

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Era globalisasi sekarang ini membawa banyak perubahan terutama pada kehidupan masyarakat. Hal ini bisa dilihat melalui perkembangan internet menggunakan banyaknya media sosial. Sosial media memudahkan setiap orang agar dapat mengakses apa saja menggunakan cepat dan tepat. Serta tanpa disadari bahwa media sosial dapat memengaruhi seluruh aspek kehidupan seseorang di abad ke-21, pengguna internet dan juga masyarakat luas masih mengidentikkannya sebagai “alat” komunikasi biasa-biasa saja ( Arista Dwi Aprilia, 2019 ).

Pesatnya perkembangan zaman di era digital kita sebagai pengguna media sosial tentu sangat berketergantungan dengan gadget pada kehidupan sehari-hari, namun ada masalah yang di hadapi saat ini yaitu kecanduan menggunakan media sosial dalam kehidupan sehari-hari khususnya bagi para pengguna, bahkan tak hanya orang dewasa pengguna media sosial berada dari kalangan anak kecil hingga orang dewasa, namun sangat di sayangkan sekali banyak anak remaja atau anak di usia menengah sudah mulai kecanduan dengan menggunakan media sosial dalam kehidupan sehari-harinya, dan hal ini sangat mengganggu perkembangan remaja yang selalu menggunakan media sosial pada kegiatan kesehariannya ( M. Rini & T. Murah, 2020 ).

Perkembangan teknologi di era generasi milineal saat ini membuat semua orang menjadi mudah dalam bersosialisasi atau berinteraksi kepada sesama manusia memalui belahan dunia melalui jejaring penghubung media sosial. Media sosial mempermudah dalam menyelesaikan kebutuhan setiap orang dimanapun dia berada, kebiasaan inilah yang mengakibatkan seseorang mengalami masalah kecanduan. Masa remaja merupakan suatu kelompok yang lebih rentan mengalami kecanduan dikarenakan rasa sangat ingin mengetahui sesuatu yang tanpa disadari

remaja terlalu rentan mengalami masalah kecanduan dengan mendatangkan masalah ( Rizki Wulandari, Netrawati, 2020 ).

Tidak selaras dengan zaman kini , internet menjadi “media” tersendiri dan bahkan memiliki kemampuan interaktif bagi masyarakat. Aspek tersebut sudah melahirkan ekstra kemudahan bagi para penggunanya. Oleh karena itu, dengan adanya perubahan pola pikir mengenai internet maka pengguna internet pun semakin pesat dalam menggunakan media sosial.

Sosial media ternyata mempunyai berbagai efek yg cukup pesat dalam perkembangan teknologi komunikasi pada mana kebanyakan remaja juga orang dewasa lah yang sering kali menggunakan atau menggunakan sosial media. Penggunaan media sosial yang berlebihan pada remaja bisa membuat kecanduan sehingga terlalu sibuk dengan dirinya sendiri dan tidak peduli pada lingkungan disekitarnya ( Sinta Ayu Bhakti Pertiwi, Eni Hidayati, 2018 ).

Di era digital kini kalangan remaja sangat mendominasi dalam penggunaan media sosial baik sebagai sarana untuk mencari informasi, hiburan ataupun komunikasi dengan teman dan kerabat. Ternyata media sosial membawa pengaruh positif dan negatif, dapat dikatakan positif media sosial mengikis batasan interaksi sosial para penggunanya, sedangkan dampak negatif yang diperoleh adalah bila pengguna media sosial tidak mengetahui etika dan batasan dalam berinteraksi didalam media sosial. Dampak dari penggunaan media sosial terutama dimasa *pandemic covid- 19* ini adalah kebebasan dalam mengakses informasi yang berisi konten dewasa, dan mengakibatkan adanya perubahan perilaku seksual pada diri remaja. Masa remaja merupakan masa pertumbuhan kesehatan reproduksi yang sangat menentukan kualitas kesehatan, Salah satu faktor yang mempengaruhi terjadinya perilaku seksual pada remaja adalah penggunaan media sosial tanpa adanya batasan normative dalam penggunaannya ( Irwanti Gustina, Mella Yuria, 2022 ).

