

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini gadget addiction atau internet addiction merupakan sebuah ancaman bagi dunia dengan kemudahan akses internet (Fackler, 2007). Ahli sepakat bahwa hal tersebut layak untuk mendapatkan perhatian serius mengingat penggunaan internet berlebih dalam jangka panjang dapat mengakibatkan adanya gangguan mental seperti gangguan anti sosial, gangguan kecemasan, dan gangguan stress pada penderitanya (Taylor, 2009; Wee, Yap, Wu, Shi, Price, Du, Xu, Zhou & Shen, 2014), walaupun hal tersebut masih menjadi topik perdebatan hangat di kalangan psikolog dan psikiater karena penggunaan kata “adiksi” untuk internet masih belum memiliki kriteria yang jelas (Demetrovics, Szeredi, & Rózsa, 2008; Taylor, 2009). Beberapa ahli bahkan berpendapat bahwa internet addiction seharusnya dituliskan sebagai gangguan baru dalam buku *Diagnostic Manual of Mental Disorders* mengingat bahaya yang ditimbulkan sama seriusnya dengan bahaya kecanduan alkohol atau pornografi (Taylor, 2009).

Kemajuan teknologi yang seiring berjalannya waktu semakin canggih membuat para remaja memanfaatkan fasilitas internet dengan berbagai pemenuhan kebutuhan. Berkat teknologi baru seperti Internet

segala kebutuhan manusia dapat dipenuhi. Mulai dari kebutuhan untuk bersosialisasi, mengakses informasi sampai kepada pemenuhan kebutuhan hiburan. Kehadiran internet lebih dimanfaatkan sebagai media sosial oleh masyarakat karena dengan media sosial masyarakat bisa dengan bebas berbagi informasi dan berkomunikasi dengan orang banyak tanpa perlu memikirkan hambatan dalam hal biaya, jarak dan waktu (Soliha, 2015).

Di Indonesia, perubahan dalam tatanan kehidupan masyarakat juga telah dirasakan akibat masuknya pengaruh internet. Teknologi ini sudah dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Remaja sebagai salah satu pengguna fasilitas internet belum mampu memilah aktivitas internet yang bermanfaat. Mereka juga cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat melakukan aktivitas internet (Ekasari & Dharmawan, 2012).

Sebuah studi dari Ahmedabad, India pada tahun 2016 menunjukkan bahwa 11,8% siswa memiliki kecanduan internet; hal ini diprediksi dari waktu yang telah dihabiskan untuk melakukan kegiatan *online*, penggunaan situs jejaring sosial dan *chat room*, dan juga karena akibat dari adanya kecemasan dan stres (Bathia, Rajpoot & Dwivedi, 2016). Menurut Taylor (Soliha, 2015) seperti berita yang dikabarkan dari media *online* bahwa Kementerian Pendidikan Jepang memperkirakan sekitar 518.000 anak-anak pada tahun 2013 di Jepang berusia 12 dan 18 tahun mengalami kecanduan internet, dan mereka harus direhabilitasi.

Pemerintah Jepang khawatir jika adanya dampak ini dapat membatasi perkembangan mereka. Salah satu upaya Pemerintah Jepang adalah dengan mengirimkan mereka ke *internet fasting camp* yaitu sebuah perkemahan dimana mereka tidak dapat menggunakan internet, karena di tempat tersebut sengaja tidak disediakan fasilitas internet sama sekali. Hal ini dilakukan agar mereka keluar dari dunia maya dan mendorong mereka untuk melakukan komunikasi langsung dengan anak-anak yang lain dan orang dewasa. Rehabilitasi ini bukan tanpa alasan, anak dan remaja yang terlalu lama bergaul dengan internet lebih mungkin mengalami depresi, obesitas, gangguan peredaran darah dan gangguan tumbuh kembang mereka.

Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) mengungkapkan pengguna internet di Indonesia pada tahun 2013 mencapai 63 juta orang. Dari angka tersebut 95 persennya menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial. Situs jejaring sosial yang paling banyak diakses adalah *Facebook* dan *Twitter*. Indonesia menempati peringkat ke 4 sebagai negara dengan jumlah pengguna *Facebook* terbanyak di dunia yaitu sejumlah 65 juta pengguna aktif setelah USA, Brazil, dan India. Indonesia menempati peringkat ke 5 sebagai negara dengan pengguna *Twitter* terbanyak di dunia yaitu sejumlah 19,5 juta pengguna aktif setelah USA, Brazil, Jepang dan Inggris. Selain *Facebook* dan *Twitter*, jejaring sosial lain yang dikenal di Indonesia adalah *Path* dengan jumlah pengguna 700.000 di Indonesia. *Line* sebesar

10 juta pengguna, *Google+* 3,4 juta pengguna dan *Linkedin* 1 juta pengguna (Kemenkominfo, 2013).

Hasil riset hasil kerja sama antara Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dengan Pusat Kajian Komunikasi (PusKaKom) Universitas Indonesia pada tahun 2014 menunjukkan pertumbuhan penggunaan internet di Indonesia terus meningkat, terutama dibandingkan dengan hasil riset APJII mengenai hal yang sama di tahun 2012. Dalam penelitian mengenai profil pengguna internet di Indonesia tahun 2012, APJII melaporkan penetrasi pengguna internet di Indonesia adalah 24,23% (APJII, 2012). Sementara survey di tahun 2014 menunjukkan penetrasi pengguna internet di Indonesia adalah 34.9% (APJII,2014).

Menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) dilansir dari *media online* yang bernama Kompas.com berdasarkan artikel yang ditulis oleh Widiartanto pada tanggal 24 oktober 2016 mengungkapkan bahwa lebih dari setengah penduduk Indonesia kini telah terhubung ke internet. Survei yang dilakukan sepanjang 2016 itu menemukan bahwa 132,7 juta orang Indonesia telah terhubung ke internet. Adapun total penduduk Indonesia sendiri sebanyak 256,2 juta orang. Hal ini mengindikasikan kenaikan 51,8 persen dibandingkan jumlah pengguna internet pada 2014 lalu. Survei yang dilakukan APJII pada 2014 hanya ada 88 juta pengguna internet. Menurut pantauan *WeAreSocial* yang dilansir dari *media online* yang bernama Techno.ID berdasarkan artikel yang ditulis

oleh Noviadhista pada tanggal 01 Februari 2016 yang dalam laporannya bertajuk *Digital, Social, and Mobile Report in 2016*, memaparkan jika 90 persen *netizen* tanah air aktif di jejaring sosial. Dari penetrasi mencapai 30 persen dari total populasi, pengguna media sosial di Indonesia kini sudah sebanyak 79 juta orang.

Data dari statistika salah satu lembaga survei statistik dunia di bidang industri, pasar, pemerintahan, dan internet per bulan Juni 2014 menunjukkan bahwa pengguna internet terbesar adalah remaja dengan rentang usia 15-24 tahun yang memiliki prosentase 26,7%. Hasil ini hanya berbeda 0,1% dengan mereka yang berusia 25-34 tahun dengan prosentase 26,6%. Kemudahan akses internet ini tidak selamanya berdampak positif. Sebuah penelitian yang diadakan oleh Kementerian Informasi dan Informatika (Kominfo), UNICEF, dan *Harvard University* mengambil sampel 400 remaja berusia 10-19 tahun yang tersebar di 11 provinsi Indonesia. Hasilnya didapatkan bahwa hampir 80% remaja di Indonesia kecanduan internet. Sebagian besar remaja menggunakan internet untuk hal-hal yang tidak semestinya. 24% mengaku menggunakan internet untuk berinteraksi dengan orang yang tidak dikenal, 14% mengakses konten pornografi, dan sisanya untuk game online dan kepentingan lainnya (Hapsari & Ariana, 2015).

Berdasarkan hasil *riset MarkPlus Insight* pada tahun 2013 menyatakan bahwa separuh dari *netizen* di Indonesia yaitu berjumlah 35,5 juta dari 71 juta *netizen* merupakan pengguna Internet muda berusia di

bawah 30 tahun dan bahkan hampir 95% dari netizen adalah pengguna Internet melalui perangkat ponsel atau smartphone (Adiarsi, Stellarosa & Silaban, 2015). Berdasarkan sumber yang diperoleh dari media Indonesia kasus yang terjadi di Indonesia pada tahun 2008 mengenai dampak buruk dari adanya internet adalah seorang gadis berusia 12 tahun kabur dari rumahnya selama 2 minggu, selama itu gadis tersebut mengaku tinggal di sebuah warnet untuk memainkan *game online* (Ningtyas, 2012).

