

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi merupakan sesuatu hal yang pasti dan tidak dapat dihindari. Perkembangan teknologi yang pesat menandakan suatu wilayah berkembang lebih baik. Kemajuan teknologi di suatu negara dalam beberapa tahun terakhir ditandai dengan akses internet yang cukup lancar (Alemneh, 2020) sehingga muncul produk-produk *handphone* dengan teknologi terbaru. Produk *handphone* yang awalnya hanya digunakan untuk panggilan seluler ataupun pesan singkat, menjadi *handphone* dengan teknologi terbaru yang disebut *smartphone*. Operasional *smartphone* membutuhkan ketrampilan untuk mempelajarinya sehingga penyebaran *smartphone* sangat tinggi dikalangan remaja dan dewasa. Seiring dengan penyebaran *smartphone* dan perkembangan teknologi didalamnya yang terus meningkat, fasilitas komunikasi yang disediakan juga berkembang. Aplikasi yang terinstal di *smartphone* memudahkan orang berkomunikasi tidak hanya orang per orang dengan pesan pribadi, akan tetapi dengan orang dalam jumlah banyak yang disebut media sosial. Media sosial ini menjadi sangat popular terutama dikalangan remaja dan dewasa (Wu et al., 2013) karena dapat menunjukkan eksistensi seseorang di lingkungan sosial. Media sosial yang dimaksud diantaranya Facebook, Instagram, Twitter dan TikTok. Wu et al. (2013) memperkirakan dalam penelitiannya 55% remaja dan 82% dewasa menggunakan media sosial secara teratur. Selain sebagai alat komunikasi, menurut Alemneh (2020) media sosial pada saat ini digunakan untuk mencari informasi, pemecahan masalah, berbisnis dan belajar secara mandiri. Bagi kehidupan akademik, penggunaan media sosial yang tinggi berdampak pada siswa sebagai sarana membuat koneksi untuk berbagai tujuan (Tayo et al., 2019).

Pada dasarnya, media sosial menimbulkan dampak positif pada berbagai aspek yang telah disebutkan. Akan tetapi, penggunaan media sosial yang berlebihan dapat menghilangkan fungsi positif tersebut dan mengakibatkan timbulnya dampak negatif (Monacis et al., 2017), sebagai contoh dapat menimbulkan gejala kecemasan dan insomnia. Dampak negatif yang menjadi masalah serius secara bertahap adalah kecanduan media sosial (Simsek et al., 2019). Dalam penelitiannya, Hou et al. (2019) menjelaskan bahwa kecanduan media sosial berdampak negatif terhadap kesehatan mental dan kinerja akademik mahasiswa. Simsek et al. (2019) menjelaskan bahwa siswa yang mempunyai skor kecanduan media sosial tinggi mendapat skor manajemen waktu yang rendah. Selain itu, skor kecanduan media sosial yang tinggi menimbulkan gejala emosional dan skor perilaku sosial yang lebih rendah. Hal tersebut menjadi masalah serius yang seharusnya diperhatikan para orang tua dalam mengawasi anaknya. Oleh karena itu, perlu adanya penanganan untuk meminimalisir penyebaran kecanduan media sosial agar tidak menjadi epidemi (Chakraborty et al., 2010).

