

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian terdahulu sebagai bahan perbandingan guna mempermudah penulis dalam mendapatkan informasi seputar motivasi yang paling sering mendorong para pecandu internet dan dalam menentukan buku acuan yang tepat. Menurut Masyhuri dan Zainuddin (2008:100), seorang peneliti harus belajar dari peneliti lain untuk menghindari duplikasi dan pengulangan penelitian atau kesalahan yang sama seperti yang dibuat oleh peneliti sebelumnya.

No.	Pengarang	Judul	Hasil	Perbedaan
1.	Evan Mediano Paloma (Ilmu Komunikasi Universitas Lampung tahun 2010)	Pengaruh Motivasi dan Penggunaan situs Facebook terhadap Kepuasan dalam Mencari Teman bagi Remaja study kasus pada anggota Warnet <i>Mind Net</i> Bandar Lampung	Motivasi dan penggunaan Situs <i>Facebook</i> berpengaruh secara signifikan terhadap kepuasan remaja dalam mencari teman pada anggota Warung Internet <i>MindNet</i> Bandar Lampung	Penelitian ini meneliti pengaruh motivasi dan penggunaan situs <i>Facebook</i> terhadap kepuasan mencari teman, dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sementara penelitian yang akan penulis teliti adalah untuk melihat motivasi serta hal apa saja yang menjadikan <i>heavy user</i> menjadi kecanduan dalam

				mengakses internet.
2.	Didin Mukodim (Psikologi Universitas Gunadarma tahun 2012)	Peranan Kesepian dan Kecenderungan <i>Internet Addiction Disorder</i> Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Universitas Gunadarma 2012.	Dalam penelitian tersebut diketahui bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara kesepian dengan prestasi belajar mahasiswa terhadap <i>internet addiction disorder</i> .	Penelitian ini hanya fokus pada faktor kesepian, sedangkan dalam penelitian yang akan penulis lakukan adalah untuk mengetahui faktor atau motivasi lebih mendalam dari dalam diri informan
3.	Rieka Ellyasari Susanto (Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta, tahun 2010)	Dampak Pengguna <i>Game Online</i> Dikalangan Mahasiswa (Studi Grounded di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta).	Hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa dampak yang ditimbulkan dari sebuah jenis permainan <i>online</i> ini makin lama makin terlihat jelas, dampak tersebut tidak langsung terlihat namun seiring berjalannya waktu dampak yang ditimbulkan dari <i>game online</i> mulai merasuk dan memberi efek kepada para pecintanya.	Dalam penelitian ini lebih fokus terhadap dampak dari pengguna <i>game online</i> , sementara penelitian yang akan di teliti lebih mengacu kepada motivasi yang menyebabkan <i>heavy user</i> menjadi kecanduan akan akses-akses internet, tidak hanya <i>game online</i> .

2.2 Tinjauan Tentang Motivasi

2.2.1 Definisi Motivasi

Menurut Indrawijaya motivasi merupakan fungsi dari berbagai macam variabel yang saling mempengaruhi atau merupakan proses yang terjadi dalam diri manusia atau suatu proses psikologi. (Indrawijaya, 1989:67).

Di kalangan para ahli muncul berbagai pendapat tentang motivasi, masing-masing ahli memberikan pengertian tentang motivasi dengan titik pitang yang berbeda-beda sesuai dengan hasil penelitian mereka peroleh dan ilmu pengetahuan yang mereka pelajari, meskipun demikian, ada juga semacam kesamaan pendapat yang dapat ditarik mengenai pengertian motivasi menurut Veron dalam Hutaaruk (1993:127), motivasi adalah “suatu dorongan dari dalam (*interval drive*) yang menyebabkan orang-orang berperilaku seperti apa yang mereka lakukan”. Orang yang berbeda-beda mungkin melakukan motivasi yang sangat berbeda untuk melakukan hal yang sama.

Para pengguna internet mungkin dimotivasi untuk menjadi anggota suatu kelompok kerja bila mereka merasa bahwa kebutuhan-kebutuhan pribadi mereka dapat dipenuhi dengan baik, bila mereka melakukan hal yang demikian, kebutuhan-kebutuhan (*needs*) menimbulkan dorongan (*drivers*), yang pada gilirannya menimbulkan perilaku (*behaviors*) yang di rangsang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan tersebut.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu kondisi dalam diri individu yang menimbulkan, mempengaruhi, dan mengorganisasikan

tingkah lakunya bahkan menentukan tingkat usaha yang mungkin dilakukan dan hasil yang diperoleh dalam mencapai tujuan.

