

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Permasalahan**

Perkembangan teknologi pada saat ini membawa suatu kemajuan yang sangat signifikan dalam kehidupan masyarakat. Penggunaan teknologi ini ialah untuk dapat membantu pekerjaan agar semakin efektif dan efisien. Salah satu perkembangan teknologi yang dirasakan masyarakat adalah perkembangan jaringan internet yang sudah merupakan sarana yang sangat dibutuhkan dari berbagai kalangan, baik itu sarana administrasi, akademik, media dalam mendapatkan informasi, dan sarana perkuliahan. Hasil survei APJII tahun 2021 – 2022 menjelaskan bahwa penggunaan internet di Indonesia mencapai 215,63 juta orang. Hal ini mengalami peningkatan sebesar 2,67% dibandingkan dengan periode tahun sebelumnya yang sebanyak 210,03 juta pengguna dimana penggunaan internet lebih banyak dikuasai pada rentang usia 19 – 34 tahun. Hasil penelitian Sugiharto (2016) juga menambahkan bahwa melalui dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa profesi mahasiswa yang paling banyak menggunakan internet dibandingkan dengan profesi lain. Menurut Hartaji (2012) mahasiswa didefinisikan sebagai individu yang sedang belajar ataupun menimba ilmu dan terdaftar sedang menjalani pendidikan di salah satu perguruan tinggi yang terdiri dari akademi, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas.

Dalam mendukung proses akademik selama menduduki bangku perkuliahan, lembaga pendidikan atau kampus memberikan kebebasan dalam

mengakses internet, hal ini berguna bagi mahasiswa dengan harapan memberikan dampak positif bagi mahasiswa seperti meningkatkan kualitas belajar mahasiswa (Yilmaz, Ozturk dkk, 2015). Mahasiswa menggunakan internet dapat memanfaatkan berbagai aplikasi dan website guna untuk mengakses berbagai ragam informasi, baik berupa gambar, tulisan atau artikel, dan video. Dampak positif lain yang dirasakan oleh mahasiswa menggunakan internet ialah untuk keperluan mengakses sosial media, mencari literatur jurnal, mencari berbagai macam informasi baik bidang pendidikan maupun pengetahuan secara umum, dan juga digunakan sebagai hiburan semata (Parmuarip, Muslim, & Mulyani, 2012). Berbagai perangkat yang digunakan dalam mengakses internet ini seperti Laptop, *Notebook* serta *Smartphone* (Azmi, 2019). Kebebasan mahasiswa dalam mengakses internet menjadikan mahasiswa lebih kreatif dan semangat dalam mengikuti proses belajar, namun di balik kebebasan ini juga membuat suatu permasalahan baru ketika menggunakan internet di luar dari kebutuhan proses belajar. Hal ini merupakan dampak negatif dari kemajuan teknologi di bidang pendidikan (Bela, 2020).

Salah satu provinsi yang menjadi tempat menempuh pendidikan ialah Yogyakarta. Yogyakarta dikenal sebagai kota pendidikan oleh khalayak umum, hal ini karena banyaknya sekolah terutama jumlah dan ragamnya perguruan tinggi di Yogyakarta (Subanar, 2020). Dilansir dari [news.idntimes.com](https://news.idntimes.com) yang diakses Juli 2023 menjelaskan bahwa Yogyakarta disebut sebagai miniatur Indonesia yang menyediakan berbagai pendidikan di setiap jenjang pendidikan, oleh karena itu banyak mahasiswa dan pelajar dari seluruh daerah di Indonesia datang ke kota Yogyakarta untuk melanjutkan studinya. Menurut data yang diperoleh dari situs

