

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Mahasiswa merupakan pelajar yang menimba ilmu pengetahuan yang tinggi, dimana pada tingkat ini mereka dianggap memiliki kematangan fisik dan perkembangan pemikiran yang luas, sehingga dengan nilai lebih tersebut mereka dapat memiliki kesadaran untuk menentukan sikap dirinya serta mampu bertanggung jawab terhadap sikap dan tingkah lakunya (Yahya dalam Ismail, 2015). Mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi dituntut menyelesaikan studinya dengan menyusun karya ilmiah yang disebut skripsi (Ramadhani 2010). Menurut Putri dan Savira (2013) skripsi adalah tugas akhir yang harus diselesaikan mahasiswa pada jenjang perguruan tinggi untuk memperoleh gelar sarjana strata satu. Proses pengerjaan skripsi tidak pernah terlepas dari peran internet. Internet menjadi sumber informasi yang paling banyak digunakan orang untuk mencari informasi yang dibutuhkan, tak terkecuali mahasiswa (Novianto, 2010). Melalui internet mahasiswa dapat mengakses berbagai informasi dan ilmu pengetahuan sesuai dengan kebutuhan dan kepentingan akademik (skripsi). Mahasiswa bisa mengakses internet untuk menemukan buku yang dicari, jurnal, artikel, berita, dan masih banyak pengetahuan lainnya yang didapatkan melalui internet (Rahardiyan, 2010).

Arisandy (2010) menyatakan bahwa internet menawarkan berbagaimacam konten dan aplikasi yang menarik seperti media sosial, akses film, game, dan lain

sebagainya. Konten tersebut menjadikan penggunaanya mudah terhanyut untuk memburu informasi-informasi yang sebetulnya kurang bermanfaat demi memenuhi kepuasan pribadi, hingga menggunakan internet secara terus menerus tanpa memperdulikan batas waktu yang telah digunakan. Hal inilah yang menjadikan seseorang menjadi pecandu internet. Horrigan (2010) juga berpendapat bahwa kecanduan internet berdampak buruk pada kesehatan, kehidupan, dan kinerja akademik. Berbagai masalah dalam akademik termasuk penurunan kebiasaan belajar, nilai akademik, risiko mengulang kelas, dan melalaikan tugas-tugasnya (skripsi) inilah akibat buruk jika seseorang mengalami kecanduan internet (Gultom, Wardani, & Fitrikasari, 2018).

Young (2004) mendefinisikan kecanduan internet sebagai sebuah sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu yang sangat banyak dalam menggunakan internet, sehingga tidak mampu mengontrol penggunaan internet yang menghasilkan masalah berat dan ketidaklengkapan kerja otak atau mental fungsional dalam kehidupan sehari-hari. Shaw dan Black (2008) menyatakan bahwa kecanduan internet adalah salah satu gangguan kejiwaan yang ditandai dengan keasyikan yang berlebihan atau tidak terkontrol dalam menggunakan internet secara berlebihan dan terus-menerus. Menurut Griffiths (2015) kecanduan internet adalah ketidak mampuan seseorang dalam mengendalikan dirinya saat menjelajahi internet, sehingga tenggelam dan sulit melepaskan diri dari permainannya.

Young (2004) membagi kecanduan internet menjadi enam aspek didasarkan *Internet Addiction Test* (IAT), yaitu aspek pertama *salience* adalah

pikiran-pikiran yang berlebihan terhadap internet dengan mudah berkhayal atau berfantasi tentang konten yang ada di internet. Kedua, aspek *excessive use* adalah penggunaan waktu mengakses internet secara terus-menerus, sehingga kebutuhan-kebutuhan dasarnya dikesampingkan. Ketiga, aspek *neglect to work* adalah mengabaikan pekerjaan karena aktivitas internet. Keempat, aspek *anticipation* adalah sarana untuk melarikan diri dari permasalahan yang terjadi di kehidupan nyata. Kelima, aspek *lack of control* adalah ketidakmampuan mengontrol diri dengan bertambahnya waktu penggunaan internet. Keenam, aspek *neglect to sosial life* adalah sengaja mengurangi kegiatan sosial atau rekreasi demi mengakses internet.

