

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Meningkatnya ketersediaan teknologi informasi akhir-akhir ini telah menjadikan layanan internet sebagai media informasi yang semakin populer. Internet menjadi salah satu media informasi dan komunikasi yang banyak di minati sebagian masyarakat saat ini. Sangat banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan akses internet, bahkan saat ini internet sudah bisa diakses dengan menggunakan media telepon genggam atau ponsel sehingga membuat internet sangat dekat dengan para konsumennya. Internet mnjadikan seluruh informasi *ter-update* dari berbagai penjuru dunia bisa kita dapatkan pada setiap saat kita butuhkan, begitu juga dengan berbagai macam hal lainnya yang kita inginkan bisa didapat dengan mudah, sehingga banyak sekali kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh para pengguna internet.

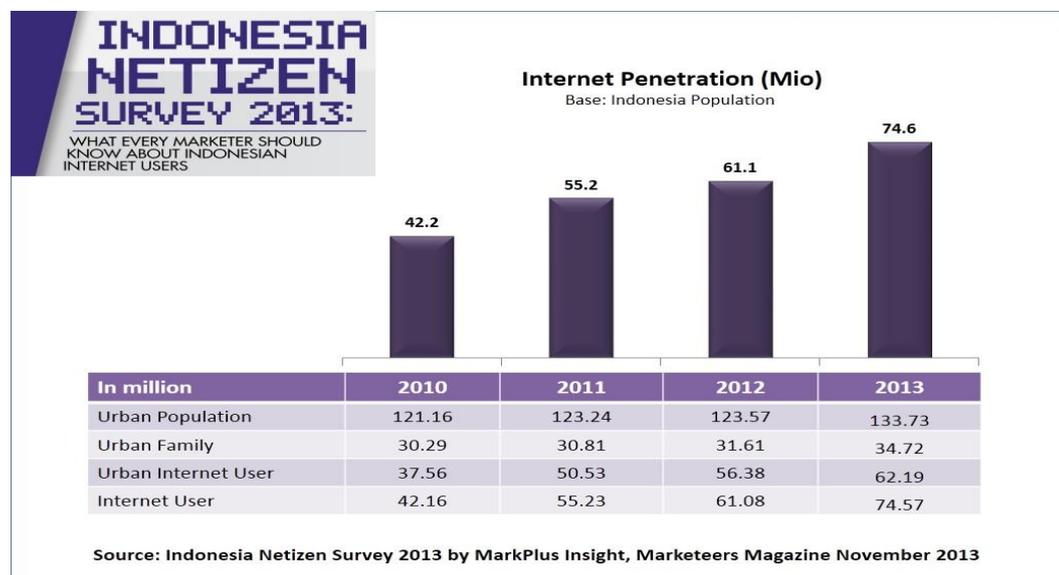
Selain dapat mengikuti informasi melalui internet, masyarakat juga dapat melakukan kegiatan lain misalnya mengerjakan tugas sekolah, kampus atau kantor, menjalin hubungan pertemanan dan berkomunikasi melalui berbagai media sosial, *browsing*, menonton video, bermain *game online*, bahkan dapat juga melakukan transaksi jual beli *online*, dan masih banyak akses lainnya yang bias kita dapatkan dalam internet.

Adanya perilaku pengguna internet cenderung menggunakan media yang mereka butuhkan secara pribadi seperti pemenuhan kebutuhan dengan membuka situs situs yang dianggapnya memiliki kontribusi dan kesenangan tersendiri dengan frekuensi penggunaan yang beragam. Contohnya situs jejaring sosial (*Artikel, Facebook, Forum, Games online, Chatting, Browsing, Bloging* dan sebagainya). Jadi pengguna internet akan menggunakan media tersebut sesuai dengan manfaat, kemudahan, kebutuhan, kesenangan hingga frekuensi penggunaan yang semakin bertambah. Jika dipadukan dengan keempat unsur tersebut dengan sebuah media akan mengacu kepada perilaku menggunakan media secara terus menerus. Kecenderungan frekuensi dan intensitas penggunaan internet itulah yang akan menjadi sebuah perilaku kecanduan karena media telah memberikan kebutuhan dan kesenangan tersendiri bagi penggunanya.

Kebutuhan persepsi pengguna (*personal*) diterpa kepercayaan untuk menggunakan media tertentu. Faktor akhir penggunaan internet akan mempengaruhi pengguna dan mengakibatkan kepuasan dan kesenangan serta menggunakan media yang intensitasnya berulang ulang dan berindikasi terhadap kecanduan (*addiction*).

