

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Internet adalah jaringan komputer yang terhubung secara internasional dan tersebar di seluruh dunia. Biasanya *internet* digunakan untuk mempermudah kita dalam mencari informasi yang kita butuhkan di kehidupan sehari-hari. Selain itu, kadang *internet* digunakan sebagai teman kita untuk melepas kejenuhan yang ditimbulkan oleh padatnya aktifitas yang kita lakukan setiap harinya. Contohnya kita memanfaatkan *internet* untuk bermain game baik *online* maupun *offline* dan kadang hal ini kita lakukan tidak hanya sekali saja tapi berulang kali dan bisa menimbulkan kecanduan.¹

Perkembangan pengguna *internet* dari tahun ke tahun sangatlah tinggi. Sekarang lebih dari jutaan manusia di seluruh Indonesia telah menggunakan *internet*. Namun ada beberapa orang yang saat ini terkena salah satu dampak negatif dari penggunaannya. Tidak sedikit orang yang sangat bergantung pada *internet* sehingga individu kecanduan.

Menurut Young sebagaimana dikutip oleh Sari Dewi Yuhana Ningtyas *Internet Addiction* adalah pemakaian *internet* secara berlebihan yang ditandai

¹ "Fenomena Adiksi Yang Terjadi Sebagai Dampak Interaksi Manusia Dan Internet". <http://muhammaddenasykur.blogspot.com/2013/10/nama-muhammad-asykur-rois-kelas-2pa08.html>, diakses tanggal 23 Oktober 2013.

dengan gejala-gejala klinis kecanduan, seperti keasyikan dengan objek candu, pemakaian yang lebih sering terhadap objek candu, tidak memperdulikan dampak fisik maupun psikologis pemakaian dan sebagainya. *Internet Addiction* sebagaimana kecanduan obat-obatan, alkohol dan judi akan mengakibatkan kegagalan akademis, menurunkan kinerja, perselisihan dalam perkawinan bahkan perceraian.²

Menurut Young dan Rodgers, dampak menunjukkan bahwa "kecanduan *Internet* telah dikaitkan dengan kerusakan sosial, psikologis, dan pekerjaan yang signifikan", yang mencakup efek merugikan seperti kinerja yang menurun di antara siswa, perselisihan di antara pasangan, dan kinerja buruk di antara karyawan.³

Seseorang dapat dikatakan kecanduan *internet* ketika penggunaannya sudah tidak lagi terintegrasi dengan kehidupannya atau sudah membuatnya terisolasi dengan hidupnya yang sebenarnya. Efeknya akan berdampak pada stress dan masalah serius dalam hidup keluarganya, sahabat, pekerjaan atau studinya.⁴

Banyak kasus yang dijumpai di lapangan bahwa banyak pelajar mengalami kecanduan *internet*. Apalagi teknologi saat ini sangat mendukung.

² Sari Dewi Yuhana Ningtyas, "Hubungan *Self Control* Dan *Internet Addiction* Pada Mahasiswa", *Journal of Social and Industrial Psychology Jurusan Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang*, Volume 1, No 1, Maret 2012.

³ "Kecanduan Internet", <http://agatameida.blogspot.com/2013/11/internet-addiction-kecanduan-internet.html> diakses pada tanggal 7 November 2013.

⁴ "Dunia Psikologi." <http://agatameida.blogspot.com/2013/11/internet-addiction-kecanduan-internet.html>, diakses tanggal 7 Nopember 2013.

Misalnya saja fasilitas *handphone* yang terlalu canggih sehingga memungkinkan para pelajar untuk dapat mengakses *internet* di manapun dan kapanpun sekalipun sementara dalam proses belajar mengajar di dalam atau di luar kelas.

Beberapa bentuk gejala kecanduan ditunjukkan dengan kurangnya tidur, kelelahan, nilai yang buruk, performa kerja yang menurun, lesu dan kurangnya fokus. Penderita juga cenderung kurang terlibat dalam aktivitas dan hubungan sosial. penderita akan berbohong tentang berapa lama waktu yang mereka gunakan untuk *online* dan juga tentang permasalahan-permasalahan yang mereka tunda karenanya. Dalam keadaan *offline* mereka menjadi pribadi yang lekas marah saat ada yang menanyakan berapa lama waktu yang mereka gunakan untuk *berinternet*.⁵