Penelitian mengenai penyebaran penyakit adiktif terhadap alkohol, rokok, narkoba, *game online* dan media sosial telah banyak dilakukan (Alemneh, 2020). Beberapa penelitian membahas mengenai dinamika model populasi peminum alkohol dengan pengaruh media (Sharma & Samanta, 2013); Ma et al., 2015). Cui et al. (2008) membahas mengenai dampak media terhadap penyakit menular. Khajji et al. (2020) membahas mengenai model matematika untuk populasi peminum alkohol dengan perawatan. Samanta et al. (2013) membahas mengenai model matematika untuk menguji pengaruh *awareness programs* melalui media terhadap prevalensi penyakit menular. Guo dan Li (2020) membahas mengenai dinamika pecandu *game online* dengan membagi populasi menjadi lima kelas. Ishaku et al. (2018) membahas mengenai dampak media sosial pada prestasi akademik mahasiswa perguruan tinggi. Pada penelitiannya, Ishaku et al. (2018) membagi kelas populasi berdasarkan tingkat keaktifan mahasiswa bersosial media. Ishaku et al. (2018) mengasumsikan bahwa mahasiswa yang aktif dan mahasiswa yang kurang aktif bersosial media dapat menularkan pengaruh bersosial media. Selain itu, terdapat penelitian dari Alemneh (2020) serta Alemneh & Alemu (2021) yang membahas mengenai dinamika kecanduan media sosial dengan membagi populasi menjadi lima kelas. Alemneh (2020) mengasumsikan terdapat kematian karena kecanduan media sosial pada kelas populasi adiktif. Alemneh (2020) juga mengasumsikan populasi individu yang telah memutuskan untuk tidak menggunakan sosial media tidak berpotensi untuk kembali berminat untuk menggunakan sosial media. Selain itu, Alemneh (2020) membagi individu dari kelas populasi dengan frekuensi rendah sosial media menjadi peluang ketika menuju populasi individu dengan adiktif media sosial dan individu sembuh dari adiktif media sosial.

Oleh karena itu, pada penelitian ini akan dibahas mengenai dinamika model matematika pada penyebaran penggunaan media sosial dengan membagi populasi menjadi lima kelas kemudian mengasumsikan tidak ada kematian karena kecanduan media sosial. Selain itu, penelitian ini mengasumsikan individu yang telah memutuskan untuk tidak menggunakan sosial media, mempunyai kemungkinan kembali rentan terhadap

penggunaan media sosial dan individu dari kelas frekuensi rendah penggunaan media sosial tidak dibagi dalam peluang.

METODE

Model Penyebaran Penggunaan Media Sosial

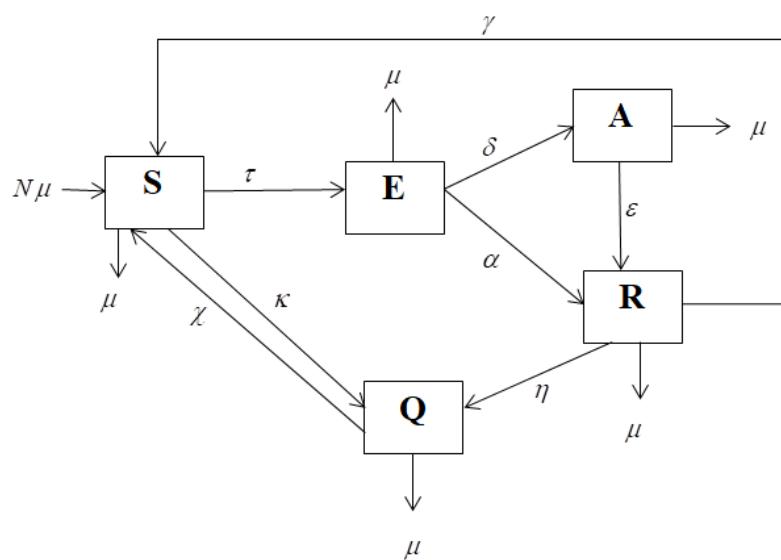
Pada bagian ini, dijabarkan mengenai pembentukan model matematika pada kecanduan media sosial. Model yang akan digunakan pada penelitian ini adalah model SEARQS. Berikut ini asumsi-asumsi yang digunakan sebagai dasar pembentukan model matematika.

1. Laju kelahiran alami sama dengan laju kematian alami.
2. Tidak ada kematian karena kasus kecanduan media sosial.
3. Individu yang secara permanen tidak menggunakan media sosial dan berhenti menggunakan media sosial dapat kembali menjadi individu rentan.
4. Masing-masing populasi memiliki laju kematian alami yang sama.