Menurut Effendi (2004: 207), komunikasi dalam teori Behaviorisme "*Law of effect*" yaitu perilaku yang tidak mendatangkan sesenangan tidak akan diulangi artinya kita tidak akan menggunakan media massa bila media massa tidak memberikan pemuasan pada kebutuhan kita.

Revolusi komputer dan internet pada saat ini memungkinkan setiap orang untuk melakukan beberapa aktivitas di dunia maya, komunikasi, belajar, bermain, atau bahkan bekerja. Begitu banyak fasilitas dan informasi yang tersedia membuat beberapa orang ketagihan oleh karenanya. Komputer, *gadget* dan internet kini menjadi masalah pemicu faktor *addicted* bagi sebagian mahasiswa layaknya kebutuhan yang harus dipenuhi. Menurut Hack dalam situs wartawarga.gunadarma.ac.id (diakses pada 20 Desember 2013, pukul 20.35), penyebab seseorang menjadi pecandu internet adalah informasi yang sangat deras dari luar yang ingin diserap atau diperoleh remaja khususnya mahasiswa yang dapat bersumber dari perusahaan, institusi, departemen-departemen, sekolah ataupun remaja itu sendiri. Pecandu internet bisa siapa pun, dari mana pun, kapan pun. Berikut ini grafik “Jumlah Pengguna Internet Indonesia” tahun 2010-2013 versi Lembaga Riset MarkPlus Insight:



Gambar 1.1 Grafik Jumlah Pengguna Internet Indonesia tahun 2010-2013

(Sumber: Majalah Marketeers edisi November 2013)

Dari data yang digambarkan grafik di atas, Riset sindikasi ini merupakan riset yang ke-4 kali dilakukan secara independen setiap tahun sejak tahun 2010. Tujuannya tak lain untuk meneliti *online habits* dan *behavior*, perilaku pembelian, hasrat dan kegelisahan, serta *media habit* para netizen di Indonesia. Pertumbuhan pengguna Internet di Indonesia kian tak terbendung. Jumlah pengguna internet tumbuh signifikan hingga 22% dari 62 juta di tahun 2012 menjadi 74,57 juta di tahun 2013. Menurut lembaga riset MarkPlus Insight, angka jumlah pengguna Internet di Indonesia akan menembus 100 juta jiwa di tahun 2015 nanti.

Pengguna internet sendiri bukan hanya dari kalangan anak-anak saja, akan tetapi mayoritas penggunanya adalah remaja khususnya mahasiswa. Banyak mahasiswa yang mengisi hari-harinya dengan internet. Selain untuk mencari informasi juga sebagai tujuan mencari teman ataupun silaturahmi dengan teman didunia maya. Bermula dari mencari informasi secara *online* lalu bertemu dengan banyak teman didunia maya dan mendapatkan hal-hal terbaru yang menarik di internet. Hal inilah yang menyebabkan para mahasiswa menjadi tertarik untuk menikmati dunia internet dengan suasana yang berbeda yang semula mencari informasi dipergustakaan dengan suasana yang sunyi dan serius berubah menjadi mencari informasi online dengan banyak variasi menarik yang disajikan melalui *layout web*.

Berikut adalah presentasi pengguna internet di Indonesia berdasarkan *gender* dan usia:



Gambar 1.2 Grafik Jumlah Pengguna Internet Indonesia tahun 2013 berdasarkan gender dan usia.

(Sumber: <http://winarto.in/2013/04/meneropong-media-sosial-di-indonesia/> diakses pada 10 Januari pukul 17.07)

Data di atas menunjukkan bahwa pengguna internet memiliki rentang range usia pengguna mulai dari 13-15 tahun hingga lebih dari 65 tahun dengan 41.4% didominasi oleh usia 18-24 tahun. Data tersebut juga menunjukkan bahwa 59% pengguna berjenis kelamin laki-laki dan sisanya 41% berjenis kelamin wanita. Dengan informasi bahwa jumlah pengguna Internet yang terus meningkat dan pengguna internet yang didominasi oleh usia produktif, hal tersebut merupakan sebuah potensi yang perlu dikembangkan dan bisa menjadi lahan potensial bisnis dan pendukung berbagai kemajuan lainnya.