Seperti fenomena yang terjadi di Tiongkok seorang remaja berusia 19 tahun harus menjalani pembedahan di sebuah rumah sakit di kota Nantong, Provinsi Jiangsu, Tiongkok, setelah memotong tangannya sendiri dalam upaya menyembuhkan kecanduan *internet*. Sejumlah aktivis mengatakan, negara-negara Asia, khususnya Tiongkok, yang memiliki 649 juta pengguna aktif *internet*, kini tengah mengalami epidemi kecanduan *internet*. Tao Ran, psikolog militer yang mengelola sebuah pusat rehabilitasi para pecandu *internet* di Beijing, memperkirakan bahwa 14% para remaja negeri itu kini

⁵ "Gangguan Kecanduan Internet", <http://ruangpsikologi.com/kesehatan/gangguan-kecanduaninternet/#ixzz3aU3Svg8o>, diakses pada tanggal 15 Desember 2009.

kecanduan *internet*. Gejala kecanduan *internet* itu bervariasi, mulai dari membolos sekolah, atau nyaris tak pernah keluar kamar hingga merasa hidup di sebuah semesta virtual. Wabah kecanduan *internet* ini membuat pemerintah turun tangan. Pada 2013, pemerintah Shanghai menerbitkan undang-undang yang menuntut para orangtua untuk mengambil tindakan demi mencegah anak-anak merokok, mengonsumsi minuman keras, berkeliaran di jalanan, serta kecanduan *internet* dan *game* komputer.⁶

Sementara *Internet* mulai menjadi kebutuhan masyarakat di Indonesia. Terbukti dengan data dari lembaga riset pasar eMarketer yang menunjukkan bahwa pada 2014 ini pengguna *internet* di Indonesia telah menyentuh angka 83,7 juta. Raihan ini menjadikan Indonesia sebagai negara pengguna *internet* terbesar ke-6 di dunia di bawah China, AS, India, Brasil, dan Jepang. eMarketer juga memprediksi, pengguna *internet* di Indonesia akan menembus angka 100 juta pada 2016 nanti dan akan menempati posisi ke-5 melewati Jepang di tahun 2017. Analis Senior eMarketer Monica Peart mengungkapkan bahwa maraknya kehadiran smartphone dengan harga murah dan juga layanan *internet* broadband yang meningkat di negara berkembang, seperti India dan Indonesia, akan meningkatkan jumlah pengguna *internet* aktif secara berkala. eMarketer juga memprediksi, jika tahun depan total pengguna *internet* di seluruh dunia akan mencapai 3 miliar, yang berarti 42,4% dari seluruh

⁶ "Kisah Remaja di Tiongkok Kecanduan Internet Sampai Potong Tangan Sendiri", *Kompas.com*, 4 Februari 2015.

manusia di Bumi ini sudah memiliki akses *internet*. Dan pada 2018 diperkirakan angka tersebut menyentuh 50% dengan 3,6 miliar pengguna.⁷

Akses informasi *internet* tidak mengenal batas geografis, ras, suku, budaya, negara, maupun kelas ekonomi, atau faktor-faktor lain yang biasanya dapat menghambat pertukaran pikiran. Dari aktifitas tanpa batas ini *internet* mampu menciptakan suatu komunitas-komunitas unik seperti *friendster*, *facebook*, *twitter* ataupun *website* yang menyediakan khusus tempat untuk berjualan seperti *berniaga.com*, *tokobagus.com* ataupun yang lainnya yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana berbisnis. Karena banyaknya manfaat tersebut, maka pengguna *internet* semakin meningkat jumlahnya seiring dengan meningkatnya kemudahan-kemudahan yang diperoleh dalam penggunaan *internet*.

Saat ini lingkungan dan dunia usaha berada dalam masa era komunikasi dan informasi. PT. Telkom sebagai BUMN pemegang jasa telekomunikasi meluncurkan Telkom speedy yang telah memberikan kenikmatan dalam kecepatannya. Telkom Speedy memberikan koneksi *internet* yang lebih cepat dibanding menggunakan layanan *dial-up* biasa. Kemajuan teknologi Telekomunikasi saat ini menunjang pelaksanaan pembangunan berupa kebutuhan informasi.⁸

⁷ "Indonesia Pengguna Internet Terbesar ke-6 di Dunia", *beritajatim. Com*, 24 Nopember 2014.

⁸ Inda Dwi Oktavianis, "Upaya PT. Telkom dalam Meningkatkan Kualitas Pelayanan *Internet Speedy* Dalam Memuaskan Pelanggan", *Jurnal Administrasi Publik (JAP)*, Vol 1, No. 1, Oktober 2013, hal. 65.

