualitas tidur pada remaja di SMK Islam Pematang”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah hubungan frekuensi bermain game online dan konsumsi kafein terhadap kualitas tidur pada remaja di SMK Islam Pematang. Penelitian ini menggunakan metode survey analitik kolerasional dengan pendekatan *cross sectional*. Teknik pengambilan sample yaitu dengan *propotional random*

sampling. Jumlah sampel sebanyak 77 siswa. Analisa data dengan uji statistik *chi square*. Hasil uji *chi square* pada frekuensi bermain game online terhadap kualitas tidur didapatkan $p\ value = 0,008 (< \alpha = 0,05)$. Sedangkan hasil uji *Chi square* pada konsumsi kafein terhadap kualitas tidur remaja didapatkan $p\ value = 0,667 (> \alpha = 0,05)$. Kesimpulannya ada hubungan antara frekuensi bermain game online dengan kualitas tidur remaja.

Perbedaan penelitian ini adalah variabelnya sedangkan persamaannya adalah sama – sama menggunakan metode penelitian survey analitik korelasional.

4. Eka Widiya Oktavianti (2017) dengan judul : “hubungan frekuensi bermain game online terhadap kemampuan interaksi sosial pada remaja di kecamatan Bobotsari kabupaten Purbalingga”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan frekuensi bermain game online terhadap kemampuan interaksi sosial pada remaja di Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga. Jenis penelitian ini adalah survey analitik korelasional dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi penelitian ini adalah remaja di Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga. Teknik sampling yang digunakan dalam ini adalah *purposive sampling* sebanyak 83 responden. Analisis yang digunakan uji statistik *chi square*. Hasil penelitian ini didapatkan hasil frekuensi bermain game online responden sebagian besar pada kategori sedang sebanyak 57 responden (68,7%) dan kemampuan interaksi sosial

responden sebagian besar kategori kurang baik sebanyak 55 responden (66,3%). Uji *chi square* diperoleh p value ($0,005 \leq 0,05$) H_a diterima, artinya ada hubungan frekuensi bermain game online dengan kemampuan interaksi sosial pada remaja di Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga.

Perbedaan dalam penelitian ini adalah teknik pengambilan sampling yaitu di penelitian terkait menggunakan teknik sampling *purposive sampling* sedangkan peneliti menggunakan teknik sampling *stratified random sampling*. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama – sama variabelnya yaitu kemampuan interaksi sosial dan menggunakan jenis penelitian survey analitik korelasional.

