

KETAGIHAN PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP GAYA HIDUP BELIA

(Social Media Addiction Affecting the Lifestyles of Youths)

Filyntiana Tenge Andrew, Zurinah Tahir, Jalaluddin Abdul Malek & Ahmad Rizal Mohd. Yusof

ABSTRAK

Pada era globalisasi ini tidak dapat dinafikan dunia telah mencipta banyak teknologi canggih untuk memudahkan para pengguna mengakses maklumat dengan menggunakan pelbagai medium jaringan mengikut kehendak masing-masing. Penggunaan media sosial merupakan saluran komunikasi secara digital yang membolehkan para pengguna untuk berkongsi maklumat, berinteraksi dengan segera, berkomunikasi secara dua hala dan penghantaran mesej yang cepat. Media sosial menjadi platform masa kini yang disenangi oleh semua penggunanya. Hal ini disebabkan oleh aplikasi yang terdapat di dalam media sosial yang canggih ini dapat menarik perhatian belia di Malaysia mendorong kepada ketagihan dalam penggunaan media sosial dan secara langsung mempengaruhi gaya hidup belia. Oleh yang demikian, objektif kajian ini adalah untuk mengkaji faktor utama yang menyebabkan ketagihan penggunaan media sosial dan mempengaruhi gaya hidup belia. Metodologi kajian yang digunakan adalah menggunakan kaedah kauntitatif iaitu mengedarkan borang soal selidik kepada 82 responden dari kalangan belia di UniKL-MFI sama ada daripada pelbagai peringkat umur iaitu dari umur 19 tahun sehingga 35 tahun kerana fokus kajian ini adalah lebih kepada faktor-faktor belia ketagih dalam penggunaan media sosial. Hasil kajian juga mendapati bahawa faktor yang mendorong belia ketagih dengan penggunaan media sosial adalah penggunaan internet, penggunaan alatan gadjet, rangkaian sosial yang meluas, kebergantungan sumber maklumat, penggunaan sumber hiburan, penggunaan games online dan kebergantungan komunikasi melalui media sosial. Sebagai kesimpulannya, faktor yang paling tinggi adalah faktor penggunaan internet yang mencatatkan skor min pada tahap yang tinggi iaitu ($M=4.64$) yang menunjukkan penggunaan internet dalam kalangan belia mendorong kepada ketagihan media sosial. Ketagihan penggunaan media sosial secara tidak langsung telah mempengaruhi gaya hidup belia dari segi aktiviti, minat, pendapat dan masa yang diperuntukkan dalam kehidupan seharian mereka. Oleh itu, masalah ketagihan penggunaan media sosial ini perlu dititikberatkan oleh semua pihak agar dapat dibendung supaya ia tidak akan menjejaskan pembangunan belia pada masa hadapan.

Kata kunci: Media Sosial, Ketagihan, Gaya Hidup, Belia, Teknologi

ABSTRACT

In the present era of globalization, much vaunted technology has been developed that allows easy access to information via a range of online media, one of the most popular of which is social media. This is a digital channel of communication that allows the sharing of information, instantaneous two-way interaction and rapid messaging. It is a communication platform much welcomed by its many users. Social media applications installed on smartphones are especially attractive to youths in Malaysia to the extent that unabated use has led to addiction with undesired effects on their lifestyles. As such, the objective of this study was to investigate the principal factors leading to Malaysian youths' addiction to social media and how their lifestyles had been affected. A quantitative approach was adopted in this study with questionnaires distributed to 82 respondents from Universiti Kuala Lumpur-Malaysia France Institute (UniKL-MFI). The respondents were aged 19 to 35, the focus of this study being on youths. The study results showed that the factors responsible for youth addiction to social media were excessive use of the Internet, frequent use of electronic communication gadgets, having a wide social network, reliance on social media for information, usage of social media for entertainment such as online games, and reliance on social media for communication. The most important factor associated with social media addiction was Internet use which attained a score of ($M=4.64$), identifying the Internet as the underlying link to addiction. The indirect effects of such addiction affected the lifestyles of the youth in terms of their activities, interests, thinking and the time allotted to such activities in their daily lives. Hence, the problem of social media addiction is a matter of urgency that must be addressed by all stakeholders before it causes irreparable harm to the future of youths.

Keywords: Social Media, Addiction, Lifestyle, Youth, Technology

PENGENALAN

Pada era globalisasi ini tidak dapat dinafikan dunia telah mencipta banyak teknologi canggih untuk memudahkan para pengguna untuk mengakses maklumat dengan menggunakan pelbagai medium jaringan mengikut kehendak masing-masing. Sebelum ini, masyarakat hanya menjadi pengguna pasif dan hanya menjadi objek media menggunakan media sosial (Surokim, 2017). Hal ini demikian jelas bahawa pengguna media sosial yang prosumer ini seperti dalam pelbagai aktiviti kemasyarakatan bertindak memuat naik status dan bertindak balas kepada peristiwa-peristiwa yang berlaku di sekeliling mereka dan berkongsi dengan cepat melalui media sosial. Pengguna media sosial juga dapat melihat dan membaca status baru yang mengandungi maklumat peribadi dan awam yang dimuat naik oleh orang ramai (Surokim, 2017). Sejarar dengan kemajuan teknologi komunikasi yang kian pesat, maka kaedah komunikasi juga turut mengalami kepesatan dalam perkembangannya. Media sosial juga merupakan media elektronik seperti internet dan juga merupakan saluran paling banyak digunakan oleh masyarakat untuk menyampaikan atau menerima maklumat (Sohana, 2016). Bagi penggunaan laman web rangkaian sosial pula, terdapat pelbagai jenis rangkaian yang disediakan seperti Facebook,

Myspace, Friendster, Twitter, WeChat, Whatsapp, Youtube, Instagram dan sebagainya. Laman-laman web rangkaian sosial ini semakin digemari dan diminati sepertimana laman web Facebook yang dianggap sebagai paling popular dengan jumlah pengguna yang berdaftar adalah lebih kurang 350 juta di seluruh dunia (Facebook Company Profile, n.d). Secara amnya, kewujudan laman web rangkaian sosial telah digunakan oleh semua peringkat sama ada golongan pelajar, surirumah, para pekerja sektor awam mahupun sektor swasta. Pengguna menggunakan rangkaian web ini bagi pelbagai tujuan yang antaranya berkemungkinan untuk meningkatkan rangkaian perniagaan dan rangkaian individu.

Menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein (2010) terdapat 6 kategori media sosial iaitu Laman Jaringan Sosial seperti Facebook, Kandungan Komuniti seperti YouTube, Blogs dan Microblog seperti Twitter, Projek Usahasama seperti Wikipedia, Permainan Dunia Maya seperti World of Warcraft yang mana pengguna menyukai permainan dunia maya dan menjadikan pengguna ketagih dalam menggunakannya dan Sosial Dunia Maya seperti Second Life. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein (2010) juga menyatakan media sosial mengalami perkembangan yang sangat signifikan dari tahun ke tahun, jika pada tahun 2002 Friendster merajai media sosial kerana hanya Friendster yang mendominasi media sosial di era tersebut dan kini telah banyak kemunculan media sosial dengan keunikan dan ciri-ciri tersendiri.

Fenomena ini juga boleh dilihat melalui jaringan sosial yang paling popular dan menjadi trend masyarakat kini adalah Facebook. Perbezaan pengguna Facebook bergantung kepada individu. Penyalahgunaan atau terlalu banyak menggunakan Facebook akan menyebabkan ketagihan yang bererti seorang individu akan menggunakan lebih banyak masa di Facebook, meninggalkan kerja, waktu tidur ataupun masa makan. Rutin harian juga terjejas dan menyebabkan ketagihan komputer tanpa disedari. Terdapat beberapa pakar yang menunjukkan "*Facebook Addiction Disorder*" berlaku walaupun kajian yang dilakukan adalah masih kurang dalam melihat kesan dan pencegahan. Salah satu fenomena yang ketagih dalam menggunakan media sosial seperti Facebook adalah keengganan berkomunikasi secara bersemuka (Ellison et. Al 2007). Kejadian ini disebabkan oleh isu ketidakupayaan berkomunikasi secara lisan, dan digantikan dengan berkomunikasi secara bertulis iaitu melalui Facebook. Ellison juga mendapati bahawa pengguna Facebook cenderung mengekalkan hubungan dengan cara komunikasi ini. Gaya hidup seperti ini akan memberi impak kepada cara berkomunikasi yang tidak berkesan jika sikap ini tular di kalangan remaja mahupun belia.

Gaya hidup adalah suatu yang dikenali dengan bagaimana seseorang individu menghabiskan masa atau memperuntukkan masanya iaitu aktiviti, apa yang penting bagi seseorang individu mempertimbangkan pada lingkungannya iaitu minat, dan apa yang seseorang individu fikirkan tentang diri sendiri dan sekitarnya iaitu pendapat. Definisi yang dikeluarkan oleh Assael (1984) ini munculnya istilah AIO yang bermaksud '*Activities, Interest and Opinion*' iaitu aktiviti, minat dan pendapat. Istilah AIO ini merupakan konsep gaya hidup. Menurut Minor dan Mowen (2002) gaya hidup adalah menunjukkan bagaimana seseorang individu atau kumpulan membelanjakan pendapatan dan memperuntukkan waktunya untuk sesuatu aktiviti. Hal ini demikian beliau mengetengahkan konsep gaya hidup merupakan cara seseorang menampilkan identitinya melalui penggunaan masa, aktiviti dan perbelanjaannya sama ada terancang mahupun tidak terancang.

Oleh itu, pengkaji ingin mengkaji mengenai faktor-faktor ketagihan penggunaan media sosial terhadap gaya hidup belia di Bangi, Selangor. Menurut Azizan Bahari (1995), definisi belia sebagaimana yang disarankan oleh DBN adalah luas dan tidak sesuai lagi bagi masyarakat Malaysia pada hari ini yang pantas berkembang dengan pelbagai aktiviti dalam kehidupan seharian. Walaupun terdapat pelbagai definisi belia mengikut umur oleh setiap negara, namun begitu definisi yang diberikan oleh Kementerian Belia dan Sukan Malaysia menjadi asas kepada kajian ini iaitu antara 15 hingga 30 tahun pada tahun 2019. Belia ialah fasa di antara kanak-kanak dan dewasa. Istilah “belia” sering ditukarkan ganti dengan “remaja” dan “pemuda” yang selalunya mempunyai erti yang sama cuma sekali-sekali dibezakan. Golongan ini merupakan teras penting yang menggambarkan kewujudan negara pada masa akan datang. Penggunaan media sosial oleh belia Bangi menjadi perhatian kerana pembangunan dari segi fizikal di Bangi secara langsung mempengaruhi budaya belia dalam mengakses maklumat melalui media sosial. Muktakhir ini trend terkini adalah memuat turun apa-apa sahaja aplikasi jaringan sosial ini dalam telefon bimbit masing-masing untuk kepuasan. Dalam pada itu, pengguna media sosial akan sedaya upaya mencari gadget yang membolehkan mereka memuat turun aplikasi tersebut sebanyak mana yang boleh yang bersesuaian dengan GB dan ROM gadget tersebut. Oleh itu, pengkaji ingin mengetahui perubahan kepada gaya hidup belia di Bangi yang dipengaruhi oleh media sosial itu sendiri.