Survey yang dilakukan oleh Tim Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia 2016 mengungkapkan bahwa kemudahan akses internet ini tidak selamanya berdampak positif. Hampir 80% pengguna tersebar di 11 provinsi di Indonesia kecanduan internet, dan sebagian besar menggunakan internet untuk hal-hal yang tidak semestinya. 24% menggunakan internet untuk berinteraksi dengan orang yang tidak dikenal, 14% mengakses konten pornografi, dan sisanya untuk game online dan kepentingan lainnya. Hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan di lingkungan Fakultas Kedokteran Universitas Andalas pada tahun 2016 menunjukkan 96.7% responden memiliki akses 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 dengan waktu lebih dari 12 jam dalam sehari (Erizka, Nadjmir, & Usman, 2016). Artinya, data tersebut menunjukkan

bahwa masih banyak mahasiswa yang kecanduan internet karena dilihat dari durasi penggunaannya selama 38.5 perminggu bahkan lebih dari durasi tersebut (Young & Rogers, 1998).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 28 November 2018 pada mahasiswa yang sedang mengerjakan skripsi di Yogyakarta dengan menggunakan aspek-aspek Young (2004) yaitu *salience*, *excessive use*, *neglect to work*, *anticipation*, *lack of control*, dan *neglect to sosial* menunjukkan bahwa 10 dari 11 subjek mengatakan pada aspek *salience* subjek menyatakan bahwa sehabis menonton video dan film maka ceritanya masih terbayang dipikirkannya dan ketika game yang dimainkannya kalah maka subjek mudah marah, sehingga pada saat bimbingan dengan DPS subjek kurang fokus tentang apa saja yang perlu direvisi. Pada aspek *excessive use* 9 dari 11 subjek lebih memilih menggunakan internet terus menerus bahkan 4-8 jam sehari untuk mengecek media sosialnya bahkan mengakses internet secara diam-diam agar orang lain tidak mengetahuinya karena jika tahu maka subjek sulit berkonsentrasi atau tidak nyaman untuk melihat media sosialnya. Pada aspek *neglect to work* 8 dari 11 ketika bermain game, menonton video, dan bermain sosial media maka skripsi subjek ditunda terlebih dahulu karena merasa bahwa skripsinya sulit dikerjakan dan butuh hiburan bahkan walaupun dikerjakan hasilnya tidak maksimal dan masih direvisi di bagian itu-itu saja sampai sampai malas untuk bimbingan dengan dosen pembimbing skripsi. Pada aspek *anticipation* 10 dari 11 subjek mengobati kekesalannya karena skripsi sudah diperbaiki namun dosen mengubah-ubah alur minggu sebelumnya maka

untuk mengobati itu subjek melarikan diri dengan bermain internet sebagai pengobat rasa kekesalannya.

Selanjutnya, pada aspek *lack of control* 9 dari 11 subjek mengatakan bahwa penggunaan internet dalam sehari bisa mencapai 5-12 jam tergantung konten apa saja yang dilihat dan subjek sulit untuk menurunkan durasi tersebut karena sudah menganggap itu rutinitasnya, sehingga waktu untuk merevisi skripsinya menjadi berkurang. Pada aspek *neglect to sosial life* 10 dari 11 adanya internet membuat subjek lebih senang menggunakan internet dibandingkan bermain dengan teman-temannya karena merasa semenjak skripsi teman-teman menjadi individual, sehingga berjuang masing-masing dalam menyelesaikan skripsi dan subjek juga bingung ingin berbagi cerita skripsi dengan siapa, sehingga internet lebih menjadi nyata dibandingkan kehidupan yang sebenarnya karena melalui internet subjek dapat berbagi cerita dengan status maupun berbagi komentar. Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang sedang mengerjakan skripsi mengalami kecanduan internet karena terpenuhinya aspek-aspek kecanduan internet dari Young (2004), yaitu *salience*, *excessive use*, *neglect to work*, *anticipation*, *lack of control*, dan *neglect to social life*. Hal tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa yang sedang mengerjakan skripsi cenderung bermain internet untuk menghilangkan perasaan khawatir dan beban tugas karena skripsinya tidak kunjung terselesaikan. Subjek mengatakan bahwa perasaan khawatir dapat terobati karena internet menawarkan berbagai macam konten yang menarik hingga skripsi subjek diabaikan dan walaupun dikerjakan hasilnya tidak optimal karena hanya bagian itu-itu saja yang direvisi oleh dosen

pembimbing skripsi. Dengan demikian, waktu yang dimiliki subjek lebih cenderung dihabiskan untuk menggunakan internet yang berujung pada pengabaian skripsi, sehingga sulit untuk lulus tepat pada waktunya.