Sejak tahun 2009 hingga 2011, pengguna Speedy bertambah pesat. Tercatat pada laporan tahunan PT Telkom Indonesia, pada tahun 2009 pendapatan nasional Speedy sebesar Rp. 7,790 milyar naik menjadi Rp. 8,297 milyar. Pada tahun 2011 pendapatan Speedy menjadi Rp. 10,548 milyar diikuti dengan peningkatan pelanggan Speedy dari 1,6 juta di tahun 2010 menjadi 1,8 juta di akhir tahun 2011.⁹ Di akhir tahun 2012 sendiri, pelanggan speedy Telkom adalah 2,341 juta pelanggan.

Di Kediri sendiri, pengguna *internet* semakin hari semakin bertambah.

Berikut data Pengguna Speedy di Kota Kediri :

| No | Tahun | Jumlah Pelanggan |
|----|------------------------------|------------------|
| 1 | 2014 Triwulan III | 579 Pelanggan |
| 2 | 2015 Triulan I ¹⁰ | 945 Pelanggan |

Dari tabel di atas dapat dilihat pelanggan Telkom Kota Kediri semakin bertambah. Jumlah pelanggan pada 2014 triwulan terakhir mencapai 579 pelanggan, naik pada tahun 2015 triwulan pertama mencapai 945 Pelanggan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu Karyawan Telkom Kota Kediri, banyak remaja yang hampir setiap hari bermain *internet* di Telkom Kota Kediri, ini terbukti dari penjualan voucher wifi id yang setiap

⁹ Laporan Tahunan PT Telekomunikasi Indonesia, Tbk. Diunduh pada tanggal 15 Agustus 2014 di www.telkom.co.id/UHI/UHI2011/ID/pdf/007_madna.

¹⁰ Sumber data diambil dari Laporan per Triwulan Tahun 2015 Telkom Kota Kediri , pada tanggal 1 April 2015.

harinya terjual 30 sampai dengan 50 kartu voucher wifi id yang rata-rata pembelinya adalah remaja SMA.¹¹ Dibanding dengan Telkom cabang Mojoroto dan Telkom cabang yang lain yang terjual hanya 10 sampai dengan 20 kartu voucher wifi id.¹² Ini terbukti bahwa pengguna Speedy di Telkom Kota Kediri lebih tinggi di banding dengan Telkom cabang Mojoroto.

Berdasarkan data di atas, tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan internet, dengan judul **BENTUK-BENTUK KECENDERUNGAN *INTERNET ADDICTION* DI TINJAU DARI TINGKAT *SELF CONTROL* PADA REMAJA DI TELKOM KOTA KEDIRI.**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat *Self-Control* remaja pengunjung Speedy Telkom Kota Kediri ?
2. Bagaimana bentuk-bentuk *Internet Addiction* remaja pengunjung Speedy Telkom Kota Kediri ?
3. Bagaimana bentuk-bentuk kecenderungan *Internet Addiction* di tinjau dari tingkat *Self-Control* pada remaja pengunjung Speedy Telkom Kota Kediri ?

¹¹ Budi Setiono, Security Telkom Kota Kediri, 20 Mei 2015.

¹² Hasil observasi pada tanggal 19 Mei 2015.

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana tingkat *Self-Control* remaja pengunjung Speedy Telkom Kota Kediri ?
2. Untuk mengetahui bagaimana bentuk-bentuk *Internet Addiction* remaja pengunjung Speedy Telkom Kota Kediri ?
4. Untuk mengetahui bagaimana bentuk-bentuk kecenderungan *Internet Addiction* di tinjau dari tingkat *Self-Control* pada remaja pengunjung Speedy Telkom Kota Kediri ?

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan mempunyai beberapa manfaat baik secara teoritis maupun praktis, manfaat-manfaat tersebut akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menambah khasanah manfaat keilmuan. Selain itu dapat digunakan sebagai sumbangan pemikiran yang positif terutama dalam bidang Ilmu Psikologi Sosial.