KAJIAN LITERATUR

Muktahir ini, teknologi maklumat berkembang dengan semakin pesat dan pantas menjadikan dunia berhubung tanpa sempadan. Ledakan informasi teknologi maklumat atau secara ringkasnya ICT (*Information Communication Technology*), membawa perubahan yang besar dalam hidup kita yang sedang membangun. Internet merupakan saluran maklumat dan komunikasi, kini internet juga mampu diakses dengan menggunakan telefon bimbit yang mempunyai perisian perkhidmatan internet tanpa wayar. Oleh yang demikian, media juga merupakan sumber maklumat yang paling dipercayai oleh masyarakat. Terdapat beberapa faktor yang dikenal pasti melalui kajian-kajian lepas dan menyebabkan ketagihan media sosial berlaku dikalangan belia.

Penggunaan Internet

Menurut Severin dan Tankard (2001), komunikasi awal manusia melalui pelbagai peringkat dan perkembangan bermula daripada sistem media tradisional sehingga kepada teknologi terkini seperti kemunculan internet yang menawarkan pelbagai aplikasi antaranya laman web sosial, blogs dan sebagainya. Hal ini demikian media sosial tidak boleh dipisahkan daripada internet kerana internet merupakan saluran utama kepada penggunaan media sosial. Lanjutan daripada Severin dan Tankard (2001) lagi, internet telah memberi ruang kepada semua manusia di dunia ini untuk berkomunikasi di antara satu sama lain dengan mudah dan pantas. Ini kerana terdapatnya ruang-ruang perniagaan, berita-berita terkini, penyebaran maklumat yang pantas, portal-portal hiburan, permainan video, laman web rangkaian sosial, email dan sebagainya di

dalam internet. Oleh yang demikian, pengguna media sosial iaitu terutamanya belia akan melayari internet untuk digunakan sebagai kepuasan mereka. Ianya menjadi pendorong kepada penggunaan media sosial yang boleh menyebabkan ketagih terhadap penggunaan media sosial berlaku.

Penggunaan Alatan Gadget

Menurut Salmah dan Malisa (2016) gadget adalah sebuah objek atau alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gadget juga berbeza dengan teknologi lain kerana ada unsur 'kebaruan'. Hal ini demikian kerana dari hari ke hari selalu muncul dengan teknologi terkini yang membuatkan gaya hidup manusia menjadi lebih mudah dan praktis. Contoh gadget ialah telefon bimbit dan telefon pintar seperti ipad, iphone, ipods dan tablet. Gadget memberi kesan kepada penggunaan media sosial kerana memudahkan lagi pengguna untuk melakukan aktiviti di media sosial. Semakin besar ruangan storan atau kapasiti sesebuah gajet semakin banyak aplikasi yang boleh dimuat turun kedalam perisian gajet tersebut. Oleh yang demikian, penggunaan gadget adalah salah satu punca penggunaan media sosial yang tinggi kerana penggunaan gadgetlah paling senang didapati dan mudah dibawa kemana sahaja.

Rangkaian Sosial yang Meluas

Penggunaan laman web rangkaian sosial, terdapat pelbagai jenis rangkaian yang wujud seperti Facebook, Myspace, Friendster, Twitter, Whatsapp, WeChat, Instagram dan sebagainya. Laman-laman web rangkaian sosial ini semakin digemari dan diminati seperti mana laman web Facebook yang dianggap sebagai paling popular dengan jumlah pengguna yang berdaftar adalah seramai lebih kurang 350 juta di seluruh dunia (Facebook Profile, n.d). Menurut Papacharissi (2009), Facebook wujud sebagai suatu instrumen rangkaian aplikasi yang boleh digunakan oleh para penggemar Facebook. Secara amnya, kewujudan laman web rangkaian sosial telah digunakan oleh semua peringkat lapisan masyarakat tidak kira sama ada golongan pelajar, surirumah, para pekerja sektor awam mahupun sektor swasta. Mereka menggunakan rangkaian web bagi pelbagai tujuan antaranya berkemungkinan untuk meningkatkan rangkaian dan rangkaian individu. Oleh yang demikian, pengguna media sosial cenderung untuk memuatnaik rangkaian sosial ini di dalam gajet mereka. Hal ini demikian untuk memudahkan komunikasi berkesan dan pencarian maklumat yang cepat dan pantas. Tidak hairanlah penggunaan media sosial semakin meningkat setiap tahun.

Kebergantungan Sumber Maklumat

Menurut Nadia Fauzi (2017), tidak dapat dinafikan bahawa internet menjadi sumber informasi yang penting dalam pendidikan. Media sosial juga boleh dijadikan sebagai medan untuk perkongsian ilmu atau maklumat yang bermanfaat bersama rakan-rakan media sosial yang lain. Ini merupakan suatu kelebihan kepada pengguna-pengguna media sosial untuk bertukar-tukar pendapat selain menimba dan berkongsi ilmu baharu di laman maya. Selain itu, ianya juga sebagai keperluan maklumat untuk melakukan tugas-tugas tertentu. Oleh yang demikian,

penggunaannya dalam pendidikan juga salah satu faktor yang mendorong pengguna ketagih dalam menggunakan media sosial kerana melalui pendidikan ini akan melibatkan beberapa generasi yang akan datang yang terbiasa menggunakan media sosial sebagai salah satu sumber utama dalam mencari maklumat. Media sosial telah menjadi satu platform atau medium yang mudah digunakan serta mesra pengguna untuk sesiapa sahaja berkomunikasi dan menyampaikan maklumat kepada pelbagai pengguna yang mempunyai akses internet. Sebagai contoh, interaksi pihak pengurusan kolej kediaman pelajar akan menjadi lebih pantas, cekap, mudah dan telus dalam urusan penyampaian maklumat dengan adanya media sosial pada masa kini. Ini memberi ruang dan peluang kepada sesebuah organisasi untuk menjadikannya sebagai satu medium penting untuk membina dan memperbaiki hubungan dengan pengguna (Khasawneh & Abu, 2013).