BAPPEDA (Badan Perencanaan Pembangunan Daerah) Yogyakarta bahwa jumlah mahasiswa pada tahun 2023 berjumlah 640.658 orang yang tersebar di 128 perguruan tinggi baik negeri maupun swasta. Menurut data dari Kominfo (Kementerian Komunikasi dan Informatika) pada tahun 2022 yang melakukan pengukuran Indeks Literasi Digital Indonesia yang melakukan survey dengan empat pilar yang menjadi bagian dari kerangka kerja pengembangan kurikulum literasi digital, dimana keempat pilar utama yaitu *digital skill*, *digital ethic*, *digital safety* dan *digital culture* dibagi menjadi 30 indikator. Melalui hasil tersebut diperoleh bahwa Daerah Istimewa Yogyakarta masih menjadi provinsi dengan Indeks Literasi Digital tertinggi selama dua tahun berturut-turut, dengan skor indeks sebesar 3,64. Secara umum terlihat adanya perubahan kebiasaan dalam penggunaan internet, dimana salah satu faktor yang diduga turut berkontribusi terhadap kondisi tersebut adalah peningkatan pada penggunaan aplikasi digital berbasis video.

Dari hasil studi yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) total penggunaan internet di Indonesia didominasi oleh pengguna yang masuk ke dalam kalangan Gen Z. Mengingat studi tersebut membedakan penggunaan internet juga berdasarkan usia pengguna, maka hasilnya Gen Z dengan rentang usia 12 sampai 27 tahun memiliki kontribusi paling banyak di awal tahun 2024 sebesar 34,4 persen.

Menurut Mutia (2022) alasan penggunaan media sosial bagi responden yaitu membantu komunikasi dan interaksi sehari-hari, dikarenakan mayoritas teman/orang yang dikenal menggunakan media sosial tersebut serta mengikuti dan mengetahui keadaan aktivitas berita dari teman atau orang lain. Melalui data di atas

dapat diasumsikan terdapat karakter yang mengarah ke perilaku *cyberslacking* hal tersebut dibuktikan melalui penggunaan perangkat digital yang didominasi untuk pencarian informasi dengan durasi lebih dari 6 jam per hari. Pendapat tersebut didukung oleh Gökçearsan dkk, 2016) yang menyebutkan bahwa hal tersebut merujuk pada *smartphone addiction* yang memiliki hubungan dengan *cyberslacking*. Perilaku *cyberslacking* kompulsif dikaitkan dengan perilaku adiktif dan kecanduan adalah kategori *cyberslacking* (Gökçearsan dkk., 2018). Salah satu karakteristik dari perilaku *cyberslacking* adalah menghindari tugas yang diberikan dosen dengan melakukan penjelajahan dunia sosial media (Blanchard & Henle, 2008)

Menurut Kalayc (dalam Gökçearsan dkk, 2018) kemajuan teknologi dan kebebasan dalam mengakses internet ini menjadikan suatu dampak bagi mahasiswa dimana mahasiswa menggunakan internet selama proses perkuliahan berlangsung dengan maksud kepentingan pribadi atau yang disebut dengan *cyberslacking*. Lim (2002) menyebutkan bahwa *cyberslacking* merupakan perilaku yang dilakukan secara sadar oleh mahasiswa untuk mengakses internet yang tidak ada kaitannya dengan proses kegiatan perkuliahan yang sedang berlangsung, hal ini dilakukan guna kepentingan pribadi yaitu dengan mengakses media sosial seperti instagram, *game online*, *youtube*, aplikasi belanja *online* dan lain-lain. Pada penelitian Taneja, Fiore dan Fischer (2015) menyebutkan bahwa *cyberslacking* sering dijumpai dalam dunia perkuliahan yaitu mahasiswa sedang melaksanakan kegiatan lain di luar kegiatan perkuliahan. Penggunaan akses internet ini diharapkan dapat menunjang proses belajar mandiri pada mahasiswa sebagai adult learner yaitu membantu

menyediakan sumber-sumber informasi untuk materi belajar. Selain itu banyak perguruan tinggi yang memanfaatkan internet untuk meningkatkan kualitas hasil belajar mahasiswa karena internet membantu akses pada materi-materi belajar yang lebih mutakhir (Lee & Tsai, 2011). Kondisi ini menyebabkan akses internet di kampus lebih mudah bagi mahasiswa sehingga mahasiswa merupakan pihak yang memiliki frekuensi akses lebih tinggi dibandingkan profesi lainnya (Kominfo, 2016).