Bahkan tidak menutup kemungkinan bahwa pada masa sekarang anak-anak sering kali terlibat pada penggunaan media sosial. Dilaporkan jika kali ini penggunaan media sosial telah sampai di angka 700 juta pengguna jaringan aktif di seluruh belahan dunia dan ada 65 miliar foto yang diunggah ke dunia maya, sedangkan pengguna internet yang tercatat sekarang sudah mencapai 2 miliar lebih ( Pratama & Sari, 2020 ).

Remaja yang mengalami kecanduan bermain media sosial akan lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain media sosial dibanding dengan interaksi dengan keluarga, teman bahkan kerabat lainnya, hal tersebut mengarah pada mengecilnya lingkaran sosial dengan kuantitas yang menurun dan membuat tingkat stress menjadi lebih tinggi. Keadaan seperti inilah yang bisa menyebabkan seseorang berada pada kondisi sama sekali tidak ada interaksi dengan masyarakat atau makhluk sosial lainnya yang bisa menyebabkan depresi (Gorain, Mondal, Ansary & Saha, 2018).

Negara Indonesia menduduki daftar kedua sebagai pengguna sosial media Facebook terbanyak, serta menduduki peringkat pertama di media sosial Twitter sekarang ini. Mengetahui perkembangan sosial media yg semakin menjadi sebuah kebiasaan dalam kehidupan masyarakat menghasilkan setiap orang buat lebih banyak menghabiskan ketika mereka dengan memakai sosial media yang mereka punya, inilah yang memungkinkan kebanyakan masyarakat menjadi tidak mampu mengembangkan dirinya dikarenakan hanya ingin memuaskan diri ( Hendra Junawan, Nurdin Laugu, 2020 ).

Masyarakat di sosial media terutama para remaja dipandang lebih aktif dalam mengakses internet dan lebih tanggap ketika membaca gosip teranyar, serta sangat pesat dalam memberikan berbagai macam kritik berita publik yang baru saja terjadi. Media sosial merupakan perluasan teknologi internet yang mengubah saluran komunikasi di antara orang-orang saat ini. Namun penggunaan media sosial yang meningkat akan mengarahkan seseorang untuk kecanduan media social ( Sahin, 2018 ).

Umumnya remaja di generasi sekarang ini lebih tanggap dalam menggunakan handphone menjadi sarana komunikasi agar mampu merubah sikap komunikasi mereka, serta dapat mengarahkan remaja agar menjadi lebih sopan dalam menggunakan sosial media. Pada akhirnya mereka para remaja tak dapat mengontrol media sosial namun sekarang merekalah yang dikontrol oleh sosial media tersebut.

Para pengguna jejaring sosial ini kebanyakan dari kalangan anak-anak dan media sosial membawa dampak positif dan keuntungan dalam perkembangan ilmu dan teknologi misalnya saja memudahkan dalam hal komunikasi, mencari dan mengakses informasi, mengembangkan relasi, menambah teman dan lain sebagainya, namun disisi lain media sosial juga membawa dampak negatif bagi para anak-anak dan remaja seperti perubahan sikap yang ditunjukkan setelah mereka kecanduan jejaring sosial diantaranya mereka menjadi malas karena terlalu asyik dengan jejaring sosial mereka, mereka juga lupa akan kewajiban mereka sebagai pelajar ( Gani, 2020 ).

Walaupun, media sosial juga dijadikan kebutuhan yang memang diperlukan semua orang. Media sosial juga mempunyai manfaat untuk menolong masyarakat agar dapat berkomunikasi dengan orang yang jauh dari kita, serta dapat memberikan ilmu pengetahuan baru saat sedang mencari berita yang belum mereka tahu. Seorang yang telah terbiasa dalam mengakses internet lebih dari satu jam sehari dapat dikatakan bahwa orang itu sudah kecanduan media sosial. Seringkali media sosial digunakan para remaja untuk membuka situs sosial media yang biasanya dipakai untuk menghibur diri.