2.2.2 Motivasi Menggunakan Media

Dalam Jurnal yang ditulis oleh Wayne Buente dan Alice Robbin yang berjudul “*Trend in Internet Information Behaviour: 2000-2004*” dalam situs <http://eprints.rclis.org/11691/> (diakses pada 10 Februari 2014 pukul 16.25), Wayne Buente dan Alice Robbin melakukan studi atau investigasi tentang *trend* aktivitas-aktivitas informasi internet warga Amerika antara Maret 2000 hingga November 2004 dan telah berhasil mengklasifikasikan aktivitas-aktivitas internet menjadi empat dimensi motivasi penggunaan internet. Dimensi-dimensi ini adalah informasi (*informasi utility*), kesenangan (*leisure/fun activities*), komunikasi (*communication*), dan transaksi (*transaction*). Klasifikasi motivasi kepentingan pengguna internet dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Klasifikasi Dimensi Motivasi Pengguna Internet Menurut Wayne Buente dan Alice Robbin

Dimensi Motivasi Penggunaan Internet	Contoh Aktivitas Internet
Informasi (<i>Information Utility</i>)	Memperoleh informasi atau berita <i>online</i>
Kesenangan (<i>leisure/fun activities</i>)	<i>Online</i> untuk alasan yang tidak istimewa, hanya untuk kesenangan atau untuk menghabiskan waktu
Komunikasi (<i>communication</i>)	Mengirim atau menerima pesan, misalnya <i>Email</i>
Transaksi (<i>transaction</i>)	Membeli produk secara <i>online</i> , misalnya buku, musik, mainan atau pakaian

(Sumber: <http://eprints.rclis.org/11691/>, 10 Februari 2014)

Keempat dimensi motivasi ini muncul dari keinginan yang memotivasi pengguna internet dari dalam diri mereka (internal) yang akhirnya pengguna mengalami efek adiksi dalam menggunakan akses *browsing* internet. Peneliti ingin mengetahui apa saja motivasi internal dan dimensi motivasi mana yang paling dominan.

2.2.3 Penggunaan Media Internet pada Mahasiswa

Mahasiswa merupakan satu golongan dari masyarakat yang mempunyai dua sifat, yaitu manusia muda dan calon intelektual, dan sebagai calon intelektual, mahasiswa harus mampu untuk berpikir kritis terhadap kenyataan sosial, sedangkan sebagai manusia muda, mahasiswa seringkali tidak mengukur resiko yang akan menimpa dirinya (Djojodibroto, 2004: 95).

Mahasiswa dalam perkembangannya berada pada kategori remaja akhir yang berada dalam rentang usia 18-21 tahun (Monks, 2001: 262). Usia ini berada dalam tahap perkembangan dari remaja atau *adolescence* menuju dewasa muda atau *young adulthood*. Pada usia ini, perkembangan individu ditandai dengan pencarian identitas diri, adanya pengaruh dari lingkungan, serta sudah mulai membuat keputusan terhadap pemilihan pekerjaan atau karirnya.

Internet, kata yang tidak asing di telinga setiap orang, terutama para mahasiswa yang senantiasa bergaul dengan mewahnya dunia yang berteknologi dan praktis. Internet bisa didapatkan dimanapun kita berada, dengan bermodalkan telepon selular yang memiliki koneksi internet, internet dapat diakses dengan mudahnya, atau jika tidak, di setiap sudut kota pasti terdapat sebuah warung yang menjual

jasa internet atau yang biasa disebut dengan “warnet”. Dengan adanya internet, akses atau jalan terhadap penyampaian informasi-informasi yang ada di dunia ini dapat diambil dengan mudahnya seraya membalikkan tangan atau mengejapkan mata. Banyak ilmu pengetahuan yang begitu melimpah disana, informasi mengenai apapun dapat kita temukan di jagat internet ini. Internet adalah media yang paling efektif dan mudah untuk didapatkan dan diakses oleh siapa saja dimana saja, walaupun tak dapat dipungkiri bahwa karena adanya kebebasan ini dapat terjadi pula penyalahgunaan fasilitas internet sebagai sarana untuk kriminalitas atau asusila. (<http://fema.ipb.ac.id/index.php/penggunaan-internet-sebagai-media-komunikasi-dalam-menciptakan-hubungan-akrab/>, Jurnal “Penggunaan internet sebagai media komunikasi dalam menciptakan hubungan akrab” yang ditulis oleh Singgih D. mahasiswi Institut Pertanian Bogor pada Tahun 2011 diunduh pada 8 Februari 2014 pukul 14.50).

Dalam Plummer (1983: 48), remaja adalah makhluk yang rentan terhadap perubahan disekitarnya. Dia akan mengikuti hal yang paling dominan yang berada didekatnya. Jadi, kemungkinan terjadinya perubahan yang drastis dalam masa-masa remaja khususnya mahasiswa akan mendorong kearah mana mahasiswa itu akan berjalan, kearah positif atau negatif tergantung dari mana dia memulai.

