

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Internet merupakan salah satu media yang sekarang ini banyak digemari oleh remaja. Internet menjadi suatu kegemaran tersendiri bagi remaja dalam mencari informasi terbaru dan menjalin hubungan dengan orang lain di beda tempat. Di zaman yang modern ini, penggunaan internet sangatlah diperlukan. 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. Kecanduan internet bagi pelajar dapat diketahui melalui kegiatannya yang setiap hari setelah pulang sekolah atau malam hari banyak dijumpai remaja di depan komputer untuk melakukan internet. Internet telah membuat remaja kecanduan, karena di internet menawarkan berbagai fasilitas informasi, mainan, dan hiburan yang membuat remaja tidak ingin meninggalkan internet. Tanda-tanda remaja yang kecanduan internet, antara lain remaja merasa senang dengan internet, durasi penggunaan internet terus meningkat, menjadi cemas dan bosan ketika harus melalui beberapa hari tanpa internet.¹

Kecanduan internet ini sesuai dengan teori Young yang dikutip Sari Dewi dalam jurnalnya dijelaskan *Internet addiction* atau kecanduan internet adalah

¹ Sari Dewi Yuhana Ningtyas, "Hubungan Antara Self Control Dengan Internet Addiction Pada Mahasiswa." *Educational Psychology Journal*, Vol. 1 No. 1, (Januari, 2012), 26.

pemakaian internet secara berlebihan yang ditandai 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

Kutipan Herlina Siwi dalam jurnalnya pengertian *Internet Addiction Disorder* (IAD) atau gangguan kecanduan internet meliputi segala macam hal yang berhubungan dengan internet seperti jejaring sosial, email, pornografi, judi *online*, *game online*, *chatting* dan lain-lain. Jenis gangguan ini memang tidak tercantum pada manual diagnostik dan statistik gangguan mental, atau yang biasa disebut dengan DSM, namun secara bentuk dikatakan dekat dengan bentuk kecanduan akibat judi, selain itu badan himpunan psikolog di Amerika Serikat secara formal menyebutkan bahwa kecanduan ini termasuk dalam salah satu bentuk gangguan.³

Teori Young yang dikutip oleh Helly dalam jurnalnya, membagi kecanduan internet ke dalam lima kategori, yaitu: a. *Cybersexual addiction*, yaitu seseorang yang melakukan penelusuran dalam situs-situs porno atau *cybersex* secara kompulsif b. *Cyber relationship addiction*, yaitu seseorang yang hanyut dalam pertemanan melalui dunia *cyber*. c. *Net compulsion*, yaitu seseorang yang terobsesi pada situs-situs perdagangan (*cyber shopping* atau *day trading*) atau

² Ibid.

³Herlina Siwi Widiana, Sofia Retnowati, Rahmat Hidayat “ Kontrol Diri dan Kecenderungan Kecanduan Internet”, *Humanitas : Indonesia Psychological Journal* , Vol. 1 No 1,(Januari, 2004), 8.

perjudian (*cyber casino*). d. *Information overload*, yaitu seseorang yang menelusuri situs - situs informasi secara kompulsif. e. *Computer addiction*, yaitu seseorang yang terobsesi pada permainan – permainan online (*online games*) seperti misalnya Doom, Myst, Counter Strike, Ragnarok dan lain sebagainya. Pendapat lain yang memicu terjadinya kecanduan internet menurut Davis antara lain *online sex*, *online games*, *online casino* (perjudian), *online stock trading* (bursa efek), dan *online auctions* (lelang). Dalam tulisannya yang lain, Davis menyebutkan dua jenis kecanduan internet, yaitu kecanduan internet spesifik (*specific pathological internet use*) untuk menggambarkan seseorang yang kecanduan hanya pada satu macam fasilitas yang ditawarkan oleh internet, dan kecanduan internet umum (*generalized pathological internet use*) untuk menggambarkan seseorang yang kecanduan semua fasilitas yang ditawarkan oleh internet secara keseluruhan.⁴

Seorang pakar psikolog di Amerika David Greenfield menemukan sekitar 6% dari pengguna internet mengalami kecanduan. Orang-orang tersebut mengalami gejala yang sama dengan kecanduan obat bius, yaitu lupa waktu dalam berinternet. Kebanyakan orang yang kecanduan internet ini dikarenakan mereka menemukan kepuasan di internet, yang tidak mereka dapatkan di dunia nyata. Internet telah membuat remaja kecanduan, karena di internet menawarkan berbagai fasilitas informasi, mainan, dan hiburan yang membuat remaja tidak

⁴ Helly P. Soetjipto, "Pengujian Validitas Konstruk Kriteria Kecanduan Internet." *Jurnal Psikologi*, Volume 32, No. 2, 77.