2. Manfaat praktis

a. Manfaat bagi peneliti

Yang paling utama adalah untuk memenuhi syarat guna mengerjakan tugas akhir (skripsi) sebagai salah satu syarat untuk

memperoleh gelar sarjana strata satu (S1), selain itu untuk menambah wawasan, pengetahuan serta dapat mengaplikasikan teori-teori yang didapat selama perkuliahan ke dalam dunia kerja maupun kehidupan sosial bermasyarakat yang lebih nyata.

b. Bagi Masyarakat

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yakni dapat membantu mengetahui dan memberikan informasi bagi peneliti khususnya dan bagi pembaca pada umumnya tentang bentuk-bentuk *internet addiction* dan tingkat *self control* pada remaja.

c. Bagi pihak STAIN Kediri

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa STAIN Kediri khususnya bagi Program Studi Psikologi Islam yang akan melakukan penelitian pada kajian yang sama.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah dugaan yang perlu diverifikasi atau dibuktikan benar atau salahnya, yang memungkinkan pemecahan masalah berkenaan dengan topik yang sedang diteliti.¹³ Hipotesis dapat di artikan

¹³ Tim penyusun, "Pedoman Penulisan Karya Ilmiah", (Kediri: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN), 2009, 62.

sebagai suatu jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian. Sampai terbukti data terkumpul.¹⁴

H_a : Ada hubungan yang signifikan antara pengendalian diri (*Self-Control*) dengan *Internet Addiction*.

H₀ : Tidak ada hubungan yang signifikan antara pengendalian diri (*Self-Control*) dengan *Internet Addiction*.

F. Asumsi Penelitian

Peneliti mengajukan asumsi bahwa *Self-Control* seseorang dapat diukur dengan menggunakan skala *Self-Control* menurut Chaplin, *Self-Control* adalah kemampuan individu untuk mengarahkan tingkah lakunya sendiri; kemampuan untuk menekan atau menghambat dorongan yang ada.¹⁵ Sedangkan skala *Self-Control* peneliti mengacu pada teori Averil pada tahun 1973 dengan menggunakan model Likert. Dengan aspek-aspek *Self-Control* tersebut adalah aspek mengontrol perilaku, aspek mengontrol kognitif, dan aspek mengontrol keputusan.

Internet addiction adalah penggunaan *internet* yang bersifat patologis, yang ditandai dengan ketidak mampuan individu untuk mengontrol waktu menggunakan *internet*, merasa dunia maya lebih menarik dibandingkan

¹⁴ Suharsini Arikunto, "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek", (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), 62.

¹⁵ JP. Chaplin, "Kamus Lengkap Psikologi", (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1999), 450.

kehidupan nyata.¹⁶ Adapun bentuk-bentuk *internet addiction* diantaranya *Cybersexual Addiction*, *Cyber-Relationship Addiction*, *Net compulsions*, *Information Overload*, dan *Computer Addiction*.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional dari *Self-Control* menurut Chaplin adalah kemampuan untuk membimbing tingkah laku sendiri; kemampuan untuk menekan atau merintangai impuls-impuls atau tingkah laku impulsif.¹⁷ Berdasarkan teori Averil pada tahun 1973 Sebagaimana dikutip oleh Nurfaujiyanti, aspek-aspek *Self-Control* tersebut adalah aspek mengontrol perilaku, dengan indikator: mengatur pelaksanaan dan memodifikasi stimulus, aspek mengontrol kognitif, dengan indikator: memperoleh informasi dan melakukan penilaian, dan aspek mengontrol keputusan, dengan indikator: mengantisipasi peristiwa dan menafsirkan peristiwa.¹⁸

Sedangkan definisi operasional dari *internet addiction* berdasarkan teori Young (1998) sebagai sebuah sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu yang sangat banyak dalam menggunakan

¹⁶ "Dunia Psikologi", <http://more23dy.blogspot.com/2013/10/1024x768-normal-0-false-false-false-en.html>, diakses tanggal 24 Oktober 2013.

¹⁷ JP. Chaplin, "*Kamus Lengkap Psikologi*", (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1999), 450.

¹⁸ Nurfaujiyanti, "Hubungan Pengendalian Diri (*Self-Control*) Dengan Agresivitas Anak Jalanan", (Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Jakarta, 2010), 28-29.

internet dan tidak mampu mengontrol penggunaannya saat *online*.¹⁹ Adapun bentuk-bentuk *internet addiction* diantaranya *Cybersexual Addiction*, *Cyber-Relationship Addiction*, *Net compulsions*, *Information Overload*, dan *Computer Addiction*.

¹⁹ "Psikologi & Teknologi Internet." <http://yogiduty.blogspot.com/2012/10/internet-adiction.html>, diakses tanggal 14 Oktober 2012.