Dalam mengatasi masalah kecanduan sosial media pada remaja dengan metode dan juga penelitian yang dipakai sebagai alat bantu mendeteksi tingkat kecanduan media sosial, penulis menggunakan sistem pakar perbandingan dengan metode *fuzzy tsukamoto* dan *fuzzy mamdani* untuk penelitian dalam menemukan jawaban terbaik dari 2 metode tersebut.

Untuk awalan kita akan memakai metode *fuzzy* pertama untuk mendeteksi tingkat kecanduan pada remaja dan jawabannya akan dibandingkan dengan metode *fuzzy* kedua, lalu akan dipakai hasil terbaiknya untuk digunakan dalam mendeteksi tingkat kecanduan sosial media. Serta dalam memakai kedua metode ini kita harus menemukan hasil dari dua metode tersebut dan dengan menggunakan cara dalam menghasilkan serta menganalisa tingkat permasalahan memakai metode *fuzzy* tsukamoto dan kita harus mencari hasilnya terlebih dahulu untuk mendiagnosa masalah.

Selanjutnya kita temukan diagnosa hasil atau hasil asal diagnosa yg kita cari, begitupula dengan metode *fuzzy* mamdani, kita juga wajib mencari serta menganalisa dengan melakukan diagnosa terhadap model kasus yang kita pakai menjadi diagnosa kecanduan sosial media pada remaja menjadi model masalah penelitian yang kita pakai. Dengan menggunakan metode-metode yang sedang kita pakai semoga dapat menemukan hasil dari diagnosa serta menemukan jawaban terbaik dari pemakaian metode dan algoritma yang digunakan.

Peneliti mendeteksi kecanduan media sosial pada remaja dengan melakukan observasi dan analisa dari berbagai contoh kasus kecanduan dengan memakai metode *fuzzy* tsukamoto dan *fuzzy* mamdani. Pada tahun 1996 seorang ilmuwan yang berasal dari amerika serikat mulai mengembangkan teknologi kecerdasan yang bernama logika *fuzzy* tsukamoto untuk di gunakan sebagai bahan menyelesaikan suatu masalah yang berada atau sering sekali di sekitar kita pada kehidupan sehari-hari.

Sangat banyak negara berkembang yang mulai menggunakan logika *fuzzy* tsukamoto sebagai alat pembantu untuk kebutuhan sehari hari terutama di negara jepang yang sudah menggunakan logika *fuzzy* tsukamoto sebagai media atau perangkat lunak yang biasa di gunakan untuk menghidupkan pendingin ruangan ataupun penggunaan mesin air atau mesin pembersih untuk di gunakan sebagai alat yang berfungsi setiap harinya sebagai alat pembantu aktifitas atau pekerjaan masyarakat.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi sebagai masalah, antara lain :

1. Perkembangan kemajuan teknologi menyebabkan penyebaran media sosial di Indonesia semakin pesat secara menyeluruh.
2. Media sosial mempunyai berbagai gejala dan mempengaruhi kehidupan pelajar, mahasiswa, dan masyarakat pada umumnya yang tersebar di seluruh dunia.
3. Kecanduan media sosial merupakan dampak dari kemajuan teknologi.
4. Perkembangan media sosial telah menyebar di Indonesia khususnya di kalangan pelajar, mahasiswa, dan masyarakat pada umumnya di kota-kota besar.
5. Kecanduan media sosial yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata.
6. Mahasiswa apabila terbiasa memainkan media sosial akan menimbulkan kecanduan dengan melupakan semua kewajibannya.
7. Dalam mengidentifikasi para pecandu media sosial dibutuhkan algoritma yang akan dilakukan defuzzyfikasi
8. Membuat perubahan data mining dalam proses dilakukannya defuzzyfikasi

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin peneliti capai dari penelitiannya yaitu untuk mendeteksi tingkat kecanduan sosial media pada remaja, serta adapula tujuan dari penelitian tersebut yaitu :

1. Peneliti mempunyai tujuan untuk menganalisa dan juga mencari tahu metode mana yang dapat dipakai dalam mendeteksi tingkat kecanduan media sosial pada remaja.

