

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Internet merupakan salah satu media yang paling diminati banyak orang. Awalnya, internet merupakan hasil riset yang dilakukan oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat sebagai sistem komunikasi untuk menghubungkan satu komputer dengan komputer lainnya (Nurdiansyah, 2010). Internet terus berkembang dan pada zaman global ini, internet telah menjadi media yang berperan penting dalam kehidupan manusia di seluruh dunia. Sari (2010) menyatakan bahwa internet telah menjadi perlengkapan studi dan alat bantu pekerjaan sehingga internet berperan dalam cara individu berpikir, berkomunikasi, berelasi, berekreasi, bertingkah laku, dan mengambil keputusan.

Manfaat yang diberikan internet sangat banyak. Dengan internet, orang akan mendapatkan banyak informasi dalam waktu yang cepat. Internet membantu mengurangi penggunaan kertas, dapat digunakan sebagai media promosi, juga sebagai sarana hiburan. Berbagai keterampilan seperti bahasa, mekanik, seni, dan lainnya dapat dipelajari melalui internet sehingga masyarakat tidak harus datang ke kelas untuk mengikuti kursus atau pelatihan. Internet juga memudahkan komunikasi jarak jauh dengan orang lain tanpa harus bertemu dan bertatap muka.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang pesat, akses internet menjadi semakin mudah dan murah. Hal tersebut memberikan kesempatan bagi masyarakat Indonesia dari berbagai status sosial untuk dapat mengakses internet

dimana saja dan kapan saja. Dampaknya, jumlah pengguna internet di Indonesia mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Pada tahun 2010 jumlah pengguna internet di Indonesia adalah 42 juta orang, kemudian pada tahun 2011 menjadi 55 juta orang (Waizly, 2011). Peningkatan jumlah tersebut didukung oleh ketersediaan warung internet (warnet); *hotspot area* di tempat-tempat umum seperti restoran, gedung perkantoran, dan kampus; juga kehadiran telepon seluler, *smartphone*, laptop dan *tablet pc*. Hasil perhitungan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang menunjukkan bahwa 60% pengguna internet di Indonesia memanfaatkan internet di kafe dan warnet, sisanya memanfaatkan layanan internet di kantor, kampus, sekolah dan rumah (“Pengguna internet”, 2009). Riset MarkPlus Insight pada tahun 2010 mengindikasikan bahwa masyarakat Indonesia kalangan menengah ke bawah menggunakan *handphone* dan masyarakat kalangan menengah atas rata-rata menggunakan 2 *gadget* yaitu *handphone* dan laptop pribadi untuk mengakses internet (Marketeters, 2010). Kemudian pada tahun 2011 mulai banyak masyarakat yang mengakses internet menggunakan *smartphone* (Wahyudi, 2011). Selain mudahnya akses informasi digital, kebutuhan manusia untuk bersosialisasi juga mendorong peningkatan jumlah pengguna internet di Indonesia (Wahyudiarto, 2011).

Fakta lain mengenai penggunaan internet di Indonesia adalah popularitas situs jejaring sosial. Berdasarkan hasil survey Net Index pada Juli 2011, sebanyak 89% pengguna internet di Indonesia mengakses situs jejaring sosial (Yono, 2011). Data tersebut menjelaskan bahwa aktivitas *online* yang paling diminati masyarakat Indonesia adalah mengakses situs jejaring sosial. Salah satu situs jejaring sosial