Harapannya mahasiswa dapat fokus mengerjakan skripsi dan mengabaikan segala sesuatu yang menghambat, sehingga tidak menunda-nunda mengerjakan skripsi dan tidak melarikan diri dari skripsi menuju internet untuk keperluan yang diluar dari kebutuhannya (Statista, 2014). Mahasiswa yang menggunakan internet untuk keperluan di luar pekerjaannya maka akan menjadi pecandu karena intensitas waktu yang digunakan terus-menerus sehingga mengabaikan pekerjaannya yaitu tugas kuliah (skripsi lebih lama diselesaikan) (Yuwanto, 2013). Hal inilah yang kemudian menjadikan pengguna (mahasiswa) perlu lebih bijaksana dalam menggunakan internet dengan memanfaatkan durasi waktu untuk mencari informasi sesuai dengan kebutuhannya (Mutohharoh & Kusumaputri, 2016).

Horrigan (2010) menyatakan bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan internet yaitu keadaan sosial, keadaan melarikan diri dari masalah, dan tujuan serta waktu yang digunakan untuk mengakses internet. Berdasarkan faktor-faktor tersebut, maka peneliti memilih faktor keadaan melarikan diri dari masalah. Dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa saat subjek tidak menemukan referensi skripsi maka subjek merasa putus asa dan melarikan diri dengan mengakses konten-konten lain pada internet sehingga timbul kecanduan. Menurut Reuter (2015) seseorang yang sulit menghadapi permasalahan di kehidupan nyata lebih mudah melarikan diri dari lingkungannya

maka seseorang menganggap dunia nyata bukanlah kehidupan yang sebenarnya, sehingga menjadikan internet sebagai pelarian dengan terus menerus menggunakannya dan pada akhirnya menjadikan seseorang sebagai pecandu. Stoltz (2005) menyatakan bahwa pelarian diri didapatkan ketika seseorang memiliki *adversity intelligence* yang rendah, sehingga tidak mampu menghadapi permasalahan yang terjadi di kehidupannya. Menurut Orzack (2004) permasalahan yang sulit teratasi membuat seseorang menjadikan internet sebagai tempat yang dapat memberikan kenyamanan, kemudian seseorang akan terperangkap dengan menggunakannya hingga waktu yang dimilikinya terbuang begitu saja yang mengakibatkan melalaikan tugas-tugasnya. Hal ini didukung berdasarkan hasil penelitian Putra (2017) yang menunjukkan bahwa *adversity intelligence* mampu mempengaruhi kecanduan internet. Lebih lanjut, seseorang yang memiliki ketahanan diri maka akan berusaha hingga keluar dari peristiwa yang menyulitkan kehidupannya, sebaliknya seseorang yang mudah menyerah maka akan melarikan diri pada internet dan sulit mengatur penggunaan internet karena perhatian tertuju hanya pada internet dan berharap untuk segera online melakukan aktivitas online. Oleh karena itu, Keadaan melarikan diri dari masalah yang didapatkan melalui *adversity intelligence* akan menjadi faktor dominan dan variabel bebas dalam penelitian ini.

*Adversity intelligence* merupakan kecerdasan seseorang dalam menghadapi rintangan, kesulitan, hambatan dan mampu untuk mengatasinya secara teratur, sehingga *adversity intelligence* menentukan seberapa jauh seseorang mampu bertahan dalam menghadapi dan mengatasi berbagai kesulitan maupun rintangan

di dalam kehidupannya (Stoltz, 2005). Menurut Leman (2007) *adversity intelligence* adalah kemampuan seseorang menghadapi berbagai masalah yang di alami untuk dapat menjalani berbagai aktivitas kehidupannya dengan baik. Wisesa dan Indrawati (2016) menyatakan bahwa *adversity intelligence* adalah kecerdasan seseorang dalam bertahan untuk mengatasi dan keluar dari permasalahan yang menghambat aktivitasnya.

