

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Maraknya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memicu hadirnya berbagai media baru yang bisa digunakan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu media yang biasa digunakan untuk membantu manusia dalam menemukan informasi terbaru dan tercepat adalah melalui internet. Internet merupakan salah satu media yang sekarang ini banyak digemari oleh remaja termasuk mahasiswa. Internet menjadi suatu kegemaran tersendiri bagi mahasiswa dalam mencari informasi terbaru dan menjalin hubungan dengan orang lain di tempat yang berbeda (Dyah, 2009).

Di zaman yang modern ini, penggunaan internet sudah tidak dapat dihindari dan sangatlah diperlukan untuk mempermudah dalam melakukan sesuatu. Perkembangan pengguna internet dari tahun ke tahun sangatlah tinggi. Kegunaan internet sebagai media dan penunjang untuk melakukan sesuatu, membuat internet ikut berperan dalam bagaimana cara kita berpikir, berkomunikasi, berelasi, menghibur diri, bertingkah laku, dan bahkan ketika mengambil keputusan (Galih, 2019).

Tidak dapat dipungkiri bahwa jadwal aktivitas mahasiswa yang padat membuat mahasiswa merasa jenuh dan lelah. Sehingga banyak mahasiswa yang menghilangkan rasa jenuhnya dengan bermain sosial media dan game online. Sayangnya, tidak semua layanan internet dapat berdampak positif, bahkan sejauh ini pengguna internet mulai menunjukkan gejala negatif sebagai dampak dari

intensitas penggunaan internet yang berlebih.. Masa tersebut adalah masa ketika seseorang menjadi mahasiswa dan pada saat tersebut seseorang disibukkan pada masalah-masalah yang berhubungan dengan penyesuaian diri dalam berbagai aspek kehidupan. Internet (*Inter-Network*) adalah sekumpulan jaringan komputer yang menghubungkan situs akademik, pemerintahan, komersial, organisasi, maupun perorangan (Ramadhani, 2003).

Beberapa aktivitas yang dapat dilakukan melalui internet seperti *surfing*, *emailing*, *downloading*, *social networking*, *blogging*, *navigating in virtual worlds*, *gaming*, *chatting*, dan lain-lain (Correa, 2010). Di tahun 2013, terdapat 63 juta pengguna internet (Kementrian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 2013). Jumlah tersebut meningkat menjadi 104,96 juta pengguna pada tahun 2017 (*“Number of internet users in Indonesia from 2015 to 2022.*Kementrian Kominfo melaporkan dari 80% mahasiswi di Indonesia memiliki kecenderungan untuk muncul perilaku. Kecanduan internet.

Aktifitasnya adalah berkomunikasi secara online dengan teman, keluarga, maupun dengan guru untuk membicarakan hal terkait kegiatan sekolah. Aktivitas lainnya yaitu untuk mencari informasi tugas-tugas sekolah dan sebagai hiburan untuk diri sendiri. Hal lain yang dapat dilihat perilaku berlebihan dalam penggunaan internet Menurut Gross (2004), akan memberikan dampak negatif pada mahasiswa seperti, gangguan psikologis dan fisik (kualitas waktu tidur yang rendah, kelelahan, daya tahan tubuh yang rendah), mengasingkan diri dari kehidupan sosial, dan kurangnya hubungan sosial di kehidupan nyata. Masalah lain yang muncul yaitu masalah dengan keluarga (melalaikan rutinitas sehari-hari dan

menambah konflik didalam keluarga), lalu munculnya masalah akademis (turunnya nilai pelajaran, tidak masuk kelas, menolak kebiasaan belajar) serta masalah lainnya seperti *cyberbullying*, seksual predator dan terekspos dengan hal-hal yang bersifat pornografi. Menurut Griffiths (2005), adiksi internet adalah penggunaan internet yang bersifat patologis, yang ditandai dengan ketidak mampuan individu untuk menggunakan waktu dalam menggunakan internet, dan merasa dunia maya lebih menarik daripada kehidupan dalam dunia nyata.

Adiksi internet menjadi semacam kecanduan teknologi seperti kecanduan komputer, dan bagian dari behavioral addictions (seperti perjudian kompulsif). Hal ini terjadi karena adiksi dapat menunjukkan kriteria seperti *saliency, mood modification, tolerance, withdrawal, conflict, dan relapse*. Perlu diketahui hal apa saja yang mempengaruhi adiksi internet pada mahasiswa. Jika hal tersebut diketahui, maka dapat dilakukan pencegahan adiksi internet pada mahasiswa. Selanjutnya dalam penelitian ini membahas beberapa hal yang telah diteliti berpengaruh terhadap adiksi internet sosial dikehidupan nyata.