Penggunaan Sumber Hiburan

Faradillah et. al. (2015) menyatakan bahawa media sosial bukan sahaja dilihat sebagai aktiviti penyebaran maklumat dan komunikasi semata-mata, namun ia juga berperanan sebagai sumber hiburan yang kini sentiasa mengalami transformasi yang bukan hanya sekadar perantara menyebarkan maklumat dan hiburan tetapi sebagai sumber pelbagai aktiviti. Sumber hiburan boleh dikongsikan melalui aplikasi seperti Facebook, Instagram, Tik Tok dan Youtube kepada kenalan-kenalan pengguna tersebut. Selain itu, sumber hiburan ini juga seperti filem-filem, drama dan movie boleh dimuat turun oleh pengguna untuk menghiburkan mereka apabila adanya masa terluang. Video singkat juga boleh dimuat turun untuk dikongsikan kepada kenalan-kenalan dan rakan-rakan mereka. Hal ini demikian telah menjadi faktor pendorong masyarakat pada masa kini ketagih dan tidak ingin melepaskan gajet mereka kerana dapat menghiburkan mereka.

Penggunaan Games Online

Menurut Dayne dan Adi (2008) yang mengkaji tentang *video games* pada kanak-kanak dan remaja mereka menyatakan bahawa perkembangan *video games* sejalan dengan kemajuan teknologi yang membawa kepada perubahan kualiti paparan dan plot permainan tersebut. Ini dibuktikan dengan penciptaan permainan yang lebih realistik dan menarik untuk dimainkan. *Video games* juga boleh dimuat turun dalam gajet masing-masing dengan mudah dan sekali gus boleh memperbesarkan ruangan sosial mereka. Merujuk kepada kegemaran game, didapati bahawa remaja pada semua peringkat umur lebih menyukai permainan elektronik yang berunsur ganas. Funk (2002) menjelaskan bahawa remaja perempuan lebih menyukai fantasi ataupun kartun yang mempunyai unsur ganas manalaka remaja lelaki pula lebih gemar dengan permainan realistik. Oleh itu, *Games Online* ini menyebabkan remaja ataupun belia akan menjadi ketagih bermain sehingga mereka sengaja meluangkan masa mereka berjam-jam untuk bermain.

Kebergantungan Komunikasi Melalui Media Sosial

Normah et al. (2013) menjelaskan bahawa kebergantungan remaja terhadap media sosial adalah untuk aktiviti berseimbang. Mereka berseimbang bagi mendapatkan maklumat untuk melakukan sesuatu tugas, untuk berhibur, berkongsi minat dan meluahkan perasaan. Beliau juga mendapati bahawa aplikasi Facebook adalah laman jaringan sosial yang paling disukai oleh remaja untuk berseimbang diikuti oleh *Twitter*, *Yahoo Messenger*, *Skype*, *MySpace* dan *Tagged*. Dapatan kajian ini juga mengukuhkan lagi dapatan kajian Normah et al. (2010) yang menunjukkan bahawa remaja menggunakan *Facebook* untuk memenuhi keperluan sosial seperti berinteraksi dan berhubung dengan rakan-rakan lama dan baru. Normah et al. (2013) juga mendapati bahawa tahap kebergantungan remaja terhadap internet adalah tinggi dan mereka bergantung kepada internet melebihi 6 jam sehari untuk melayari media sosial mereka. Hal ini demikian, kajian beliau menunjukkan bahawa remaja bergantung kepada internet untuk memahami persekitaran sosial berbanding untuk memahami diri sendiri, menggunakan internet untuk tujuan berinteraksi berbanding Tindakan atau pembelian barang dan memerlukan internet melalui media sosial bagi memenuhi keperluan sosial berbanding keperluan sendiri. Beliau menyatakan dari segi masa yang diperuntukkan untuk setiap aktiviti, remaja menghabiskan masa selama 1-2 jam untuk memahami persekitaran sosial mereka, 3-4 jam dan ke atas untuk interaksi dan memenuhi keperluan sendiri.

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini dijalankan di Universiti Kuala Lumpur- Malaysia France (UniKL-MFI) yang berumur 19 tahun sehingga 35 tahun. Dalam kajian ini pengkaji menggunakan kaedah persampelan bukan kebarangkalian kerana ciri teknik persampelan ini adalah bersifat bertujuan iaitu mengkaji faktor-faktor ketagihan penggunaan media sosial terhadap gaya hidup belia di Bangi, Selangor iaitu UniKL-MFI. Kajian ini menggunakan teknik persampelan bukan kebarangkalian secara mudah (convenience) kerana pengkaji mengambil sampel responden hanya dipilih dalam kalangan belia di UniKL-MFI sama ada daripada pelbagai peringkat umur iaitu dari umur 19 tahun sehingga 35 tahun kerana fokus kajian ini adalah lebih kepada kesan atau impak yang berlaku kepada belia apabila menggunakan media sosial dalam kehidupan seharian mereka. Pendekatan kuantitatif digunakan kerana pengkaji menggunakan instrumen borang soal selidik. Oleh yang demikian, pengkaji telah mengedarkan borang soal selidik dan seramai 82 responden telah menjawab borang tersebut dengan baik.

HASIL KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Terdapat tujuh faktor utama penggunaan media sosial yang menyebabkan ketagihan dan mempengaruhi gaya hidup belia seperti yang ditunjukkan di Jadual 1 iaitu penggunaan internet, penggunaan alatan gadget, rangkaian sosial yang meluas, kebergantungan sumber maklumat, penggunaan sumber hiburan, penggunaan *games online* dan kebergantungan komunikasi melalui media sosial. Faktor-faktor ini telah dikenalpasti melalui kajian-kajian lepas dan dikaji semula

untuk menganalisis faktor yang paling tinggi yang paling tinggi yang yang menyebabkan ketagihan dan mempengaruhi gaya hidup belia.