ingin meninggalkan internet. Kebanyakan mereka terperangkap pada aktivitas negatif seperti *games*, judi dan *sex online* walaupun tidak semua.⁵

Perilaku agresif yang dituliskan dalam berita Jawa Pos Metropolis tanggal 1 September 2014 yang di himpun oleh reporter Guslan Gumilang dengan judul *Mencuri Karena Miras, Internet Picu Laku Cabul* dalam tulisannya menyatakan bahwa ada banyak beberapa faktor pemicu anak-anak keluar dari rel norma bahkan melanggar hukum, yang terutama adalah faktor lingkungan. Kondisi lingkungan yang kurang baik bakal banyak mempengaruhi perilaku anak yang hidup didalamnya, dari pemeriksaan AKBP Sumaryono Kasatreskrim Polrestabes Surabaya menjelaskan, jika seseorang anak terlibat tindak kejahatan jalanan atau pencurian motor, sebagian besar disebabkan ketagihan minuman keras (miras) yang di tularkan orang-orang sekitarnya. Fakta lain ditemukan soal pemicu tindak pencabulan, tindak asusila itu lebih banyak di dorong kebebasan mengakses internet tanpa kontrol orang dewasa.⁶

Fakta lain dari perilaku agresif yang berhubungan dengan pelanggaran hukum oleh remaja di Surabaya meningkat dibandingkan tahun 2013, di tahun 2013 terdapat 17 kasus sedangkan tahun 2014 sampai Agustus berjumlah 36 kasus, tindak pidana yang dilakukan pada tahun 2014 meliputi : pecabulan, pencurian dengan kekerasan (curas), pencurian motor, (curanmor), perkelahian dan perjudian. Penyebab tindak pelanggaran hukum curas, curanmor, dan judi adalah ketagihan minuman keras, menjadi kaki tangan komplotan penjahat yang

⁵ Sari Dewi Yuhana Ningtyas, " Hubungan Antara Self Control Dengan Internet Addiction Pada Mahasiswa." 27

⁶ Guslan gumilang, "*Mencuri Karena Miras, Internet Picu Laku Cabul*", Metropolis, 1 September 2014,26.

sudah dewasa, ikut menjadi balapan liar. Selanjutnya penyebab pencabulan dan perkelahian adalah melihat gambar dan video porno di internet, dan melihat perilaku orang di sekitarnya.⁷

Dari hasil survei Lusi dilakukan penelitian terhadap 25 remaja di salah satu kecamatan di wilayah Sidoarjo menunjukkan bahwa sebanyak 13 pelajar pernah berkelahi di sekolah dan merusak barang-barang yang ada bila sedang marah. Dari hasil survei juga diketahui bahwa sebanyak 13 orang diantara mereka senang bermain video game jenis kekerasan. Bahkan mereka juga pernah meniru adegan-adegan yang dilakukan oleh karakter dalam beberapa game tersebut seperti memukul dan menendang orang lain. Perilaku agresif yang sering muncul di media elektronik sering dihubungkan dengan perilaku agresif di dunia nyata. Hal itu ditegaskan dalam penelitian terbaru di Amerika Serikat dan dipublikasikan di jurnal *Pediatrics* oleh Dr. Michelle L.Ybarra dari lembaga *internet solution for kids* yang melakukan studi tersebut, bahwasanya perilaku agresif di dalam media berhubungan dengan perilaku agresif yang serius dikalangan remaja. *American Academy of Pediatric* menyatakan bahwa, perilaku agresif di media merupakan faktor utama agresivitas dikalangan remaja. Adapun dalam survey terbaru pada 1558 remaja usia 15 sampai 18 tahun, diteliti hubungan antara agresivitas di dunia nyata seperti menembak seseorang, mencuri ataupun menyerang secara seksual. Para peneliti menyimpulkan, responden yang mengakses situs yang menampilkan perkelahian, penembakan, dan pembunuhan maka akan berpotensi terlibat tindak kekerasan di dunia nyata daripada mereka

⁷ Ibid.

yang tidak mengakses situs semacam itu. Media lainnya seperti televisi, film, musik, dan game yang berpengaruh terhadap agresivitas remaja.⁸