Masalah lain yang muncul yaitu masalah dengan keluarga (melalaikan rutinitas sehari-hari dan menambah konflik didalam keluarga). Selanjutnya dalam penelitian ini membahas beberapa hal yang telah diteliti berpengaruh terhadap adiksi internet. sebagian besar mengakses surel dan situs-situs tertentu. Sedangkan yang mengalami ketergantungan akan menghabiskan waktu untuk online dengan menggunakan aplikasi komunikasi interpersonal sinkron. Pecandu internet tidak dapat menghentikan keinginan untuk online sehingga kehilangan kontrol dari penggunaan internet dan kehidupannya yang menyebabkan gangguan pada

psikologis, sosial, akademik (Young, 1996, 21). Menurut Young (2010) menyebutkan ada 6 aspek adiksi internet, yang pertama *Excessive Use*, kedua *Neglect Social Life*, ketiga *Lack Of Control*, keempat *Neglect Work*, kelima *Anticipation*, keenam *Salience*. Hasil analisis terhadap adiksi internet menunjukkan bahwa lebih dari 50% mahasiswa dikatakan memiliki ketergantungan terhadap smartphone. Menurut Brata (2016) dalam risetnya mengenai jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2014 sebesar 88,1 juta jiwa dan di tahun 2016 sebesar 132,7 juta jiwa, dan di tahun 2017 jumlahnya menjadi 143,26 juta jiwa.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pengguna internet dari tahun ke tahun terus mengalami peningkatan. Hasil *survey* yang dilakukan internet provider di Jerman, yang diikuti oleh sekitar 1900 responden, menyatakan bahwa sekitar 12% responden menghabiskan waktu lebih dari 10 jam sehari untuk online, dan sekitar 13% responden mengaku menghabiskan waktu 6-10 jam sehari untuk online. Di China, sekitar 6,4% mahasiswanya mengalami kecanduan internet. Rata-rata, mereka menghabiskan 38,5 jam dalam seminggu untuk online. (Ningtyas, 2012).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki adiksi internet, hal tersebut dapat dilihat dari durasi penggunaan internet yang selama 38,5 bahkan penggunaanya lebih dari durasi tersebut. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 2 Maret 2018 sampai 04 Maret 2018 dengan mahasiswa di Yogyakarta. Diperoleh 8 dari 10 subjek.

Mahasiswa mengerjakan tugas kuliah ketika waktu mendekati pengumpulan tugas bahkan sampai mengabaikan tugasnya, karena jauh lebih seru saat bermain game online dan sosial media. Mahasiswa juga dapat membeli paket internet lebih dari sekali dalam sebulan. Penggunaan internet habis digunakan pada berbagai aplikasi dan media sosial yang dia miliki seperti *instagram*, *whatsapp*, *facebook*, *youtube*, dan *line*. Menurut subjek merasa tanpa internet maka akan ketinggalan informasi dan membuatnya merasa tidak nyaman. Berdasarkan hasil wawancara tersebut subjek tampak memiliki adiksi internet karena menggunakan internet secara berlebihan.

Selain itu, hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan di lingkungan Fakultas Kedokteran Universitas Andalas terhadap 30 orang mahasiswa angkatan 2011 menunjukkan bahwa 96.7% responden memiliki akses pribadi terhadap internet. 57% diantaranya menggunakan internet lebih dominan untuk kepentingan diluar pendidikan. Hasil lain yang didapatkan yaitu waktu akses rata-rata responden antara 6 hingga 7 jam dan beberapa diantaranya mengakses internet dengan waktu lebih dari 12 jam dalam sehari (Erizka dkk, 2016).