yang populer di Indonesia adalah *Facebook*. Situs jejaring sosial tersebut memberikan fasilitas pada orang untuk berhubungan dengan orang lain di seluruh dunia dengan *chatting box*, membuat *user profile*, menulis status, mengunduh foto, membuat catatan, bahkan mempromosikan suatu produk. Berbagai fasilitas tersebut, membuat individu dari berbagai status sosial dan usia, mulai dari anak-anak, remaja sampai dewasa, mendaftarkan diri dalam situs jejaring sosial *Facebook*. Alasan dan kepentingan mereka beragam, mulai dari kepentingan berelasi, membentuk sebuah grup, mencari informasi, dan juga berbisnis. Dapat kita temukan di lingkungan sekolah, kampus, perkantoran dan tempat-tempat umum, banyak individu yang *online Facebook* melalui telepon seluler, *smartphone* maupun komputer. Antusiasme tersebut kemudian membawa Indonesia menjadi negara peringkat ke-4 dari jumlah pengguna *Facebook* di seluruh dunia. Indonesia juga menjadi negara peringkat ke-1 yang memiliki pertumbuhan tercepat pada jumlah pengguna *Facebook*. Berikut adalah data pengguna *Facebook* di dunia per 1 Februari 2012 (Gonzalez, 2012):

Tabel 1.1
Data Pengguna Facebook di Dunia

5 Negara dengan Pengguna Facebook Terbanyak	5 Negara dengan Pertumbuhan Pengguna Facebook Tercepat
1. Amerika Serikat 166.029.240	1. Indonesia
2. Brazil 58.565.700	2. Nigeria
3. India 56.698.300	3. India
4. Indonesia 47.539.220	4. Amerika Serikat
5. Meksiko 38.463.860	5. Jepang

Jumlah pengguna *Facebook* di Indonesia dapat terus bertambah seiring dengan semakin mudahnya koneksi internet, tersebarnya jaringan, serta semakin

tersedianya peralatan komputer, *handphone*, *Blackberry* dan *iPhone* (Elia, 2009). Bahkan Budi Putra (2010), seorang jurnalis teknologi dan penulis mengemukakan bahwa Indonesia telah menjadi “*the Republic of the Facebook*”, karena jumlah yang banyak dan pertumbuhan yang pesat pada pengguna *Facebook*.

Dari angka total pengguna *Facebook* di Indonesia, 41,8% adalah individu usia 18-24 tahun (Gonzalez, 2012). Hasil perhitungan tersebut mengindikasikan bahwa *Facebook* lebih populer di kalangan remaja dan dewasa seperti mahasiswa.

Internet dan *Facebook* telah menjadi bagian dari kehidupan mahasiswa. Beragam manfaat yang diberikan oleh internet memudahkan mahasiswa dalam belajar dan mencari informasi dalam rangka meningkatkan kompetensi. Situs jejaring sosial *Facebook* juga turut berperan dalam menyejahterakan kehidupan mahasiswa terutama dalam hubungan sosial. Mahasiswa membutuhkan hubungan sosial yang lebih luas dalam rangka menyesuaikan diri dengan masyarakat, mencari pekerjaan setelah lulus kuliah dan mencari pasangan hidup.

Berbagai manfaat yang diperoleh dari internet dan *Facebook* seharusnya dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa sebagai bagian dari dunia pendidikan global karena banyak hal yang mudah didapatkan dengan waktu yang singkat (Asteria, 2011). Namun kenyataannya, kemudahan yang didapatkan dari internet dan akses situs jejaring sosial, justru membuat banyak individu menjadi sangat bergantung pada teknologi tersebut sehingga individu mengalami kecanduan (Dyah, 2009). Para peneliti dari Universitas Maryland melakukan penelitian mengenai fenomena kecanduan internet ini. Mereka meminta 200 orang mahasiswa menghentikan akses ke semua media. Setelah 24 jam berlalu, muncul tanda-tanda penolakan,

kecemasan, dan ketidakmampuan untuk berfungsi dengan baik tanpa akses media dan situs jejaring sosial. Susan Moeller, direktur proyek penelitian tersebut mengatakan bahwa banyak mahasiswa menulis bagaimana mereka membenci terputusnya koneksi dengan media, sama halnya dengan pergi tanpa teman dan keluarga (“Mahasiswa AS”, 2010). Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa telah bergantung pada internet sehingga muncul reaksi penolakan dan kecemasan saat terlepas dari aktivitas *online*.