Tindak kriminal dan tawuran diatas sudah di masukan dalam perilaku agresif, Perilaku agresif adalah setiap tindakan yang dimaksudkan untuk menyakiti atau melukai orang lain. Menurut Baron, agresi adalah tingkah laku individu yang ditujukan untuk melukai atau mencelakakan individu yang tidak menginginkan datangnya tingkah laku tersebut. Menurut Setiawan perilaku agresif dilakukan anak atau remaja, baik di rumah, sekolah, bahkan di lingkungan masyarakat luas. Menurut Atkinson ada beberapa jenis perilaku agresi diantaranya : agresi instrumental ; agresi verbal ; agresi fisik ; agresi emosional ; agresi konseptual. Agresi instrumental adalah agresi yang ditujukan untuk membuat penderitaan kepada korbannya dengan menggunakan alat-alat baik benda atau pun orang atau ide yang dapat menjadi alat untuk mewujudkan rasa agresinya. Sedangkan agresi verbal adalah agresi yang dilakukan terhadap sumber agresi secara verbal. Lalu agresi fisik adalah agresi yang dilakukan dengan fisik sebagai pelampiasan marah oleh individu yang mengalami agresi tersebut. Agresi emosional adalah agresi yang dilakukan semata-mata sebagai pelampiasan marah dan agresi ini sering dialami orang yang tidak memiliki kemampuan untuk melakukan agresi secara terbuka. Terakhir agresi konseptual adalah agresi yang juga bersifat penyaluran agresi yang disebabkan oleh ketidakberdayaan untuk melawan baik verbal maupun fisik. Perilaku agresif bukanlah hal yang asing lagi

⁸ Lusiana Afrianti, " Perbedaan Tingkat Agresivitas Pada Remaja Yang Bermain Game Online Jenis Agresif Dan Non Agresif", *Jurnal Penelitian Universitas Surakarta*, Yang Diakses Melalui <http://etd.eprints.ums.ac.id/6294/2/F100050037.pdf> diakses Tanggal 20 Maret 2015

di kalangan remaja. Ini disebabkan dengan banyaknya model yang kurang baik di lingkungannya, kurangnya pendidikan moral maupun pembinaan mental remaja serta berbagai situasi kekerasan yang marak terjadi di masyarakat sangat besar pengaruhnya terhadap munculnya perilaku agresif, dimana ciri perilakunya suka mendebat, mengeluh, tidak merasakan ketenangan, senang mencuri, mencampuri urusan orang, pencemburu dan kejam.⁹

Remaja menurut pandangan hukum pidana menjelaskan batasan usia 16 tahun sebagai usia dewasa (pasal 45,75 KUHP). Anak yang berusia kurang dari 16 tahun masih menjadi tanggung jawab orang tuanya jika melanggar hukum pidana. Tingkah laku mereka yang melanggar hukum itu pun misalnya mencuri belum disebut sebagai kejahatan atau kriminal melainkan hanya disebut sebagai “kenakalan”. Kalau pun ternyata kenakalan itu membahayakan masyarakat dan patut dijatuhi hukuman oleh negara, dan orang tuanya ternyata tidak mampu mendidik anak itu lebih lanjut, maka anak itu menjadi tanggung jawab negara dimasukkan ke dalam Lembaga Perasyarakatan Khusus Anak-anak atau dimasukkan ke lembaga-lembaga rehabilitasi lainnya seperti parmadi siwi.¹⁰

Dari serangkaian permasalahan pokok tentang kecanduan internet di atas, peneliti ingin mengetahui tentang perilaku agresif pada remaja dengan judul “Deskripsi Perilaku Agresif Remaja yang Mengalami Kecanduan Internet di UPT Rehabilitasi Sosial Anak Nakal dan Napza di Surabaya”.

⁹ Ibid.

¹⁰ Sarlito W. Sarwono, *Psikologi Remaja*, (Jakarta:Rajawali Pers, 2011), 6.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana proses kecanduan internet pada remaja UPT Rehabilitasi Sosial Anak Nakal dan Napza di Surabaya?
2. Bagaimana deskripsi perilaku agresif pada remaja yang mengalami kecanduan internet di UPT Rehabilitasi Sosial Anak Nakal dan Napza di Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses kecanduan internet pada remaja di UPT Rehabilitasi Sosial Anak Nakal dan Napza di Surabaya.
2. Untuk mengetahui deskripsi perilaku agresif pada remaja yang mengalami kecanduan internet di UPT Rehabilitasi Sosial Anak Nakal dan Napza di Surabaya

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan Ilmu Psikologi, terutama Psikologi Sosial, dan Psikologi Perkembangan mengenai deskripsi perilaku agresif pada remaja yang mengalami kecanduan internet

2. Secara Praktis

- a. Bagi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (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.

b. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang dampak-dampak yang muncul pada salah satu kecanggihan teknologi yang bisa merugikan anak dan keluarga mereka.

c. Bagi UPT Rehabilitasi Sosial Anak Nakal dan Napza Di Surabaya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah masukan tentang pengetahuan tentang internet dan penanggulangan tentang remaja yang mengalami kecanduan internet.

d. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yang paling utama adalah untuk memenuhi satu 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

E. Telaah Pustaka

Berdasarkan penelusuran peneliti, terdapat beberapa penelitian. Penelitian tersebut diantaranya :

1. Penelitian Sari Dewi Yuhana Ningtyas, dengan judul “ Hubungan Antara Self Control Dengan Internet Addiction Pada Mahasiswa.”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat *self control* dan *internet addiction* pada mahasiswa FIP semester 5 UNNES serta hubungan antara *self control* dengan *internet addiction* pada mahasiswa FIP semester

5 UNNES. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif korelasional. Subjek penelitian ini adalah 65 mahasiswa FIP semester 5 dengan teknik sampling *proportional sampling*. *Self control* diukur dengan skala *self control*, koefisien reliabilitas sebesar 0,850 terdiri dari 31 aitem valid, rentang koefisien validitas dari 0,252 sampai dengan 0,680. *Internet addiction* diukur dengan skala *internet addiction*, koefisien reliabilitas sebesar 0,868 terdiri dari 33 item valid, rentang koefisien validitas dari 0,267 sampai dengan 0,731. Uji korelasi menggunakan teknik *korelasi product moment* dengan program SPSS 12.0 *for windows*. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil : 1) ada hubungan negatif antara *self control* dengan *internet addiction* pada mahasiswa FIP semester 5 UNNES ditunjukkan dengan $r = -0,752$ $p = 0,000$ dimana $p < 0,01$. 2) kategori *self control* tergolong rendah 93,85% berarti bahwa mahasiswa kurang mampu mengontrol perilaku, mengambil keputusan atau suatu tindakan yang cukup baik terhadap internet. 3) kategori *internet addiction* tergolong tinggi 96,92% berarti bahwa mahasiswa mengalami kecanduan terhadap internet ditandai dengan perhatian yang selalu tertuju pada internet, kurang dapat dalam mengontrol penggunaan internet.¹¹

¹¹ Sari Dewi Yuhana Ningtyas, "Hubungan Antara Self Control Dengan Internet Addiction Pada Mahasiswa."

2. Penelitian M. Nisfiannoor, Eka Yulianti, Dengan Judul , “Perbandingan Perilaku Agresif Antara Remaja Yang Berasal Dari Keluarga Bercerai Dengan Keluarga Utuh.”

Timbulnya perilaku agresif pada remaja bisa terjadi karena berbagai faktor, faktor keluarga merupakan salah satu aspek penting yang disinyalir terkait dengan pola perilaku agresif remaja. Dari beberapa kajian mengenai perilaku agresif remaja tumbuh dan dibesarkan pada keluarga bercerai dan keluarga utuh. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan perilaku agresif antara remaja yang berasal dari keluarga bercerai dengan keluarga yang utuh. Alat ukur yang digunakan untuk mengukur perilaku agresi adalah berupa kuesioner. Sampel yang diperoleh berjumlah 212 subyek yang berada di wilayah Jakarta Utara. Masing-masing kelompok terbagi atas 28 subyek dari keluarga bercerai dan 184 subyek dari keluarga utuh. Kemudian dengan bantuan SPSS versi 11.00, data diolah menggunakan *Independent t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan perilaku agresif antara remaja yang berasal dari keluarga bercerai dengan keluarga utuh nilai [$t(31, 097) = 8, 576, p < 0,05$]. Remaja yang berasal dari keluarga bercerai lebih agresif dibandingkan dengan remaja dari keluarga utuh. Ditinjau dari segi dimensi agresivitas, remaja yang berasal dari keluarga bercerai juga lebih agresif secara fisik maupun verbal.¹²

Dari beberapa penelitian diatas menunjukkan banyak remaja yang kecenderungan untuk berperilaku agresi dengan berbagai tujuan penelitian,

¹² M. Nisfiannoor, Eka Yulianti , , “Perbandingan Perilaku Agresif Antara Remaja Yang Berasal Dari Keluarga Bercerai Dengan Keluarga Utuh.” *Jurnal Psikologi Vol. 3 No. 1*, Juni 2005.

penelitian pertama mengetahui tingkat *internet addiction* atau kecanduan internet dengan jumlah subyek yang berbeda, penelitian kedua tujuannya untuk mencari perbedaan perilaku agresif remaja dari faktor keluarga. ada yang membedakan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui bentuk agresif verbal dan non verbal yang kecanduan internet dengan menggunakan metode kualitatif, jenis study kasus karena kasusnya adalah remaja agresif serta berperilaku menyimpang di lingkungan sosial.yang berada di UPT Rehabilitasi sosial anak nakal. Pelaporannya menggunakan metode deskriptif kualitatif.