Hasil penelitian Meier, Reinecke, dan Meltzer (2016) menjelaskan bahwa perilaku *cyberslacking* dapat merusak hasil akademik dan kesejahteraan mahasiswa, namun meskipun demikian kehidupan mahasiswa dengan perilaku *cyberslacking* tidak dapat dipisahkan. Hal ini juga didukung dengan hasil penelitian oleh Gökçearslan dkk. (2018) yang menemukan fakta bahwa *cyberslacking* dapat menurunkan prestasi akademik mahasiswa. Perilaku *cyberslacking* memiliki dampak buruk pada sistem pembelajaran mahasiswa, dimana *cyberslacking* mampu mempengaruhi mahasiswa ketika merasa bosan pada saat melakukan proses pembelajaran sehingga seharusnya pendidik seperti dosen memberikan aturan dalam melibatkan gadget pada saat di kelas, hal ini memungkinkan mahasiswa secara penuh dapat mengikuti dan fokus mengikuti proses pembelajaran (Henle & Kendharnat, 2012). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Prawira (2016), menyebutkan terdapat 15% usia muda di Amerika Serikat penelitian ini dilakukan pada mahasiswa yang dilaporkan menghabiskan lebih dari 25 jam dalam seminggu untuk berselancar di dunia maya, termasuk di saat jam belajar maupun saat sedang berkumpul dengan temantemannya. Saat mahasiswa berada di lingkungan kampus,

mahasiswa memiliki *handphone* lebih dari satu, serta memiliki fungsi berbeda seperti keperluan mencari informasi berkaitan dengan tugas, chatting atau sekedar updating. Tidak jarang dari mahasiswa menggunakan *handphone* untuk keperluan lain, seperti untuk berselancar di dunia maya maupun media sosial saat jam pelajaran berlangsung (Hamka, 2019). Hasil studi pendahuluan guna memperkuat fenomena *cyberslacking* yang terjadi di lapangan, dimana dari 30 mahasiswa mengakui bahwa subjek pernah menggunakan *handphone* (HP) ketika sedang mengikuti pembelajaran di kelas. Lebih spesifiknya lagi bahwa menggunakan *handphone* (HP) di kelas ialah guna untuk *chatting* dan bermain sosial media, membuka aplikasi *shopping* sebesar 50%, dan bermain *game* sebesar 20% (Anam &Pratomo 2019). Hal penelitian tersebut juga dibuktikan oleh hasil penelitian Anam dan Prastomo (2020) bahwa di salah satu Universitas Negeri di daerah Semarang mendapatkan hasil 100% mahasiswa pernah melakukan *cyberslacking*. Begitupun dengan survei yang dilakukan oleh Bela (2020) diperoleh bahwa 98,2% mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro Semarang pernah melakukan aktivitas *cyberslacking*.

Menurut Blanchard dan Henle (2008) *Cyberslacking* dibagi dua jenis yaitu *minor cyberslacking* dan *serious cyberslacking*. *Minor cyberslacking* seperti mengirim dan menerima *e-mail* pribadi di dalam kelas, melakukan *browsing*, membaca berita, serta melakukan belanja *online*. Sementara kegiatan *serious cyberslacking* itu seperti mengunjungi situs dewasa, berinteraksi dengan orang lain melalui chat, blog, perjudian *online* dan mengunduh lagu.

Menurut Akbulut (2016) menjelaskan bahwa terdapat aspek – aspek yang menggambarkan *cyberslacking* akademik dalam lingkungan perkuliahan seperti (a) *Sharing* : ialah mengakses internet berupa melihat postingan di sosial media seperti memberi tanda suka (*like*), memberikan komentar, mengecek video yang dibagikan oleh teman, serta melakukan chatting; (b) *Shopping* : yaitu mengunjungi situs perbelanjaan *online* dan situs perbankan (*Mobile Banking*); (c) *Real time updating*: menggunakan akses media sosial untuk mengetahui kondisi terkini (*update*) dan membagikannya kepada teman serta memberikan komentar pada hal – hal yang menjadi pembicaraan terkini (*trending topic*); (d) *Accessing online content*: yaitu akses internet yang berhubungan dengan video, musik, aplikasi yang terdapat pada situs *online*; (e) *Gaming* : aktivitas kegiatan internet yang berhubungan dengan permainan (*game*) baik secara *online*.

