

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia dalam kehidupan tidak dapat lepas dari kehidupan manusia lain. Sebagai makhluk sosial, sejak lahir manusia sudah mempunyai hasrat atau keinginan pokok, yaitu keinginan untuk menjadi satu dengan manusia lain serta dengan suasana alam yang ada di sekelilingnya. Dalam kehidupan sehari-hari individu mengadakan interaksi dan sosialisasi dengan lingkungan di tempat individu tersebut berada. Tanpa interaksi sosial, maka perkembangan jiwa seseorang akan terganggu karena perkembangan jiwa manusia sangat ditentukan oleh hubungannya dengan manusia lain. Di dalam proses interaksi sosial terjadi proses sosialisasi. Sosialisasi tersebut merupakan suatu kegiatan yang bertujuan agar seseorang mematuhi kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku dan dianut oleh masyarakat. Tujuan pokok sosialisasi adalah agar manusia bertingkah laku sesuai dengan kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku serta agar yang bersangkutan menghargainya (Ayu, 2015).

Idealnya individu kelak akan terjun ke masyarakat dan menggunakan ilmu yang telah diperoleh untuk kesejahteraan masyarakat. Untuk dapat terjun ke masyarakat, individu harus dibekali kemampuan sosial dan etika bermasyarakat. Terdapat empat aspek yang dapat menunjukkan orang tersebut memiliki kecerdasan moral yang bagus yaitu aspek integritas, tanggung jawab, pemaaf, dan memiliki kepedulian pada sesama. Menurut manusia merupakan makhluk sosial

yang dalam kesehariannya akan senantiasa bekerja sama dengan manusia lainnya sehingga karakter kerja sama mutlak dibutuhkan agar dapat hidup sebagai makhluk sosial yang utuh. Departemen Health and Human Services Amerika Serikat menyatakan pentingnya kemampuan psikososial, khususnya emosi dan sosial, yang meliputi: percaya diri, kemampuan kontrol diri, kemampuan bekerja sama, kemudahan bergaul, kemampuan berkonsentrasi, rasa empati, dan kemampuan berkomunikasi (Ikhwanuddin, 2011).

Menurut Santrock (2006) salah satu hasil penting yang harus dimiliki seseorang adalah kemampuan sosialisasi, tidak saja meliputi kecerdasan dan keterampilan motorik, kesadaran akan tugas, patuh pada peraturan, dan dapat mengendalikan emosi-emosinya. Faktor keluarga diyakini sebagai faktor yang paling utama berpengaruh pada kemampuan sosialisasi individu. Melalui aktivitas pengasuhan yang terlihat dari cara yang dipilih orangtua dalam mendidik maka individu tersebut akan tumbuh dan berkembang dari pengalaman yang didapatkannya.

Perkembangan individu termasuk di dalamnya perkembangan sosial sangat dipengaruhi oleh lingkungan baik lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Lingkungan pendidikan seperti lingkungan di perkuliahan memberi pengaruh yang tidak kecil dalam perkembangan sosial dan kepribadian individu karena individu mulai mengenal peraturan kampus, otoritas dosen dan staff TU, kedisiplinan, kebiasaan bergaul, cara belajar dan berbagai tuntutan kampus yang akan memperkaya kepribadian individu dalam proses sosialisasi. Sistem pendidikan merupakan institusi utama yang mempengaruhi perkembangan dan

proses sosialisasi individu baik dengan dosen maupun dengan teman (Purnamasari, 2014).

Zuchdi (2009) menyatakan ada beberapa nilai yang perlu dipelajari dan diajarkan di dalam lingkup pendidikan seperti sekolah maupun perguruan tinggi, yang dinamai sebagai mega *skills*, antara lain: percaya diri, motivasi, usaha, tanggung jawab, inisiatif, kemauan kuat, kasih sayang, dan kerja sama. Karakter kerja sama merupakan karakter yang harus dimiliki agar dapat hidup berdampingan dengan baik antara individu yang satu dengan individu yang lain. Namun demikian terkadang terdapat benturan dan konflik ketika individu yang satu dengan individu yang lain harus bekerja sama. Hal ini dikarenakan terdapat beberapa kemampuan yang tidak dimiliki individu dalam bersosialisasi diantaranya yaitu kemampuan untuk berkomunikasi dan kemampuan untuk berinteraksi.