Kehidupan mahasiswa yang tidak terlepas dari penggunaan internet, membuat mahasiswa tidak mepedulikan lagi berapa lama waktu yang mereka habiskan untuk aktivitas *online* dan akhirnya menjadi seorang pecandu internet. Menurut Young (1996) kecanduan internet merupakan sebuah sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu yang sangat banyak dalam menggunakan internet dan tidak mampu mengontrol penggunaannya saat *online*. Beberapa ahli menggunakan istilah lain untuk menjelaskan sindrom ini, seperti Suler (2004) yang menggunakan istilah *cyberspace addiction* dan Goldberg (1997) yang menggunakan istilah *internet addiction disorder*.

Young (1996) menyatakan bahwa kecanduan internet sama seperti perilaku kecanduan lainnya, yang berisi tingkah laku yang kompulsif, kurang tertarik terhadap aktivitas-aktivitas yang lain, dan meliputi simptom-simptom fisik dan mental ketika berusaha untuk menghentikan tingkah laku tersebut. Secara spesifik, Young (dalam Kuss & Griffiths, 2011) berargumen bahwa terdapat 5 tipe kecanduan internet, yaitu *computer addiction* (seperti *computer game addiction*), *information overload* (seperti *web surfing addiction*), *net compulsions* (seperti

online gambling addiction dan *online shopping addiction*), *cybersexual addiction* (*online pornography* atau *online sex addiction*), dan *cyber-relationship addiction* (seperti kecanduan terhadap *online relationship*). Kecanduan situs jejaring sosial *Facebook* dapat dikategorikan dalam *cyber-relationship addiction*, karena tujuan dan motivasi penggunaannya adalah untuk menjalin relasi baik secara *online* maupun *offline* (Kuss & Griffiths, 2011). Fakta bahwa Indonesia merupakan negara peringkat ke-4 di dunia dari jumlah pengguna *Facebook*, sangat memungkinkan terdapat mahasiswa Indonesia yang kecanduan pada situs jejaring sosial tersebut.

Individu yang kecanduan internet menghabiskan waktu berjam-jam bahkan berhari-hari untuk *online*. Pecandu internet yang menggunakan *handphone* atau *smartphone* asyik mengakses internet tanpa mepedulikan tempat dan waktu. Para pecandu internet pada situs jejaring sosial *Facebook* menunjukkan berbagai perilaku seperti sulit berhenti mengakses *Facebook*, sering melakukan *update* status, selalu mengakses *Facebook* sebelum tidur dan segera setelah bangun dari tidur, mendahulukan mengakses *Facebook* daripada menyelesaikan pekerjaan lain, dan lebih banyak melakukan komunikasi secara *online*. Ditemukan pula bahwa pada saat perkuliahan berlangsung, beberapa mahasiswa mengakses *Facebook*.

Tiga faktor yang menyebabkan individu mengalami kecanduan internet, yaitu terjerat *games*, akses situs porno, dan situs jejaring sosial (Elia, 2009). Hasil penelitian Kandell (1998) juga memberikan informasi tentang faktor-faktor yang menyebabkan kecanduan internet pada mahasiswa. Faktor-faktor tersebut antara

lain karakteristik psikologis dan perkembangan individu, ketersediaan fasilitas untuk mengakses internet, dan ekspektasi terhadap komputer dan penggunaan internet. Faktor paling penting yang mempengaruhi mahasiswa menjadi kecanduan internet adalah dinamika psikologis dari mahasiswa itu sendiri (Prihati, 2010).

Dalam *The Biologist*, Aric Sigman mengemukakan bahwa kecanduan menggunakan situs jejaring sosial seperti *Facebook* memberikan dampak negatif pada kondisi fisik dan pada kondisi psikologis individu. Menurutnya, media elektronik menghancurkan kemampuan anak-anak dan kalangan dewasa muda secara perlahan-lahan untuk mempelajari kemampuan sosial dan membaca bahasa tubuh, karena terjadinya pengurangan interaksi secara *face to face* (“Efek psikologis”, n.d.). Chou, dkk. (dalam Ameen, 2010) mengemukakan konsekuensi dari kecanduan internet yaitu kegagalan pada area akademik seperti menurunnya nilai dan pelajar menjadi sulit untuk menghadiri kelas pagi karena waktu tidur yang tidak teratur.