Aktivitas dalam penggunaan internet dilakukan mahasiswa pada saat proses kuliah di dalam kelas misalnya saat dosen di depan kelas sedang menjelaskan materi perkuliahan atau saat teman kelompok lain sedang melakukan presentasi di depan kelas, dalam hal ini merupakan kesempatan yang dilakukan mahasiswa dalam menggunakan gadget atau laptop untuk melakukan aktivitas *cyberslacking*. Mahasiswa yang membawa gadget dan laptop lebih memiliki peluang yang lebih tinggi dalam melakukan tindakan perilaku *cyberslacking* jika dibandingkan dengan mahasiswa yang lainnya (Ragan, Jennings, Massey & Doolittle, 2014). Mahasiswa mengungkapkan bahwa aktivitas tersebut dilakukan karena mahasiswa merasa jenuh dan berusaha untuk tetap fokus selama proses belajar sehingga mahasiswa mencoba untuk mengalihkan ke kegiatan lain yang dianggap lebih menarik.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 7 Mei 2023 kepada 10 mahasiswa Universitas Mercu Buana Yogyakarta sebagian subjek mengatakan bahwa subjek wawancara pernah melakukan aktivitas *cyberslacking* ketika proses pembelajaran berlangsung di kelas. Subjek sering mengakses internet pada jam perkuliahan untuk membuka media sosial berupa Instagram, melakukan kegiatan chatting dengan individu lain, mengunjungi media sosial untuk melihat berita terkini, melihat situs belanja *online*, mendengarkan musik serta memainkan *game online*. Subjek wawancara mengakses internet pada jam perkuliahan karena mahasiswa merasa khawatir saat ketinggalan informasi atau tren terkini jika tidak mengakses media sosial. Subjek wawancara meyakini jika menggunakan internet dapat membantu mengurangi rasa khawatir atau perasaan takut yang dialami seseorang ketika tidak mengikuti aktivitas atau kegiatan yang dilakukan individu lain di media sosial serta sebagian subjek juga menjelaskan alasannya dikarenakan adanya perasaan bosan dalam mengikuti pembelajaran. Namun dibalik rasa bosan yang dapat diatasi, membuat mahasiswa tidak mengikuti proses belajar dengan maksimal karena kehilangan fokus dimana subjek terlalu asik dalam memainkan *smartphone* agar tidak ketinggalan dalam mengikuti berita yang sedang hangat dibicarakan di lingkungan mahasiswa. Melalui wawancara tersebut diperoleh hasil bahwa 8 dari 10 mahasiswa pernah memainkan mengakses internet ketika mengikuti perkuliahan dengan melakukan aktivitas chatting, membuka media sosial, membuka situs perbelanjaan online dan bermain game. Hal tersebut membuktikan bahwa fenomena *cyberslacking* terjadi pada subjek tersebut.



Faktor yang mempengaruhi *cyberslacking* biasanya dipengaruhi oleh individu sendiri. Ozlar dan Polat (2012) menjelaskan bahwa terdapat faktor yang menjadi penyebab seseorang melakukan *cyberslacking* yaitu faktor eksternal seperti peraturan yang ada di dalam kelas, pandangan rekan lain tentang perilaku *cyberslacking*, serta kondisi yang ada di dalam kelas. Sedangkan faktor internal (individu) ialah persepsi, regulasi diri, kontrol diri, sikap, trait kepribadian, kebiasaan, kecanduan internet dan niat. Luasnya jaringan internet dan adanya rasa keingintahuan akan hal baru, menyebabkan hadirnya kecemasan jika terlambat mengetahui informasi terbaru menyebabkan individu betah berlama-lama menggunakan internet. Adanya kebutuhan intrinsik untuk menjadi bagian dari kelompok sosial lain. Ini menunjukkan bahwa orang ingin menjadi bagian dari struktur sosial lainnya, seperti keluarga atau sekelompok teman. Isolasi sosial menciptakan kebalikannya, dan orang berusaha menghindarinya (Baumeister & Leary, 1995).