Dalam pencarian di *Google* Indonesia, dengan memasukkan kata kunci “internet remaja” ditemukan sekitar 522.000 hasil dan sebagian besar merupakan berita bernada negatif seperti bahaya internet yang dapat berupa pornografi, peretasan, peyadapan, transaksi narkoba, terorisme, penipuan, dan lain sebagainya. Untuk kata kunci “media sosial remaja” ditemukan 127.000 hasil. Hasilnya di dominasi oleh dampak-dampak yang dihasilkan dari penggunaan media sosial pada kalangan remaja seperti mereka terperangkap pada aktivitas negatif diantaranya *games online*, judi dan *sex online* bahkan sampai ada yang menimbulkan kecelakaan dan kematian (Sherlyanita & Rakhmawati, 2016).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada hari Kamis tanggal 22 Desember 2016 bersama ke lima subjek yang berstatus sebagai mahasiswa berinisial AW, AM, HI, OF dan DA diperoleh data alasan kelima subjek mengakses internet karena internet memiliki segala hal yang mereka butuhkan seperti internet bisa menghubungkan mereka dengan keluarga dan teman-teman yang jauh

kemudian dengan internet mereka merasa lebih *uptodate* mengetahui banyak informasi sehingga mereka tidak ketinggalan zaman yang semakin maju. Mereka mengaku bahwa dalam sehari bisa menghabiskan waktu untuk mengakses internet lebih dari 10 jam perhari, hal ini dilakukan karena mereka merasa puas jika terus menerus mengakses internet. Aktivitas yang dilakukan ketika mereka sedang mengakses internet adalah aktif disosial media seperti *Blackberry messenger (BBM)*, *Instagram*, *Whatsapp*, *Youtube* dan lain sebagainya.

Subjek AM, OF dan HI mengatakan sebelum melakukan aktivitas dipagi hari mereka selalu mengecek *handphone* untuk melihat semua sosial media yang mereka miliki, jika dalam sehari saja mereka *offline* maka mereka akan merasa gelisah. Hal ini juga yang membuat mereka tidak bisa berada ditempat yang tidak memiliki fasilitas internet. Ketika mereka kehabisan uang untuk membeli paket data, subjek AW, AM dan HI mengaku rela mengurangi uang makan daripada tidak mengakses internet sama sekali, subjek OF & DA mengaku berbohong dengan orang tua demi mendapatkan uang tambahan untuk membeli paket data internet. Mereka mengatakan mengetahui dampak buruk mengakses internet secara berlebihan dimana mereka mengalami *insomnia* atau susah tidur, namun mereka merasa sulit mengendalikan diri untuk mengurangi atau berhenti mengakses internet.

Kecanduan internet dapat menyerang siapa saja terutama para remaja, Sarwono (2013) menyebutkan remaja berada pada tahap krisis

identitas, cenderung mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi, selalu ingin mencoba hal-hal baru, mudah terpengaruh dengan teman-teman sebayanya (*peer groups*). Menurut Widiani, Retnowati & Hidayat (2004) seorang pecandu internet tidak merasa dirinya kecanduan internet bahkan tidak disebut pecandu internet karena tidak menyadari bahwa perilaku *onlinenya* berlebihan. Dodes (Wulandari, 2015) menyatakan kecanduan terdiri dari *physical addiction*, yaitu kecanduan yang berhubungan dengan alkohol atau kokain, dan *non-physical addiction*, yaitu kecanduan yang tidak melibatkan alkohol maupun kokain, dengan demikian dapat dikatakan kecanduan game online termasuk dalam *non-physical addiction*.

Menurut Schrock (Solihah, 2015) kemudahan yang diberikan teknologi komunikasi membuat penggunaannya menjadi ketergantungan. *Dependency Theory* mendefinisikan bahwa ketergantungan berkaitan dengan upaya pemenuhan kebutuhan atau pencapaian tujuan dengan bergantung pada sumber daya lain, dalam hal ini adalah media sosial. Semakin banyaknya jumlah penggunaan internet di Indonesia membawa kepada konsekuensi meningkatnya kecanduan terhadap internet atau yang dikenal dengan istilah *internet addiction* (Suprpto & Nurcahyo, 2005).