Hasil kajian mendapati faktor yang mendorong belia ketagih dengan penggunaan media sosial yang paling tinggi adalah 'Penggunaan internet': Penggunaan internet memudahkan saya mencari segala maklumat. Pernyataan ini mencatatkan skor min tertinggi iaitu ($M=4.64$). Majoriti responden menjawab skala sangat setuju yang mengutip sebanyak 73.2% yang bersamaan dengan 60 orang responden. Skala kedua tertinggi pula adalah skala setuju iaitu 20.7% (17 orang), diikuti dengan skala berkualiti 4.9% (4 orang) dan paling rendah adalah sangat tidak setuju iaitu sebanyak 1.2% sahaja. Skala bagi tidak setuju didapati tidak ada responden yang memilih skala tersebut. Ini menunjukkan bahawa apabila mendapati internet yang laju dan baik maka belia dapat mengakses dan mencari semua maklumat melalui media sosial mereka seperti maklumat ilmiah, hiburan, berita dan sebagainya. Ini menunjukkan tindakan-tindakan belia dalam faktor penggunaan internet adalah pada peringkat yang sama kerana kesemuanya pada tahap skor min yang tinggi kerana penggunaan internet adalah faktor yang paling ketara dalam mengakses media sosial belia. Penggunaan internet adalah permulaan bagi pengguna media sosial untuk melayari media sosial mereka kerana tanpa internet maka semuanya akan terbatas. Ini yang mendorong ketagih dalam penggunaan media sosial kerana apabila mempunyai internet yang laju atau mempunyai Wi-Fi yang kuat di sesebuah kawasan maka akan senang untuk mencari maklumat di mana-mana media sosial mereka. Apabila internet gagal berfungsi di sesebuah kawasan maka akan menimbulkan keresahan kepada belia kerana tidak dapat mengakses mana-mana media sosial mereka. Hal ini demikian, skor min tertinggi adalah di pernyataan penggunaan internet memudahkan saya mencari segala maklumat.

Skor min kedua tertinggi adalah didapati di faktor 'Penggunaan alatan Gadget': Alatan gadget lebih mudah untuk mencari maklumat iaitu mencatatkan ($M=4.48$). Peratusan tertinggi dicatatkan pada skala sangat setuju iaitu sebanyak 63.4% bersamaan dengan 52 orang responden. Peratusan kedua tertinggi pula dicatatkan pada skala setuju iaitu sebanyak 24.4% (20 orang), diikuti dengan peratusan bagi skala berkualiti 11.0% (9 orang) dan peratusan skala terendah adalah dicatatkan pada skala sangat tidak setuju sebanyak 1.2%. Sememangnya alatan gadget mampu untuk memudahkan pengguna dalam pencarian maklumat kerana hanya menggunakan hujung jari sahaja semua maklumat telah tersedia. Keadaan ini mendorong belia secara tidak langsung ketagih dalam penggunaan media sosial kerana alatan gadget mampu mempercepatkan pengaksesan maklumat. Ini menunjukkan bahawa alatan gadget sering digunakan oleh pengguna media sosial iaitu belia untuk mencari maklumat sekeliling untuk pengetahuan mahupun dalam menyiapkan tugas dan kerja rumah mereka. Hal ini demikian, tanpa alatan gadget seperti sekarang ini tidak ada berlakunya ketagihan media sosial kerana gadget mampu memuat turun aplikasi yang banyak. Selain itu, melalui alatan gadget ini juga mampu menghubungi orang lain melalui media sosial seperti *Whatsapp*, *Instagram*, *Facebook*, *Twitter* dan sebagainya. Tidaklah hairan jika belia sentiasa menginginkan alatan gadget yang lebih canggih agar dapat memudahkan belia mengakses dan melayari media sosial mereka dengan kepuasan yang secukupnya. Kepentingan-kepentingan ini sebenarnya secara tidak langsung menanamkan sikap ketagihan dalam penggunaan media sosial dalam kehidupan belia.

Faktor 'Kebergantungan komunikasi melalui media sosial' mencatatkan nilai skor min ($M=4.42$). Peratusan bagi pernyataan 'Saya akan berhubung dengan kenalan, rakan atau keluarga

yang tinggal jauh melalui media sosial daripada menghantar surat kepada mereka' bagi skala sangat tidak setuju dan tidak setuju mendapat peratusan yang sama sebanyak 1.2%, seterusnya skala berkecuali sebanyak 11.0% (9 orang), skala setuju sebanyak 26.8% (22 orang) dan 59.8% bagi skala sangat setuju yang mewakili 49 orang responden. Ini menunjukkan bahawa melalui peredaran masa, seiring dengan kemajuan belia jarang menggunakan surat sebagai penghubung kepada sesiapa sahaja yang mereka kehendaki. Oleh yang demikian, belia akan sering berhubung menggunakan media sosial jika ingin berhubung dengan kenalan, keluarga dan sesiapa sahaja. Ini menunjukkan bahawa belia di UniKL – MFI sangat bergantung kepada media sosial dalam berhubung. Ini kerana faktor kecanggihan teknologi yang mendorong kepada tindakan belia untuk terus bergantung dengan media sosial sebagai contoh dalam perbincangan yang memerlukan perkara ini bersemuka namun memilih untuk berbincang melalui aplikasi *Whatsapp*. Ini mendorong kepada ketagihan media sosial berlaku kerana kebergantungan yang sangat tinggi terhadap media sosial dalam menguruskan perbincangan.