Penggunaan internet yang berlebihan memiliki kaitan dengan tipe kepribadian individu. Pernyataan tersebut didukung oleh beberapa hasil penelitian berikut. Penelitian Athari (2004) dan Prihati (2010) menghasilkan temuan bahwa salah satu penyebab individu kecanduan internet adalah tipe kepribadian introvert. Hasil penelitian Young (1998) juga membuktikan bahwa pecandu internet (*dependents*) memiliki ciri kepribadian yang sensitif, waspada dan lebih menyukai aktivitas sendiri. Ciri-ciri kepribadian *dependents* tersebut sesuai dengan ciri-ciri tipe kepribadian introvert dari Eysenck (dalam Hall & Lindzey, 1985). Individu yang

memiliki tipe kepribadian introvert cenderung menjadi pecandu internet, sebab mereka merasa lebih nyaman berkomunikasi melalui internet dan melakukan sosialisasi dengan cara menyamarkan identitasnya (Koch dan Pratarelli dalam Ameen, 2010). Dari hasil penelitian mahasiswa Universitas Bina Nusantara terungkap bahwa individu yang introvert merasa diuntungkan oleh kehadiran situs jejaring sosial, karena media tersebut memfasilitasi mereka untuk menyalurkan perasaan yang sulit diungkapkan secara langsung (Satriani & Agustia, 2012).

Beberapa hasil penelitian diatas membuat kita berasumsi bahwa individu dengan tipe kepribadian introvert lebih rentan mengalami kecanduan internet. Namun, penelitian diatas terbatas pada kecanduan internet secara umum, sementara kecanduan pada situs jejaring sosial *Facebook* merupakan hal yang berbeda dan lebih spesifik.

Berbagai aktivitas yang dapat dilakukan individu saat mengakses *Facebook* antara lain: membaca dan merespon pesan/catatan; membaca komentar pada *profile page*; membuka *wall* milik teman; menulis komentar; meminta izin pertemanan dan menambah teman baru; mengecek *wall*; mengubah *profile*; melakukan *update* status; menggunakan fitur *poked*, *winked* dan *gift*; mencari music atau band, melakukan *upload* dan mengomentari foto, mengganti *profile picture*; bergabung dalam grup (Subrahmanyam, 2008) dan bermain *games*. Aktivitas-aktivitas tersebut cenderung menuntut individu untuk membagikan berbagai informasi mengenai diri sendiri pada orang lain. Artinya individu diberikan fasilitas untuk membuka identitas diri (*self-disclosure*). Tuntutan

tersebut nampaknya lebih cocok dipenuhi oleh individu yang memiliki tipe kepribadian ekstravert dibandingkan dengan individu yang introvert.

Kuss dan Griffiths (2011) mengemukakan bahwa individu dengan tipe kepribadian introvert maupun ekstravert ternyata memiliki potensi untuk menjadi pecandu internet. Sebab individu dengan tipe kepribadian yang berbeda menunjukkan perbedaan pada penggunaan situs jejaring sosial (Correa, dkk., dalam Kuss & Griffiths, 2011). Individu yang ekstravert, bergabung dalam banyak grup di *Facebook*, lebih sering menggunakan fasilitas-fasilitas untuk bersosialisasi (Ross, dkk., 2009) dan memiliki lebih banyak teman *Facebook* dibandingkan dengan individu yang introvert (Amichai-Hamburger dalam Kuss & Griffiths, 2011). Di sisi lain, individu-individu yang introvert membuka lebih banyak informasi personal di *pages* milik mereka (Amichai-Hamburger dalam Kuss & Griffiths, 2011). Orr, dkk. (dalam Ross, 2009) menambahkan bahwa individu yang pemalu, menghabiskan banyak waktu untuk mengakses *Facebook* dan memiliki teman dalam jumlah banyak pada situs jejaring sosial tersebut. Dapat ditarik kesimpulan bahwa individu yang ekstravert menggunakan *Facebook* sebagai penunjang sosialisasi (*social enhancement*), sedangkan individu yang introvert menggunakan *Facebook* untuk kompensasi sosial (*social compensation*) (Kuss & Griffiths, 2011). Kedua motif penggunaan tersebut mendorong baik individu yang introvert maupun ekstravert untuk menjadi pecandu pada situs jejaring sosial *Facebook*.