Kecanduan internet dapat mengakibatkan efek samping yang cukup besar pada kehidupan remaja, seperti penurunan fisik dan kesehatan mental, hubungan interpersonal, dan penurunan kinerja (Yen, dkk., 2014). Penyebab remaja mengalami hambatan dalam berinteraksi sosial

secara langsung di antaranya karena individu tersebut sedikit memiliki teman di dunia nyata dan kurang memiliki hubungan yang baik dengan orang-orang disekelilingnya karena individu tersebut hanya menghabiskan waktu untuk mengakses internet tanpa memperdulikan keberadaan orang-orang yang ada disekelilingnya, sehingga menyebabkan individu tersebut merasa kesepian dan merasa sendiri. Individu yang merasa kesepian, depresi atau cemas cenderung memilih untuk *online*, berinteraksi dengan teman-temannya di dunia maya dan menggunakan internet sebagai bentuk dukungan emosional (Keung, 2012).

Remaja yang mengalami kecanduan internet lebih memilih media *online* untuk berinteraksi sosial, karena ia merasa kesulitan jika harus melakukan interaksi sosial secara tatap muka karena ketika remaja tersebut berinteraksi melalui media *online* remaja tersebut merasa memiliki kebebasan dalam berekspresi sedangkan jika berinteraksi secara langsung atau *face to face* remaja tersebut merasa gelisah apakah orang lain akan menerima atau menolak dirinya. Hal ini lah yang membuat remaja merasa kesulitan dalam pengungkapan dirinya atau *self disclosure* jika harus berinteraksi secara langsung, selain itu remaja memilih berinteraksi melalui media *online* karena ingin menghindari pengawasan atau kontrol yang ketat dari orang tua (Mesch, 2012).

Alasan lain individu yang mengalami kecanduan internet dikarenakan ia tidak memperoleh kepuasan diri ketika melakukan hubungan sosial secara langsung atau *face to face* maka dari itu individu

tersebut harus bergantung pada komunikasi *online* untuk memenuhi kebutuhannya dalam berinteraksi secara sosial. Ketika *online*, individu merasa bergairah, senang, bebas, serta merasa dibutuhkan dan didukung, sebaliknya ketika *offline* individu merasa kesepian, cemas, tidak terpuaskan, bahkan frustrasi (Neto dan Barros, 2000). Individu yang mengalami kegelisahan dalam berinteraksi secara sosial melihat interaksi secara *online* menjadi suatu cara yang aman untuk berinteraksi dibandingkan harus bertatap muka (Ybarra, Alexander & Mitchell, 2005).

Berdasarkan uraian diatas, menunjukkan bahwa kecanduan internet sebagai suatu bentuk perilaku yang merupakan manifestasi dari kebiasaan yang kemudian menjadi kebutuhan-kebutuhan tertentu yang dapat terpuaskan apabila seseorang melakukan aktivitas berinternet. Perilaku kecanduan internet merupakan reaksi seseorang yang melakukan aktivitas berinternet secara berlebihan ditinjau dari frekuensi waktu yang dihabiskan untuk mengakses internet dan jenis laman/situs yang sering diakses. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam dan ingin memahami dampak perilaku kecanduan internet pada remaja. Untuk itu fokus permasalahannya adalah “Bagaimana dampak perilaku remaja yang mengalami kecanduan internet terhadap interaksi sosial dilingkungan kos?”

B. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memahami dan mendisripsikan dampak perilaku remaja yang mengalami kecanduan internet terhadap interaksi sosial di lingkungan kos.

C. Manfaat penelitian

Dari hasil penelitian, peneliti berharap agar penelitian ini dapat menjadi bahan informasi atau masukan yang bermanfaat antara lain:

1. Menambah khasanah keilmuan psikologi khususnya dalam bidang psikologi sosial, serta dapat dijadikan referensi atau bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi orang tua untuk memberikan informasi mengenai dampak positif dan negatif perilaku remaja yang mengalami kecanduan internet terhadap interaksi sosial dilingkungan kos agar orang tua lebih memperhatikan pergaulan anak-anaknya dan meningkatkan pengawasan pada lingkungan sekitar.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi remaja agar mereka bisa mengerti bahwa perilaku kecanduan internet dikalangan remaja seharusnya tidak dijadikan sebagai kebiasaan dan gaya hidup.