Melalui penjelasan di atas mengenai faktor – faktor *cyberslacking* dan mempertimbangkan dampak buruk yang didapatkan bahwa terdapat faktor lain yang saat ini belum mendapatkan perhatian untuk dilakukan penelitian lebih dalam, yaitu *Fear of Missing Out* (FoMO). Menurut Eliana dan Silalahi (2020) *Fear out Missing Out* (FoMO) dapat menjadi penentu *cyberslacking* karena beberapa alasan berikut : pertama, mahasiswa yang mengalami *Fear of Missing Out* akan merasa ketakutan ketika orang lain memperoleh pengalaman yang menyenangkan terlebih dahulu dan mahasiswa tersebut tidak terlibat secara langsung. Hal ini melibatkan mahasiswa berusaha untuk tetap terhubung dengan apa yang dilakukan orang lain

melalui media sosial *online*, kedua, *Fear of Missing Out* yang menjadi pemicu dari indikasi keadaan sosial emosi negatif seperti rasa bosan dan kesepian yang berkaitan dengan penggunaan internet dan media sosial (Burke, Marlow, & Lento, 2010; Kross dkk., 2013). *Cyberslacking* juga merupakan mekanisme penanganan akan rasa bosan, hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Azizah (2019) yang menjelaskan bahwa kebosanan memiliki pengaruh terhadap perilaku *cyberslacking*. Ketiga, ada hubungan yang linear antara *Fear of Missing Out* dengan penurunan motivasi belajar. Seperti pada penelitian yang dijelaskan oleh Alt (2015) penurunan motivasi belajar berbanding lurus dengan media sosial. Hal ini diperkuat dengan pernyataan dari Chack dan Leung (dalam Ozler dan Polat (2012) sikap penggunaan internet mencerminkan berbagai motif psikologis.

Menurut Hodkinson dan Poropat (2014) mengatakan bahwa *Fear of Missing Out* (FoMO) atau ketakutan akan kehilangan adalah ketakutan seseorang akan ketinggalan dan kehilangan momen yang dialaminya. Adapun aspek – aspek terbagi menjadi dua yaitu tidak terpenuhi kebutuhan psikologis akan *relatedness* dan tidak terpenuhi kebutuhan psikologi akan *self* (Przybylski, Murayama, DeHaan, & Gladwell, 2013). Sedangkan menurut JWT (dalam Sianipar, 2019) yaitu, ketakutan akan kehilangan informasi terkini di internet, perasaan gelisah atau cemas ketika tidak menggunakan internet dan merasa tidak aman akan ketinggalan informasi yang tersebar di internet.

Berdasarkan dengan hasil penelitian yang sudah ada sebelumnya dan data di atas, hal ini memberikan motivasi bagi peneliti untuk melakukan penelitian terhadap perilaku *cyberslacking* pada mahasiswa di Yogyakarta, karena peneliti

sejauh ini belum menemukan adanya penelitian yang menjelaskan tentang perilaku *cyberslacking* dan faktor penyebabnya sehingga peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian ini dan sepengetahuan peneliti, penelitian mengenai *cyberslacking* di Yogyakarta masih jarang ditemukan padahal perilaku *cyberslacking* membawa pengaruh besar bagi mahasiswa ketika mengakses internet. Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengajukan sebuah rumusan permasalahan “Apakah ada hubungan antara *Fear of Missing Out* dengan *Cyberslacking* pada Mahasiswa di Yogyakarta?”.

## **B. Tujuan dan Manfaat**

### 1. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *Fear of Missing Out* dengan *cyberslacking* pada mahasiswa di Yogyakarta.

### 2. Manfaat

#### a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan bidang psikologi pendidikan khususnya mengenai *Fear of Missing Out* dan perilaku *cyberslacking*.

#### b. Manfaat Praktis

Jika hipotesis diterima, penelitian ini dapat menjadi rujukan referensi bagi para mahasiswa di Yogyakarta tentang *Fear of Missing Out* dan *cyberslacking*