Untuk menjadi anggota kelompok sosial yang diterima oleh lingkungan, individu harus menjadi anggota yang kooperatif. Untuk mendapatkan penerimaan kelompok tersebut, diperlukan ketrampilan-ketrampilan sosial tertentu (Hurlock, 1993). Individu yang memiliki kemampuan sosial menunjukkan sikap ramah, berpikir positif tentang dirinya sendiri, tidak mudah terpancing amarah dan mampu berkomunikasi dengan orang lain, sedangkan individu yang kurang memiliki ketrampilan sosial nampak dari sikap yang tidak ramah, memiliki gambaran diri negatif, mudah kehilangan kendala dan menemukan kesulitan dalam berkomunikasi dengan orang lain (Ayu, 2015).

Kemampuan remaja dalam melakukan penyesuaian dengan lingkungan sosialnya diperoleh dari proses belajar dari pengalaman-pengalaman baru yang dialami dalam interaksinya dengan lingkungan sosialnya. Remaja harus memperhatikan tuntutan dan harapan sosial. Remaja harus mampu menyesuaikan diri secara sosial, dan puas terhadap peran yang dimainkan dalam situasi sosial sehingga pada akhirnya remaja akan merasakan kepuasan pada hidupnya. Apabila remaja tidak mampu melakukan penyesuaian sosial dengan baik, maka akan timbul permasalahan yang semakin kompleks. Permasalahan-permasalahan tersebut menuntut suatu penyelesaian agar tidak menjadi beban yang dapat mengganggu perkembangan selanjutnya (Hurlock, 2005).

Permasalahan dalam kemampuan sosialisasi salah satunya karena dipengaruhi oleh internet. Kemampuan bersosialisasi menjadi melemah bahkan berkurang merupakan permasalahan bagi individu yang mulai kecanduan internet sehingga individu tersebut cenderung tertarik di dunia maya dan menarik diri dari dunia nyata. Komunikasi secara langsung dengan mengobrol dewasa ini dirasa oleh individu kurang menarik sehingga banyak waktu yang digunakan untuk mengakses internet daripada sekedar mengobrol atau berkomunikasi dengan orang-orang di sekitarnya oleh sebab kemampuan sosialisasi individu akan melemah bahkan berkurang (Soetjipto, 2011).

Menurut Young (1998) kemampuan untuk bersosialisasi dengan orang lain dapat dipengaruhi oleh adanya internet sehingga berpotensi melumpuhkan kepribadian individu. Individu yang sebenarnya mampu berinteraksi dengan baik dalam dunia nyata cenderung memilih berinteraksi melalui dunia maya karena

kenyamanan yang ditawarkan. Akibatnya, kemampuan individu untuk berinteraksi dan bersosialisasi menjadi tumpul. Dampak negatif dari internet membuat seseorang menjadi malas untuk berkomunikasi di dunia nyata karena merasa lebih menyenangkan untuk berkomunikasi dengan teman *online* sehingga mengakibatkan kurangnya rasa empati terhadap lingkungan sekitar. Penderita mencoba mengatasi kecemasan yang dimilikinya dengan melarikan diri dari dunia nyata ke dunia maya akibatnya ketika harus berkomunikasi dengan orang lain di dunia nyata suasana menjadi kaku sehingga kemungkinan untuk menjalin kerja sama pun menjadi semakin kecil.

Kemampuan individu untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain menjadi tumpul seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet yang semakin tanpa batas. Internet dapat diakses dengan mudah dimana pun dan kapan pun sebagai sarana berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, dengan demikian kecanggihan teknologi internet menyebabkan individu yang satu dengan individu yang lain semakin jarang berinteraksi secara langsung karena lebih nyaman berinteraksi melalui dunia maya dengan menggunakan internet. Padahal apabila individu sudah kecanduan internet maka akan berpotensi melumpuhkan kepribadian individu. Individu yang sebenarnya mampu berinteraksi dengan baik dalam dunia nyata cenderung memilih berinteraksi melalui dunia maya karena kenyamanan yang ditawarkan (Young, 1998).

Kemampuan sosialisasi yang sangat bermanfaat untuk bekal hidup bersama karena terdapat karakter yang diharapkan yang antara lain jujur, disiplin, kerja keras, empati, simpati percaya diri, tolong menolong dan

kemampuan kerja sama sebagai pembentuk kepribadian tidak tumbuh dengan baik karena lebih banyak waktu untuk bermain-main dengan internet akibatnya adanya sifat ingin menjauh diri dari kelompoknya, tidak peduli dengan lingkungan malas belajar dan susah konsentrasi (Widihastuti, 2013).

Internet adalah jaringan komputer yang terhubung secara global dan menyebar di seluruh dunia. Dengan memanfaatkan jaringan telepon maka jutaan pesawat komputer dapat terhubung satu dengan yang lain dan *provider* harus memiliki program aplikasi serta bank data yang menyediakan informasi (William, 2014).