Begitu juga dengan faktor 'Kebergantungan sumber maklumat' yang merupakan keempat tertinggi bagi skor min iaitu ($M=4.34$). Pernyataan di dalam "*Kebergantungan Sumber Maklumat*" : Sumber maklumat melalui laman web lebih mudah dicari daripada perpustakaan. Skala bagi sangat tidak setuju dan tidak setuju mendapat peratusan yang sama dimana keduanya mendapat 1.2% sahaja. Peratusan bagi skala berkecuali mendapat 23.2% bersamaan dengan 19 orang, diikuti dengan skala setuju iaitu sebanyak 30.5% (25 orang) dan skala sangat setuju mendapat 52.4% (43 orang). Skala sangat setuju mendapat peratusan tertinggi membuktikan bahawa kemudahan ini mendorong kepada penggunaan internet untuk mencari maklumat di laman web kerana pencarian maklumat di perpustakaan mengambil masa yang agak lama. Ini mendorong kepada penggunaan media sosial secara berlebihan kepada berfikir maklumat tersebut lebih senang dicari tanpa memerlukan tenaga yang lebih. Hal ini demikian lagi kerana faktor yang mendorong belia ketagihan dalam penggunaan media sosial melalui kebergantungan sumber maklumat adalah pada pernyataan penjimatan masa. Ini mendorong kepada ketagihan berlaku kerana kecepatan maklumat yang didapati di laman sosial menjadikan belia bergantung dengan maklumat media sosial atau laman web sahaja. Namun demikian, walaupun terdapat banyak kemudahan yang disediakan di media sosial atau laman web, terdapat keraguan jika isu kesahihan maklumat ditimbulkan. Akan tetapi, walaupun terdapat keraguan terhadap maklumat di laman web tidak menjadikan belia berhenti mencari maklumat di laman web dan sebagainya. Ini menunjukkan faktor pendorong kepada belia ketagih dalam penggunaan media sosial.

Selain itu, bagi pernyataan didalam "*Penggunaan Sumber Hiburan*" : Saya akan mencari video atau musik jika saya merasa sunyi mendapat skor min sebanyak ($M=4.34$). Peratusan tertinggi bagi pernyataan ini adalah di skala sangat setuju iaitu sebanyak 53.7% (44 orang), diikuti dengan skala setuju iaitu sebanyak 26.8% (22 orang), 15.9% (13 orang) bagi skala berkecuali, 2.4% (2 orang) bagi skala sangat setuju dan 1.2% sahaja bagi skala tidak setuju. Ini menunjukkan bahawa pernyataan ini mendorong kepada belia dalam penggunaan media sosial yang berlebihan kerana tidak melakukan aktiviti lain selain mencari video atau musik ketika berasa sunyi atau tidak mencari rakan-rakan untuk menghilangkan rasa sunyi dan bosan. Dilihat disini bahawa belia di UniKL-MFI menunjukkan ketagihan media sosial berlaku iaitu dimana mereka sentiasa mencari video atau musik ketika sunyi. Hal ini demikian kerana mereka berpendapat bahawa

media sosial boleh membantuk mereka dalam mengisi kekosongan masa, ataupun dapat menenangkan perasaan mereka padahal ini merupakan salah satu faktor yang mendorong mereka untuk ketagihan media sosial.

Di samping itu, bagi pernyataan di dalam “*Rangkaian Sosial yang Meluas*” : Saya berhubung dengan rakan-rakan di media sosial saya bila-bila masa sahaja telah mengumpul skor min sebanyak (M=3.91). Jadual 1 menunjukkan bahawa bagi pernyataan ini, peratusan tertinggi adalah dicatatkan di skala sangat setuju iaitu sebanyak 35.4% bersamaan dengan 29 orang responden. Seterusnya, dicatatkan pula pada skala setuju sebanyak 32.9%, diikuti dengan skala berkecuali 23.2% (19 orang), 12.2% (10 orang) bagi skala tidak setuju dan peratusan paling rendah adalah pada skala sangat tidak setuju iaitu sebanyak 3.7% yang mewakili 3 orang responden. Ini menunjukkan bahawa belia dapat berhubung dengan rakan-rakan media sosial secara cepat dengan meninggalkan pesanan atau membuat panggilan secara terus. Rangkaian sosial yang meluas ini mendorong belia untuk ketagih dalam penggunaan media sosial kerana dapat menghubungi kenalan mahupun rakan di media sosial tanpa had. Hubungan yang terjalin melalui rangkaian sosial yang meluas ini tidak memerlukan seseorang tersebut berjumpa secara bersemuka namun boleh berjumpa secara maya seperti *Video Call* dan *Face Time*. Selain itu, melalui media sosial juga dapat mengetahui perkembangan kenalan yang diluar negara menjadikan rangkaian sosial lebih meluas. Sebagai kesimpulan kecil, penggunaan media sosial telah meluaskan rangkaian sosial belia tanpa bersemuka. Contohnya kenalan yang daripada luar negara menjadikan hubungan tersebut tanpa batasan sekali gus mendorong belia ketagih menggunakan media sosial kerana dapat berhubung tidak kira masa.