Sampel penelitian diatas terbatas pada mahasiswa di Amerika Serikat. Oleh karena itu, peneliti bermaksud melakukan penelitian ulang di Indonesia mengenai

“Perbedaan Tingkat Kecanduan Situs Jejaring Sosial *Facebook* Pada Mahasiswa Dengan Tipe Kepribadian Introvert dan Ekstravert”. Sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan masalah yang dituangkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran tingkat kecanduan situs jejaring sosial *Facebook* pada mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia dengan tipe kepribadian introvert?
2. Bagaimana gambaran tingkat kecanduan situs jejaring sosial *Facebook* pada mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia dengan tipe kepribadian ekstravert?
3. Apakah terdapat perbedaan tingkat kecanduan situs jejaring sosial *Facebook* pada mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia dengan tipe kepribadian introvert dan ekstravert?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh data mengenai:

1. Gambaran tingkat kecanduan situs jejaring sosial *Facebook* pada mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia dengan tipe kepribadian introvert.
2. Gambaran tingkat kecanduan situs jejaring sosial *Facebook* pada mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia dengan tipe kepribadian ekstravert.

3. Perbedaan tingkat kecanduan situs jejaring sosial *Facebook* pada mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia dengan tipe kepribadian introvert dan ekstrasvert.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat hasil penelitian ini secara teoritis, yaitu:

- a. diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan di bidang Psikologi serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya,
- b. dapat memberikan informasi kepada masyarakat mengenai kecanduan internet yang lebih spesifik yaitu kecanduan pada situs jejaring sosial *Facebook*.
- c. menambah literatur mengenai perbedaan kecanduan situs jejaring sosial *Facebook* pada mahasiswa dengan tipe kepribadian introvert dan ekstrasvert.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan, yaitu:

- a. bagi Sarjana Psikologi dan Psikolog, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan baik dalam upaya pencegahan maupun dalam upaya penanganan kasus kecanduan *Facebook* khususnya pada mahasiswa sesuai dengan tipe kepribadian yang dimiliki (introvert atau ekstrasvert).
- b. bagi Universitas Pendidikan Indonesia, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi dalam rangka mencegah mahasiswa untuk menjadi pecandu *Facebook*.

- c. bagi masyarakat khususnya mahasiswa, penelitian ini dapat memberikan dorongan dan masukan kepada mahasiswa untuk mencegah diri sendiri dan mengawasi temannya agar tidak menjadi pecandu *Facebook*. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan motivasi pada orang tua untuk mengawasi anaknya yang berstatus sebagai mahasiswa agar tidak kecanduan *Facebook*, dan
- d. sebagai tambahan, penelitian ini menghasilkan instrumen *Eysenck Personality Inventory (EPI) Form A* yang telah dimodifikasi oleh peneliti dan Skala Kecanduan *Facebook*. Kedua instrumen tersebut dapat digunakan oleh peneliti lainnya.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

- BAB I** : Bab ini berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
- BAB II** : Bab ini memuat teori-teori, hasil penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian.
- BAB III** : Bab ini memuat pembahasan mengenai lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional variabel, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan dan analisis data.
- BAB IV** : Berisi hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.
- BAB V** : Memuat kesimpulan dan rekomendasi hasil penelitian.