Pada pembentukan model ini diasumsikan bahwa populasi dibagi menjadi lima kelas, yakni individu rentan (S) adalah individu rentan terhadap kecanduan media sosial, individu terpapar/*exposed* (E) adalah individu yang menggunakan media sosial tetapi belum timbul kecanduan, individu adiktif (A) adalah individu yang kecanduan media sosial, individu sembuh (R) adalah individu yang sembuh dari kecanduan media sosial, dan individu *Quit* (Q) adalah individu yang berhenti menggunakan media sosial.

Kelahiran individu akan masuk ke dalam populasi rentan dengan laju kelahiran μ . Individu rentan berinteraksi dengan individu yang kecanduan media sosial dengan laju interaksi τ . Interaksi tersebut mempengaruhi individu rentan menjadi individu yang menggunakan media sosial, namun belum sampai tahap kecanduan (*exposed*). Individu yang *exposed* menjadi kecanduan dan bergabung dengan populasi yang kecanduan dengan laju δ , sedangkan individu *exposed* yang sembuh melalui pengobatan memiliki laju α . Individu yang kecanduan pindah ke kelas pemulihan dengan laju ε melalui pendidikan dan/atau perawatan. Individu yang sembuh kembali menjadi rentan terhadap kecanduan media sosial dengan laju γ , sedangkan individu sembuh yang berhenti menggunakan media sosial dengan laju η . Individu rentan yang berhenti menggunakan media sosial dengan laju κ , sedangkan individu yang tidak menggunakan media sosial dapat menjadi individu rentan dengan laju χ . Masing-masing populasi memiliki tingkat kematian alami (μ) yang sama.

Berdasarkan asumsi model tersebut, dapat dibentuk diagram transfer model matematika pada penggunaan media sosial sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram transfer model matematika pada penyebaran penggunaan media sosial

Berdasarkan diagram transfer [Gambar 1](#) dapat dibentuk model matematika berupa Sistem Persamaan Diferensial sebagai berikut :

$$\mathcal{F} = \begin{bmatrix} 0 & \frac{\beta(\chi + \mu)}{\chi + \kappa + \mu} \\ 0 & 0 \end{bmatrix}$$

dan

$$\mathcal{V} = \begin{bmatrix} \mu + \delta + \alpha & 0 \\ -\delta & \mu + \varepsilon \end{bmatrix}.$$

Selanjutnya invers dari matriks \mathcal{V} diperoleh

$$\mathcal{V}^{-1} = \begin{bmatrix} \frac{1}{\mu + \delta + \alpha} & 0 \\ \frac{\delta}{(\mu + \delta + \alpha)(\mu + \varepsilon)} & \frac{1}{\mu + \varepsilon} \end{bmatrix}$$

dan

$$\mathcal{F}\mathcal{V}^{-1} = \begin{bmatrix} \frac{\beta(\chi + \mu)}{(\chi + \kappa + \mu)(\mu + \delta + \alpha)(\mu + \varepsilon)} & \frac{\delta}{(\chi + \kappa + \mu)(\mu + \varepsilon)} \\ 0 & 0 \end{bmatrix}.$$

Selanjutnya R_0 merupakan nilai eigen terbesar dari matriks $\mathcal{F}\mathcal{V}^{-1}$, sehingga diperoleh

$$R_0 = \frac{\beta\delta(\chi + \mu)}{(\chi + \kappa + \mu)(\mu + \delta + \alpha)(\mu + \varepsilon)}.$$

Eksistensi Titik Ekuilibrium Endemik

Eksistensi titik ekuilibrium endemik menunjukkan bahwa individu yang kecanduan media sosial ada dalam populasi. Berikut ini akan dijelaskan melalui Lemma dibawah ini.

Lemma 2.

Jika $R_0 > 1$, maka titik ekuilibrium X_1 eksis.

Bukti.