Dan akhir sekali, bahagian “*Penggunaan Games Online*” juga turut mengemukakan pernyataan ‘Saya dapat bermain games dengan rakan-rakan saya walaupun mereka jauh daripada saya’ untuk mengetahui faktor penggunaan media sosial yang menyebabkan ketagihan berlaku. Skor min yang dikumpul adalah sebanyak (M=3.91). Peratusan tertinggi didapati di skala sangat setuju iaitu mengumpul sebanyak 26.6% bersamaan dengan 30 orang responden, setelah itu diikuti oleh skala setuju sebanyak 34.1% (28 orang), 18.3% bagi skala berkecuali yang mewakili 15 orang responden, 6.1% (5 orang) bagi skala tidak setuju dan peratusan terendah adalah di skala sangat tidak setuju iaitu sebanyak 4.9% (4 orang). Hal ini menunjukkan bahawa kemudahan dan kesenangan media sosial dalam menghubungkan belia dengan rakan-rakan yang jauh melalui aplikasi permainan maya menyebabkan ketagihan media sosial berlaku. Ini kerana wujudnya persaingan antara rakan-rakan mereka dan menyebabkan mereka sentiasa berfokuskan kepada aplikasi tersebut dalam sehari. Ini menunjukkan bahawa belia di UniKL-MFI sentiasa bermain permainan secara maya ini bersama rakan-rakan untuk bersaing. Aktiviti ini mendorong kepada ketagihan media sosial kerana melalui *games online*, pengguna *games* ini akan mula berkenalan dengan kenalan baru dan seterusnya menjadi rakan untuk bertarung atau bersaing. Persaingan antara pemain ini akan mendorong kepada lebih masa bagi seseorang dalam meningkatkan tahap kehandalan mereka dalam sesebuah games tersebut. Masa yang diperuntukkan untuk bermain secara tidak langsung terbuang begitu sahaja kerana memfokuskan diri kepada bermain permainan tersebut. Oleh yang demikian, penggunaan games secara online ini secara tidak langsung mendorong kepada ketagihan media sosial berlaku.

Jadual 1: Faktor-faktor yang mendorong belia ketagih dengan penggunaan media sosial

Kesan penggunaan media sosial	Skala	N	Peratus (%)	Mean
Penggunaan internet				
- Penggunaan internet memudahkan saya mencari segala maklumat.	Sangat Tidak Setuju	1	1.2	4.64
	Tidak Setuju	0	0	
	Berkecuali	4	4.9	
	Setuju	17	20.7	
	Sangat Setuju	60	73.2	
Penggunaan alatan gajet				
- Alatan gajet lebih mudah untuk mencari maklumat.	Sangat Tidak Setuju	1	1.2	4.48
	Tidak Setuju	0	0	
	Berkecuali	9	11.0	
	Setuju	20	24.4	
	Sangat Setuju	52	63.4	
Rangkaian sosial yang meluas				
- Saya berhubung dengan rakan-rakan di media sosial saya bila-bila masa sahaja.	Sangat Tidak Setuju	3	3.7	3.91
	Tidak Setuju	4	4.9	
	Berkecuali	19	23.2	
	Setuju	27	32.9	
	Sangat Setuju	29	35.4	
Kebergantungan sumber maklumat				
- Maklumat dari laman web lebih menjimatkan masa daripada perpustakaan.	Sangat Tidak Setuju	1	1.2	4.34
	Tidak Setuju	0	0	
	Berkecuali	13	15.9	
	Setuju	25	30.5	
	Sangat Setuju	43	52.4	
Penggunaan sumber hiburan				
- Saya akan mencari video atau musik jika saya merasa sunyi.	Sangat Tidak Setuju	2	2.4	4.28
	Tidak Setuju	1	1.2	
	Berkecuali	13	15.9	
	Setuju	22	26.8	
	Sangat Setuju	44	53.7	
Penggunaan <i>games online</i>				
- Saya dapat bermain games dengan rakan-rakan saya walaupun mereka jauh daripada saya.	Sangat Tidak Setuju	4	4.9	3.91
	Tidak Setuju	5	6.1	
	Berkecuali	15	18.3	
	Setuju	28	34.1	
	Sangat Setuju	30	36.6	

Kebergantungan komunikasi melalui media sosial	Sangat Tidak Setuju	1	1.2	
- Saya akan berhubung dengan kenalan, rakan atau keluarga yang tinggal jauh melalui media sosial daripada menghantar surat kepada mereka.	Tidak Setuju	1	1.2	
	Berkecuali	9	11.0	4.42
	Setuju	22	26.8	
	Sangat Setuju	49	59.8	

Sumber : Kajian Lapangan, 2020

Keseluruhannya, faktor yang mendorong belia ketagih dengan penggunaan media sosial di Bangi yang diwakili oleh belia di UniKL – MFI adalah disebabkan penggunaan internet dalam kehidupan seharian, penggunaan alatan gadget yang dapat memuatkan aplikasi media sosial, dapat meluaskan rangkaian sosial, kebergantungan sumber maklumat di laman web dan media sosial, penggunaan sumber hiburan, penggunaan *games online* dan kebergantungan komunikasi melalui media sosial. Hasil kajian mendapati majoriti responden bersetuju bahawa faktor-faktor di atas adalah antara penyumbang kepada ketagihan dengan penggunaan media sosial berlaku. Ini dibuktikan bahawa majoriti skor min bagi setiap pernyataan di bawah faktor-faktor tersebut adalah ditahap yang tinggi. Oleh yang demikian, faktor-faktor yang telah dikemukakan merupakan faktor ketagihan penggunaan media sosial berlaku sehingga menyebabkan kesan-kesan ketagihan berlaku.

KESIMPULAN

Hasil dapatan kajian iaitu faktor yang mendorong belia ketagih dengan penggunaan media sosial di Bangi, terdapat beberapa faktor yang mendorong ketagihan berlaku. Antaranya adalah penggunaan internet, penggunaan alatan gadget, rangkaian sosial yang meluas, kebergantungan sumber maklumat, penggunaan *Games Online* dan kebergantungan komunikasi melalui media sosial. Rumusan yang boleh disimpulkan bagi dapatan kajian ini ialah faktor yang ketara bagi kesemua pernyataan adalah faktor penggunaan internet yang meluas. Hal ini dibuktikan bahawa kesemua skor min bagi pernyataan "*Penggunaan Internet*" ini adalah ditahap kepentingan yang tinggi terutamanya bagi pernyataan 'Penggunaan internet memudahkan saya mencari segala maklumat' iaitu ($M = 4.64$). Hal ini demikian diakui bahawa internet mampu diakses dengan pelbagai versi telefon pintar yang mempunyai perisian internet tanpa wayar (*Wireless*) dan perkhidmatannya terdapat dimana-mana sahaja untuk memudahkan pengguna mengakses internet. Belia juga dapat melanggan internet tanpa wayar untuk melajukan lagi ketersampaian capaian internet tersebut. Penggunaan internet ini juga dapat menghubungkan belia dengan pelbagai maklumat dan juga rakan-rakan media sosial mereka selain daripada melakukan aktiviti lain seperti bermain permainan secara maya. Oleh yang demikian, penggunaan internet ini merupakan faktor utama kepada ketagihan media sosial berlaku dimana penggunaan internet dapat menyediakan pelbagai maklumat melalui laman sesawang.