*Adversity intelligence* mencakup empat aspek dan disingkat menjadi CO2RE yang dikemukakan oleh Stoltz (2005), yaitu pertama aspek *control* (kendali) adalah kemampuan seseorang dalam mengendalikan dan mengelola sebuah peristiwa yang menimbulkan kesulitan. Kedua, aspek *Origin* (asal-usul) dan *ownership* (pengakuan) adalah asal-usul permasalahan yang terjadi berasal dari diri seseorang itu sendiri. Selanjutnya, *ownership* yaitu sejauh mana seseorang mengakui bahwa permasalahan tersebut berasal dari dirinya. Ketiga, aspek *Reach* (jangkauan) adalah sejauh mana kesulitan yang terjadi di hidup seseorang dapat mengganggu aktivitas lainnya. Keempat, aspek *Endurance* (daya tahan) adalah ketahanan seseorang tentang sejauh mana kecepatan dan ketepatan seseorang dalam memecahkan masalah.

Menurut Iskandar (2017) jika memiliki *adversity intelligence* yang tinggi mahasiswa dapat menahan godaan dan tidak mudah terobsesi untuk memikirkan hal lain dari pada memikirkan tugas-tugasnya (skripsi), sehingga menjadikan mahasiswa fokus dalam mengerjakan tugas-tugasnya (skripsi). Mahasiswa yang fokus akan berusaha menggunakan internet dengan bijak yaitu menemukan referensi yang diinginkan dan tidak menggunakan internet diluar dari



kebutuhannya seperti mengakses video, sosial media, permainan, dan lain sebagainya. Dengan demikian, fokus mahasiswa kepada penyelesaian skripsi memudahkan mahasiswa untuk dapat lulus tepat pada waktunya (Astuti & Hartati, 2013).

Stoltz (2005) menyatakan bahwaseseorang yang memiliki *adversity intelligence* rendah tidak mudah menahan godaanketika dihadapkan dengan masalah, pasrah begitu saja pada keadaan dan senantiasa bersikap negatif terhadap masalah hidupnya. Malak (2012) berpendapat bahwa sikap negatif membuat mahasiswa tidak sungguh-sungguh dalam mengerjakan skripsi, tidak merevisi skripsinya dengan benar, absen bimbingan, dan merasa bahwa skripsi menjadi beban akademik, sehingga membuatnya mencari hiburan agar merasa terbebas dari skripsinya. Menurut Putra (2017) salah satu hiburan bagi kehidupan mahasiswa adalah mengakses internet karena internet menawarkan berbagai konten menarik yang dapat membuat penggunanya merasakan kenyamanan dan kesenangan tersendiri. Internet yang digunakan terus menerus akan menimbulkan kecanduan, sehingga hal tersebut membuat mahasiswa terobsesi untuk menggunakan internet terus menerus sampai menunda pekerjaannya yaitu mengerjakan skripsinya.

Kondisi ini terjadi karena mahasiswa terus-menerus menunda skripsinya untuk menggunakan internet sebagai hiburan yang dapat membahagiakannya seperti game, video, Instagram, dan masih banyak konten lainnya yang membuat mahasiswa menjadi pecandu internet sehingga melalaikan tugas kuliahnya (skripsi) (Rohmah, 2010). Hal ini didukung berdasarkan hasil penelitian Putra

(2017) yang menunjukkan bahwa *adversity intelligence* dapat memberikan sumbangan efektif sebesar 32% terhadap kecanduan internet.

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “apakah terdapat hubungan antara *adversity intelligence* dengan kecanduan internet pada mahasiswa yang sedang mengerjakan skripsi?”

## **B. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara *adversity intelligence* dengan kecanduan internet pada mahasiswa yang sedang mengerjakan skripsi.

### **2. Manfaat Penelitian**

#### **a. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk dapat membantu mengetahui dan menjadi bahan pertimbangan antisipatif mengenai kecanduan internet pada mahasiswa, serta memberi masukan tentang pentingnya *adversity intelligence* dan kecanduan internet pada mahasiswa.

#### **b. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah memberikan sumbangan ilmiah untuk perkembangan psikologi klinis, pendidikan, maupun sosial khususnya tentang masalah *adversity intelligence* dan kecanduan internet pada mahasiswa.