Diketahui

$$X_1 = (s_1, e_1, a_1, r_1, q_1)$$

dengan

$$\begin{aligned} s_1 &= \frac{(\mu + \delta + \alpha)(\mu + \varepsilon)}{\beta\delta}, \\ e_1 &= \frac{(\mu + \varepsilon)}{\delta}a_1 \\ a_1 &= \frac{\delta(\mu + \gamma + \eta)(\mu + \chi)(\mu + \kappa)s_1 - \mu\delta(\mu + \gamma + \eta)(\mu + \chi) - \chi\delta\kappa(\mu + \gamma + \eta)s_1}{\gamma(\alpha\mu + \alpha\varepsilon + \delta\varepsilon)(\mu + \chi) - \beta\delta(\mu + \gamma + \eta)(\mu + \chi)s_1 + \chi\eta(\alpha\mu + \alpha\varepsilon + \delta\varepsilon)}, \\ r_1 &= \frac{\alpha\mu + \alpha\varepsilon + \delta\varepsilon}{\delta(\mu + \gamma + \eta)}a_1, \\ q_1 &= \frac{\eta(\alpha\mu + \alpha\varepsilon + \delta\varepsilon)}{\delta(\mu + \gamma + \eta)}a_1 + \kappa s_1. \end{aligned}$$

Akan dibuktikan $a_1 \geq 0$ dengan membuat permasalahan

$$\begin{aligned} B &= \alpha\mu + \alpha\varepsilon + \delta\varepsilon \\ C &= \mu + \gamma + \eta \\ D &= \mu + \chi \\ F &= \mu + \kappa \\ G &= \mu + \delta + \alpha \\ H &= \mu + \varepsilon \\ J &= \chi + \kappa + \mu, \end{aligned}$$

sehingga diperoleh

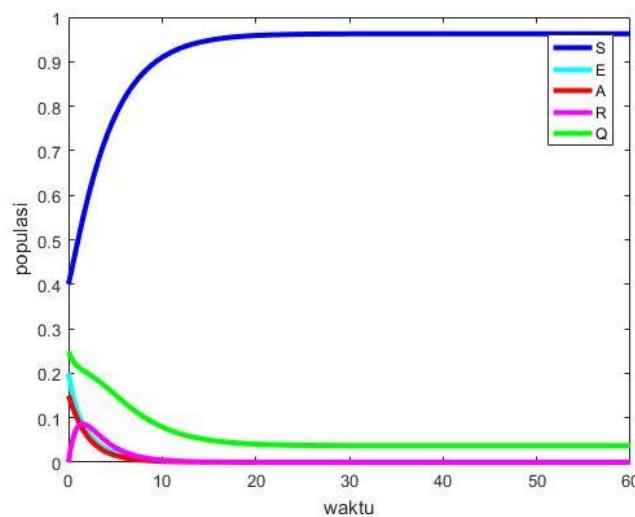
$$s_1 = \frac{GH}{\beta\delta}$$

Simulasi Numerik

Pada bagian ini akan dibahas simulasi pada model kecanduan media sosial secara numerik terhadap Sistem (2). Simulasi numerik digunakan untuk menunjukkan kestabilan titik ekuilibrium bebas kecanduan dan titik ekuilibrium endemik. Simulasi dilakukan dengan menggunakan MATLAB. Hal ini dilakukan untuk melihat perilaku solusi Sistem (2) di sekitar titik ekuilibrium secara numerik.

Diberikan nilai awal $S(0) = 400, E(0) = 200, A(0) = 150, R(0) = 0, Q(0) = 250$ dan parameter $\mu = 0.25, \tau = 0.0009, \kappa = 0.01, \alpha = 0.25, \delta = 0.4, \varepsilon = 0.7, \gamma = 0.2, \eta = 0.4, \chi = 0.01$. Persamaan (11) di substitusi ke dalam Persamaan (3) dan (4) sehingga diperoleh $s(0) = 0.4, e(0) = 0.2, a(0) = 0.15, r(0) = 0, q(0) = 0.25$, dan $\beta = 0.9$.