RUJUKAN

- Afiq Hanif. (2017). Tanda ketagih internet. *Harian Metro*, 21 Disember 2017.
- Assael, H. (1984). *Consumer Behavior and Marketing Action*. Kent Pub. Co.
- Awang Koding & Zunaidah Tohalib. 2018. Hubungan antara ketagihan internet dengan pencapaian akademik dalam kalangan pelajar Universiti Malaysia Terengganu (UMT). *GOVERNANS, INSTITUSI & PENGURUSAN KEWANGAN* 45: 420-428.
- Azizan Bahari. (1995). *Pergerakan belia: Persoalan dan cabaran*. Kuala Lumpur: Institu Kajian Dasar.
- Dayne, T & Adi, F. (2008). Pengaruh video games pada anak dan peranan pekerja sosial. https://www.researchgate.net/publication/305944154_PENGARUH_VIDEO_GAMES_PADA_ANAK_DAN_PERANAN_PEKERJA_SOSIAL/citation/download
- Ellison, N.B., Steinfield, C., & Lampe, C. (2007). The benefits of Facebook 'friends': Social capital and college students' use of online social networks sites. *Journal of Computer-Mediated Communication* 12: 1143-1168.
- Faradillah Iqmar, Hazlin Faalina, NurZakira Afnee & Nuraina Nabila. (2015). Hubungan penggunaan media sosial dan penerimaan mesej dakwah. *Proceedong of the 2nd International Conference on Management and Muamalah 2015 (2nd ICoMM)*, 16th – 17th November.
- Funk, J.B. (2002). Electronic games. In V. Strasburger and B. Wilson (Eds.), *Children, Adolescents, and the media*. Thousand Oaks, CA: Sage, 117-144.
- Kaplan, A.M & Haenlein, M. (2010). Useres of the world, unite! The challenges and oppurtunities of social media. *Business Horizons*, 53: 59-38.
- Khasawneh, R.T & Abu-Shanab, E.A. (2013). E-Government and social media sites: The role and impact. *World Journal of Computer Application and Terchnology* 1(1): 10-17.
- Minor, M. & Mowen, J.C. (2002). *Consumer Behavior*. Terjemahan Lina Salim. Jakarta: Erlangga.
- Nadia Fauzi. (2017). Penggunaan media sosial dalam dunia tanpa sempadan: Suatu kebaikan atau keburukan? <http://www.ilkap.gov.my/download/kertaspenyelidikan/PMSDDTS18122017.pdf>
- Normah Mustaffa, Wan Amizah, Fauziah Ahmad, Maizatul Haizan & Chang, P.K. (2010). Laporan teknik difusi inovasi dalam kalangan remaja: Faktor pengaruh dan tahap penerimaan. *Malaysian Journal of Communication* 29(1): 199-212
- Normah Mustaffa, Wan Amizah, Fauziah Ahmad, Maizatul Haizan & Mohd Helmi. (2013). Kebergantungan internet dan aktiviti online remaja di Lembah Klang. *Malaysian Journal of Communication* 29(1): 199-212.
- Papacharissi, Z. (2009). The virtual geographies of social networks: a comparative analysis of Facebook, LinkedIn and ASmallWorld. *Journal of New Media & Society* 11(1): 199-220.
- Salmah Omar & Malisah Latip. (2016). Pengaruh peranti teknologi kepada perkembangan sosial dan permasalahan kesihatan kanak-kanak. *Journal of ResearchGate*.
- Severin, W.J & Tankard, J.W. (2001). *Communication Theories: Origin, Methods, and Uses in the Mass Media*. 5th United States: Longman.

- Siti Ezaleila Mustafa. (2016). Penggunaan laman sosial dan impaknya terhadap hubungan persahabatan dalam talian. *Malaysian Journal of Communication* 32(2): 65-81.
- Sohana Abdul Hamid. (2016). Pengaruh media massa terhadap perubahan sosial masyarakat. *Journal of Social Sciences and Humanities* 1: 241-226.
- Surokim As. (2017). *Internet, Media Sosial, dan Perubahan Sosial di Madura*. Wilayah Jawa Timur: Prodi Ilmu Komunikasi, FISIB UTM.

MAKLUMAT PENULIS

FILYNTIANA TENGE ANDREW

Pusat Kajian Pembangunan, Sosial dan Persekitaran
Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan
Universiti Kebangsaan Malaysia
filyntianaandrew74@gmail.com

DR. ZURINAH TAHIR

Pensyarah Program Sains Pembangunan
Pusat Kajian Pembangunan, Sosial dan Persekitaran
Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan
Universiti Kebangsaan Malaysia
zurinahtahir@ukm.edu.my

PROF. MADYA DR. JALALUDDIN ABDUL MALEK

Pensyarah Program Sains Pembangunan
Pusat Kajian Pembangunan, Sosial dan Persekitaran
Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan
Universiti Kebangsaan Malaysia
jbam@ukm.edu.my

DR. AHMAD RIZAL MOHD. YUSOF

Felo Penyelidik Institut Kajian Etnik (KITA)
Universiti Kebangsaan Malaysia
army@ukm.edu.my