Menurut Panji (2014) terdapat sekitar 30 juta orang yang terdiri dari anak-anak dan remaja yang merupakan pengguna Internet di Indonesia. Selain itu, menurut Kementrian Komunikasi dan Informatika (2014) mencatat bahwa pengguna internet di Indonesia telah mencapai 82 juta orang, sehingga Indonesia berada di peringkat ke-8 dunia. Sebesar 80% penggunanya adalah remaja.

Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) mengungkap 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 (Widiartanto, 2016). Menurut Widyarman (2015) secara keseluruhan, penggunaan internet di Indonesia masih didominasi oleh sosial

media dengan pengguna tertinggi di kalangan pelajar dan usia 20-30 tahun. Hasil survei yang dilakukan oleh Yahoo dan Taylor Nelson Sofres (TNS) Indonesia menunjukkan bahwa pengguna internet didominasi oleh remaja usia 15–19 tahun, peringkat kedua berusia 20-24 tahun dan peringkat terakhir adalah usia 45-50 tahun (Andaryani, 2013).

Menurut penelitian yang dilakukan Sarchan (2013) komunikasi menggunakan internet yang berlebihan dapat menjadi candu karena kesenangan yang ditawarkan, seseorang dengan intensitas komunikasi tinggi dalam menggunakan internet maka semakin rendah intensitas komunikasi tatap muka pada komunikasi antarpribadi sehingga proses sosialisasi akan menjadi lemah.

Meluasnya jaringan internet menyebabkan internet menjadi salah satu media untuk meningkatkan produktifitas dalam bekerja, meningkatkan kemampuan, memberikan pengetahuan sebagai sumber pustaka tanpa batas dan menjadikan internet sebagai lahan bisnis yang menggiurkan (Nurmandia dkk, 2013). Pada saat ini, bagi remaja yang tidak memiliki fasilitas *online* dirumahnya, tersedia warung-warung internet (*warnet*) yang menyediakan fasilitas *game online*, kondisi ini membuat remaja menjadi lebih mudah untuk bermain *games* dimana saja dan kapan saja tanpa mengenal waktu, yang akhirnya menyebabkan remaja menjadi ketergantungan, tak acuh pada kegiatan lain dan memunculkan gejala aneh, seperti rasa tak tenang pada saat keinginan bermain tidak dipenuhi (Syahrani, 2015).

Menurut Nurmandia dkk (2013) dengan mengakses internet terus-menerus mereka bisa menghabiskan waktu selama berjam-jam tanpa makan,

minum, dan cenderung mengabaikan aspek lain yang lebih penting dari sekedar mengakses internet. Internet memiliki dampak signifikan pada proses sosialisasi, dimana sosialisasi merupakan proses penanaman atau mempelajari nilai-nilai, norma-norma, dan kebiasaan yang ada pada suatu kelompok masyarakat tertentu seperti interaksi dengan orang tua, para guru, dan teman-teman. Contohnya dalam keluarga dapat mengakibatkan adanya sekat-sekat yang memisahkan hubungan antar anggota keluarga sendiri sebab masing-masing orang sibuk dengan urusannya dan tenggelam dalam kesibukkan pribadi di dunia maya tanpa memperhatikan hubungan keakraban dalam keluarga, sehingga solidaritas, kehangatan serta keakraban dalam keluarga menjadi luntur bahkan melemah (Mengkaka, 2015) selain itu dalam penelitian Young (1996) mengatakan bahwa seringkali siswa yang tidak dapat mengontrol penggunaan internet akan mengalami nilai akademik yang turun, hubungan orangtua-anak dan persahabatan yang melemah, kesulitan menyelesaikan pekerjaan rumah, kesulitan belajar untuk ujian, atau kurang mendapatkan tidur yang cukup untuk keesokan hari. Individu yang kesepian atau tidak memiliki keterampilan sosial yang bagus dapat menimbulkan perilaku penggunaan internet kompulsif dimana akan menghasilkan dampak negatif dalam kehidupan serta mengakibatkan individu terisolasi dari aktivitas sosial yang sehat dan menjadikannya lebih kesepian (Nugraini, 2015).

Sebuah penelitian mengungkapkan, rata-rata orang menggunakan internet adalah 6 jam per hari dan beberapa orang lainnya bisa sampai 10 jam atau bahkan lebih per hari. Terlalu asyik dengan internet juga akan membuat individu menjadi

sosok yang penyendiri sehingga kurang berinteraksi dengan orang lain. Individu hanya memiliki sedikit waktu untuk bersosialisasi (Maharani, 2015).