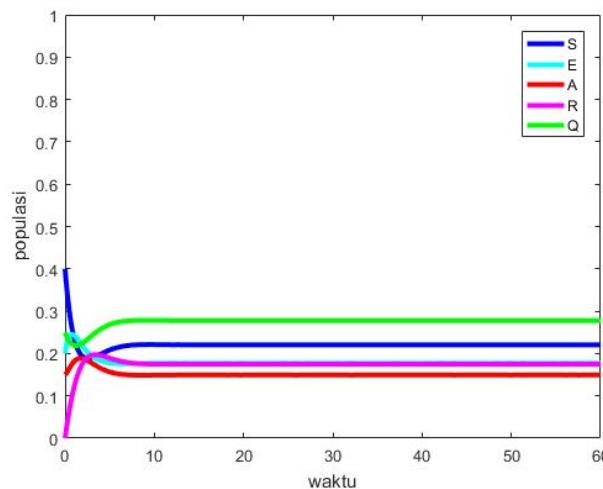
Jika nilai-nilai parameter tersebut disubtitusikan pada Sistem (2), maka diperoleh $R_0 = 0.4055 < 1$ dan titik ekuilibrium bebas kecanduan $X_0 = (s_0, e_0, a_0, r_0, q_0) = (0.9630, 0, 0, 0, 0.0370)$.



Gambar 2. Grafik solusi sistem (2) untuk $R_0 < 1$

Berdasarkan Gambar 2, perilaku solusi akan menuju ke titik ekuilibrium X_0 . Artinya banyaknya individu rentan dan individu yang berhenti menggunakan media sosial berturut-turut adalah 963 dan 37, sedangkan banyaknya individu pada populasi lain adalah 0. Dengan kata lain, individu yang kecanduan media sosial akan menghilang dari populasi seiring berjalananya waktu.

Sebaliknya, ketika nilai $\beta = 7$ dan $\delta = 0.8$ diperoleh $R_0 = 4.3665 > 1$ dan titik ekuilibrium endemik $X_1 = (s_1, e_1, a_1, r_1, q_1) = (0.2205, 0.1773, 0.1493, 0.1751, 0.2778)$.



Gambar 3. Grafik solusi sistem (2) untuk $R_0 > 1$

- Monacis, L., De Palo, V., Griffiths, M. D., & Sinatra, M. (2017). Social networking addiction, attachment style, and validation of the Italian version of the Bergen social media addiction scale. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(2), 178–186. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.023>
- Samanta, S., Rana, S., Sharma, A., Misra, A. K., & Chattopadhyay, J. (2013). Effect of awareness programs by media on the epidemic outbreaks: a mathematical model. *Applied Mathematics and Computation*, 219(12), 6965–6977. <https://doi.org/10.1016/j.amc.2013.01.009>
- Sharma, S., & Samanta, G. P. (2013). Drinking as an epidemic: a mathematical model with dynamic behaviour. *Journal of Applied Mathematics & Informatics*, 31(1_2), 1–25. <https://doi.org/10.14317/jami.2013.001>
- Simsek, A., Elciyar, K., & Kizilhan, T. (2019). A comparative study on social media addiction of high school and university students. *Contemporary Educational Technology*, 10(2), 106–119. <https://doi.org/10.30935/cet.554452>
- Tayo, S. S. ', Adebola, S. T., & Yahya, D. O. (2019). Social media: usage and influence on undergraduate studies in Nigerian Universities. *International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology (IJEDICT)*, 15(3), 53–62. <http://ijedict.dec.uwi.edu/viewarticle.php?id=2660>
- Wu, A. M. S., Cheung, V. I., Ku, L., & Hung, E. P. W. (2013). Psychological risk factors of addiction to social networking sites among Chinese smartphone users. *Journal of Behavioral Addictions*, 2(3), 160–166. <https://doi.org/10.1556/JBA.2.2013.006>