2. Peneliti memiliki tujuan untuk membandingkan metode *fuzzy tsukamoto* dengan *fuzzy mamdani* dalam mendeteksi tingkat kecanduan media sosial melalui sistem pakar.
3. Peneliti juga mempunyai tujuan untuk mengetahui para remaja yang mengalami kecanduan media sosial.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berikut manfaat penelitian bagi penulis, para remaja dan juga peneliti lain yang mengalami kecanduan sosial media dan bisa dihindari agar tingkat kecanduannya tidak semakin parah, sehingga penulis mampu membuat judul tentang kecanduan media sosial pada para remaja dan inilah manfaat dari penelitian ini :

1. Dapat disampaikan bahwa berita tentang seberapa tingkat kecanduan sosial media pada para remaja sehingga dapat dijadikan pelajaran agar para remaja mengetahui pentingnya mengurangi kecanduan media sosial.
2. Supaya penulis mampu mengetahui cara mendeteksi dan mencari permasalahan dari pemakaian sistem pakar metode *fuzzy tsukamoto* dengan *fuzzy mamdani*.
3. Penelitian ini juga bermanfaat agar penulis mampu membandingkan sistem pakar metode *fuzzy tsukamoto* atau *fuzzy mamdani* yang bisa mendapatkan hasil tertinggi.
4. Semoga peneliti lain bisa menjadikan hasil penelitian ini sebagai informasi dalam mengembangkan penelitian lainnya.

#### **1.5 Batasan Masalah**

Dari permasalahan ini peneliti harus membatasi penelitian agar dapat fokus dalam menjawab permasalahan secara efektif dan efisien, serta peneliti dapat mengerti cara mendeteksi tingkat kecanduan media sosial. Dari latar belakang penelitian dan juga identifikasi masalah, ditemukan batasan masalah khususnya remaja yang sudah mengalami kecanduan sosial media. Peneliti memakai dua



metode *fuzzy* tsukamoto dengan *fuzzy* mamdani sebagai pembanding dalam melakukan deteksi penelitian bagi penulis.

Para remaja selalu menggunakan media sosial untuk kegiatan sehari-hari. Oleh karena itu para orang tua memiliki peranan untuk memberitahukan anak/remajanya agar mengurangi pemakaian media sosial yang sangat sering.

### 1.6 Kontribusi

1. Penelitian pada kontribusi masalah

Judul : Perbandingan Metode *Fuzzy* Tsukamoto Dengan *Fuzzy* Mamdani Untuk Mendeteksi Tingkat Kecanduan Media Sosial Pada Remaja

Metode : metode algoritma *fuzzy* tsukamoto dan *fuzzy* mamdani

Kontribusi masalah : menentukan banyaknya remaja yang mengalami kecanduan media sosial

2. Penelitian pada kontribusi metode

Judul : Penerapan Metode *Fuzzy* Tsukamoto Dengan *Fuzzy* Mamdani Dalam Mendeteksi Tingkat Kecanduan Media Sosial

Masalah : menentukan hasil defuzzifikasi dari data mining

3. Contoh penelitian tanpa kontribusi

Judul : Perbandingan Metode *Fuzzy* Tsukamoto Dengan *Fuzzy* Mamdani Untuk Mendeteksi Tingkat Kecanduan Media Sosial Pada Remaja

Judul : Penerapan Metode *Fuzzy* Tsukamoto Dengan *Fuzzy* Mamdani Dalam Mendeteksi Tingkat Kecanduan Media Sosial