Hasil penelitian lain yang dilakukan di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta terhadap 121 mahasiswa UIN dan 19 dari mahasiswa luar UIN, menunjukkan bahwa dari 56 subjek mengalami kecanduan internet (Mutohharoh, & Kusumaputri, 2014). Sementara Penelitian lainnya di Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, ditemukan mahasiswa yang mengalami kecanduan internet sebanyak 206 orang mahasiswa. Mereka terdiri dari 57,77% perempuan dan 42,23% laki-laki yang secara rutin menggunakan internet selama 5 sampai 10

jam per hari. 83,50% dari partisipan menggunakan laptop/komputer dan handphone dalam mengakses internet sedangkan sisanya mengakses salah satu saja (Nugraini, & Ramdhan, 2016). Menurut Young dan Rogers (1998) durasi penggunaan internet terbagi menjadi dua macam. Penggunaan internet yang sehat, rata-rata penggunanya mengakses internet sebanyak 8 jam perminggu. Seseorang yang dianggap bermasalah adalah pengguna yang menghabiskan waktu untuk berinternet selama 38,5 jam perminggu.

Menurut Young (2017) menyebutkan ada 8 komponen kecanduan internet, yang pertama merasa keasikan internet, yang kedua memerlukan waktu tambahan dalam mencapai kepuasan sewaktu menggunakan internet, yang ketiga tidak mampu mengontrol, mengurangi, atau menghentikan penggunaan internet, yang keempat merasa gelisah, murung, depresi, atau lekas marah ketika berusaha mengurangi atau menghentikan, yang ke lima mengakses internet lebih lama dari yang diharapkan, yang ke enam kehilangan orang-orang, pekerjaan, kesempatan pendidikan atau pendidikan gara-gara penggunaan internet, yang ke tujuh membohongi keluarga, terapis atau orang terdekat untuk menyembunyikan keterlibatan lebih jauh dengan internet, yang ke delapan menggunakan internet sebagai jalan keluar mengatasi masalah atau menghilangkan perasaan seperti keadaan tidak berdaya, rasa bersalah kegelisahan atau depresi.

Berdasarkan uraian diatas, terdapat 4 faktor yang mempengaruhi tingkat adiksi internet seseorang yaitu, faktor gender, kondisi psikologis, kondisi sosial ekonomi, dan tujuan waktu penggunaan. Dari faktor tersebut penulis menitik beratkan pada faktor tujuan dan waktu penggunaan, hal ini untuk melihat

hubungan antara Trait openness to experience dengan adiksi internet pada mahasiswa tingkat akhir.

Hubungan antara tujuan dan waktu penggunaan dengan adiksi internet yang menyebabkan adiksi internet ini menimbulkan masalah emosional dan gangguan kecemasan juga menyebabkan sering menggunakan dunia fantasi di internet sebagai pengalihan secara psikologis terhadap perasaan-perasaan yang tidak menyenangkan atau situasi yang menimbulkan kondisi psikologisnya terganggu karena penggunaan waktu yang digunakan secara berlebihan.

Internet memungkinkan individu untuk melarikan diri dari kenyataan, menerima hiburan atau rasa senang dari internet. Hal ini menyebabkan individu terdorong untuk lebih sering menggunakan internet sebagai pelampiasan dan akan membuat seseorang sulit untuk mengontrol waktu untuk penggunaan internet. Menurut Kuss (2015) Tujuan dan waktu penggunaan internet akan menentukan sejauh mana individu tersebut akan mengalami adiksi internet, terutama dikaitkan terhadap banyaknya waktu yang dihabiskan sendirian didepan komputer. Individu yang menggunakan internet untuk tujuan pendidikan seperti mahasiswa yang banyak menghabiskan waktunya dengan penggunaan internet.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, peneliti mengajukan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah ada Hubungan *Openness to Experience* terhadap Mahasiswa Tingkat akhir yang mengakibatkan Adiksi Internet?

B. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara *Openness To Experience* dengan Adiksi Internet pada Mahasiswa Tingkat

Akhir Mercubuana Yogyakarta.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini ialah manfaat teoritis maupun manfaat praktis.

a. Manfaat teoritis Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pengembangan ilmu psikologi, khususnya psikologi klinis dan bidang psikologi sosial terkait mengenai kepribadian *openness to experience* dengan adiksi internet. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan di bidang psikologi klinis dan dapat memberikan informasi bagi peneliti lain.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan baik dari kalangan anak-anak, remaja, maupun dewasa terutama mahasiswa dapat mengurangi penggunaan internet secara berlebihan agar tidak mengalami kecanduan, dan lebih waspada terhadap kondisi lingkungan sekitar. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam memahami karakter kepribadian dirinya sehingga penggunaan internet yang dapat dikontrol dengan baik.