Survei yang dilakukan Opera mengungkapkan, sekitar 78% responden menuturkan kegiatan membuka *smartphone* terasa lebih baik dan asyik jika mereka memiliki koneksi internet. Tak hanya itu responden juga menyebutkan rela mengorbankan beberapa hal lain untuk mendapatkan koneksi internet. Hal yang dikorbankan antara lain adalah jatah minum kopi, waktu mandi, termasuk kehilangan makan malam (Damar, 2016).

Penggunaan Internet secara berlebihan menjadi salah satu tantangan utama bagi masyarakat sehingga menyebabkan gangguan baik fisik maupun mental, maka dari itu penelitian ini menegaskan bahwa internet telah menjadi salah satu sumber daya informasi yang paling banyak digunakan oleh remaja, sehingga lambat laun dampak pemakaian internet menjadi luar biasa. Dampak-dampak tersebut antara lain dalam hal akademik, hubungan sosial, kesejahteraan emosional dll sehingga harus ada kontrol dalam menggunakan internet (Goswami & Divya, 2016).

Menurut Santoso (2013) secara garis besar setiap orang perlu mengembangkan hubungan sosial, terutama bagi mahasiswa. Mahasiswa sangat membutuhkan dorongan atau koneksi hubungan dengan orang lain. Dalam interaksinya, mahasiswa bisa menjalin hubungan dengan teman-temannya dan lain-lain. Namun, di dunia teknologi jaman sekarang yang berkembang pesat, sebagian mahasiswa ada yang merasa tidak perlu berhubungan dengan orang lain. Siswa lebih memilih melakukan segala sesuatunya dengan teknologi.

Wawancara yang dilakukan peneliti di Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta, subjek sebanyak empat orang dengan rentang usia 20-22 tahun dan aktif menggunakan internet seperti jejaring sosial, *game online*, *online shop*. Penggunaan internet juga dilakukan di Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta, hal tersebut dikarenakan kemajuan teknologi yang berkembang pesat dikalangan remaja Program Studi Psikologi yang sekarang tiap mahasiswa memiliki *smartphone* yang terkoneksi dengan internet. Menggunakan internet sudah dilakukan oleh semua subjek mulai saat duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama karena pada saat itu mulai berkembang dan banyaknya kegiatan yang terkoneksi dengan internet. Dari ke empat subjek menjelaskan bahwa seringnya menggunakan internet membuat subjek kesulitan dalam berinteraksi secara langsung kepada teman-temannya karena terlalu sering menggunakan internet. Subjek mengungkapkan dalam berkomunikasi secara langsung kurang membuat subjek nyaman dalam mengungkapkan pendapatnya karena takut salah berbicara, oleh karena itu subjek lebih memilih menggunakan internet sebagai sarana komunikasi. Subjek juga menjelaskan untuk mengungkapkan perasaannya subjek lebih memilih menggunakan internet dengan memanfaatkan situs jejaring sosialnya seperti *update* status ketika kesal kepada temannya daripada mengungkapkan kekesalannya secara langsung kepada temannya, hal tersebut membuat akses internet memiliki pengaruh terhadap kemampuan komunikasi secara langsung terhadap kedua subjek. Dari penuturan ke empat subjek, adanya penggunaan internet ini juga dapat memutus komunikasi dengan keluarga atau

teman sebayanya dikarenakan ketika bangun tidur ataupun mengerjakan aktifitas subjek selalu memegang *handphone* untuk menggunakan internetnya seperti membuka jejaring sosial dan berinteraksi yang secara tidak sadar subjek telah mengabaikan aktifitas sosial dan waktu luangnya bersama keluarga dan teman sebayanya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena diatas, maka penulis tertarik untuk mengkaji tentang apakah ada hubungan antara kecanduan internet dengan kemampuan sosialisasi pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hubungan antara kecanduan internet dengan kemampuan sosialisasi pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Untuk mengetahui tingkat kecanduan internet pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Untuk mengetahui tingkat kemampuan sosialisasi pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
4. Untuk mengetahui peranan atau sumbangan efektif kecanduan internet terhadap kemampuan sosialisasi.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah mampu membangun pemikiran ilmiah dalam mengembangkan bidang Psikologi, khususnya Psikologi Sosial mengenai hubungan antara kecanduan internet dengan kemampuan sosialisasi pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengetahuan atau wawasan baru mengenai hubungan antara kecanduan internet dengan kemampuan sosialisasi pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

b. Bagi Mahasiswa

1) Hasil penelitian dapat dimanfaatkan sebagai bahan informasi serta menambah wawasan mahasiswa mengenai hubungan antara kecanduan internet dengan kemampuan sosialisasi pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

2) Dapat dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya mengenai hubungan antara kecanduan internet dengan kemampuan sosialisasi pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.