Kecanduan internet yang dialami pada masa remaja khususnya mahasiswa, dapat mempengaruhi aspek sosial dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja atau mahasiswa kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain. Menurut Lee Kem dalam artikel internet yang berjudul *Gamer Addiction: A Threat To Student Success! What Advisors Need To Know* yang ditulis oleh Lee Kem sendiri menyebutkan ancaman paling umum saat seseorang kecanduan adalah ketidakmampuannya dalam mengatur emosi.

Individu lebih sering merasakan perasaan sedih, kesepian, marah, malu, takut untuk keluar, berada dalam situasi konflik keluarga yang tinggi, dan memiliki *self-esteem* yang rendah. Hal ini mempengaruhi hubungan dengan orang lain. Pecandu juga kesulitan membedakan antara permainan atau fantasi dan realita. Pecandu cenderung menutupi masalah psikologis tersebut..

(<http://www.nacada.ksu.edu/clearinghouse/advisingissues/gamer-addiction.htm>
diakses pada hari Kamis Tanggal 17 Oktober 2014 jam 15.16)

Internet menjadi hal yang sangat penting bagi para *heavy user* yang sangat kecanduan, tidak ada hari tanpa *online internet* ucapan-ucapan ini yang sering peneliti dengar dari para *heavy user*. Maka tidak heran bila peneliti melihat para pecandu internet menganggap internet sebagai kehidupan mereka, terlihat dengan kebiasaan mereka dari makan, minum, bahkan sebelum dan bangun tidur yang dicari adalah *handphone* atau laptop untuk sekedar *browsing*. Hal inilah yang

menyebabkan para *heavy user* lupa dengan tugas-tugasnya serta kewajiban-kewajiban yang harus mereka lakukan.

Munculnya berbagai macam situs dan aplikasi terbaru di internet, sebagian besar berasal dari pihak pelajar, mahasiswa atau masyarakat karena pada umumnya yang belum mengetahui secara spesifik dampak dari internet, karena yang mereka mengerti dan mereka lakukan dengan internet adalah untuk sekedar mencari informasi, hiburan dan menghilangkan kebosanan atas kegiatan-kegiatan yang telah dilaluinya sebelumnya. Tidak ada yang salah dengan kemajuan teknologi, karena kemajuan teknologi tidak lepas dari bagian pendidikan. Kondisi seperti inilah yang dikhawatirkan akan membawa satu implikasi psikologis bagi perkembangan mental pelajar maupun *non-pelajar* dalam menjalani *fase* perkembangan dewasa awal maupun dalam menjalankan peran sebagai penyandang status mahasiswa apabila terbiasa bermain ataupun kecanduan dengan internet.

Banyak dari pihak pelajar, mahasiswa, maupun masyarakat pada umumnya yang belum mengetahui secara spesifik faktor-faktor yang mendorong, serta dampak-dampak dari ketergantungan dengan internet tersebut sehingga perlu dilakukan sebuah penelitian tentang permasalahan yang ada.

Di satu sisi internet dapat menjadi teman yang bisa membantu kita dan dapat digunakan sewaktu dibutuhkan, namun jika di konsumsi secara berlebihan maka akan menimbulkan sikap kecanduan pada diri seseorang terhadap akses internet. Hal yang memotivasi seseorang menjadi kecanduan akan akses internetpun beragam, baik itu bersumber dari dalam individu atau luar individu. Hal ini

tentunya membawa dampak negative yang akan berimbas pada pola perilaku seseorang. Hal itulah yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Motivasi *Heavy User* yang Menyebabkan Kecanduan Menggunakan Akses Internet (Studi Deskriptif Kualitatif pada Mahasiswa di Bandar Lampung)”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian pada latar belakang dan ruang lingkup di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah motivasi apa yang mempengaruhi *heavy user* sehingga menyebabkan efek adiksi dalam melakukan akses internet?

1.3 Tujuan penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi apa yang mempengaruhi *heavy user* sehingga menyebabkan efek adiksi dalam melakukan akses internet. Motivasi yang di maksud misalnya motivasi yang mendorong *heavy user* kecanduan pada akses internet, serta hal-hal apa saja yang menjadikan mereka sangat tergantung pada akses internet.

1.4 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Akademis

Melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi tambahan dalam evaluasi tentang motivasi yang mendorong pengguna internet menjadi kecanduan terhadap akses internet.

2. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai media pengembangan Ilmu Komunikasi umumnya dalam cangkupan media internet khususnya efek internet bagi para *user*/penggunanya.

3. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi kajian-kajian komunikasi khususnya dalam bidang *media online* (internet).