Mahasiswa yang kesehariannya bergaul dengan internet akan lebih tanggap terhadap perubahan informasi disekitarnya karena ia terbiasa dan lebih mengetahui tentang informasi-informasi tersebut sehingga dia lebih daripada yang lainnya. Tetapi, mahasiswa yang memiliki kecenderungan pada hal yang negatif

justro sebaliknya, dia akan nampak pasif karena hanya diperbudak oleh kemudahan dan kekayaan informasi dari internet tersebut.

2.2.4 Jenis Motivasi

Menurut Paul Mayer seperti yang dikutip oleh Onong Uchjana Effendy dalam bukunya Psikologi Manajemen dan Administrasi, menyebutkan motivasi terdiri dari tiga jenis, yaitu :

1. *Fear Motivation* / motivasi kekhawatiran, yaitu menyebabkan seseorang menemukan sesuatu kegiatan karena orang tersebut takut akan konsekuensi / akibat jika tidak melakukan.
2. *Incentive Motivation*, yaitu motivasi yang berhubungan dengan ganjaran / keuntungan baik yang nyata atau tidak sebagai hasil dari sesuatu kegiatan.
3. *Attitude Motivation*/ motivasi sikap, yaitu motivasi yang berhubungan dengan suatu perangkap tujuan yang bersifat pribadi, bukan tujuan yang ditetapkan oleh orang lain (Effendy, 1983:85).

2.2.5 Faktor Motivasi

Maslow mengemukakan bahwa hanya kebutuhan-kebutuhan yang belum dipenuhi yang dapat memotivasi perilaku manusia. Selanjutnya suatu kebutuhan yang telah dipenuhi tidak lagi menjadi suatu motivasi tetap dapat muncul kembali sebagai suatu motivator. Teori Maslow mengenai motivasi menekankan dua pemikiran pokok:

1. Manusia mempunyai banyak kebutuhan, tetapi hanya kebutuhan-kebutuhan yang belum terpenuhi yang mempengaruhi perilaku manusia.

2. Kebutuhan manusia dikelompokkan dalam hierarki menurut kepentingannya, bila suatu kebutuhan telah terpenuhi, kebutuhan lain, yang lebih tinggi muncul untuk di puaskan (Hutauruk, 1993: 128).

Dalam suatu motivasi umumnya terdapat 2 unsur pokok. Yaitu unsur dorongan/kebutuhan dan unsur tujuan, misalnya keadaan cuaca, kondisi lingkungan, dan sebagainya, oleh karena itu dapat saja terjadi perubahan motivasi dalam waktu yang relative singkat, jika ternyata motivasi yang pertama mendapat hambatan atau tidak mungkin dipenuhi.

2.2.6 Tinjauan tentang Motivasi ‘Heavy user’ yang Menyebabkan Kecanduan Menggunakan Akses Internet

Mahasiswa merupakan *fase* dimana individu mencari identitas diri, pada saat inilah seorang remaja bergaul dan mencari teman yang sebaya. Marhijanto (1995:378) Dalam kehidupan nyata sehari-hari manusia tidak dapat memungkiri bahwa adanya suatu hubungan antar individu. Namun, di dunia teknologi jaman sekarang yang berkembang pesat mahasiswa tersebut lebih memilih untuk melakukan segala sesuatunya dengan teknologi, misalnya saja untuk berinteraksi dengan teman bisa melalui internet melalui email atau milis, dimana kebiasaan ini akan mengarahkan mahasiswa tersebut menjadi seorang pecandu internet.

Pecandu internet merupakan individu yang sering melakukan aktifitas-aktifitasnya di depan komputer dalam waktu yang sangat intens. (Yee, 2002 dalam repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/31205/4/Chapter%20II.pdf Jurnal milik Rizky Pratiwi Ningrum mahasiswi Universitas Sumatera Utara tahun 2011 yang

berjudul “Internet Dan Kompetensi Belajar Siswa”, diakses pada 24 November 2013 pukul 19.25). Pecandu internet lebih suka berinteraksi di dalam dunia maya karena seorang pecandu internet sulit bergaul atau enggan dalam berinteraksi dengan dunia nyata bisa dilihat dalam pemakaian internetnya, mahasiswa yang kecandu internet pemakaian internet bisa lebih panjang dan terbuka dalam dunia maya tinggi sedangkan pemakaian internet yang normal waktunya sedikit dan juga interaksi di dalam dunia maya dan dunia nyata seimbang tidak berlebihan.

Para pecandu internet dalam membina kebutuhan berafiliasinya dengan dunia nyata sangat minim mereka lebih sering suka dalam dunia maya, karena di dalam internet terdapat fasilitas yang menawarkan kemudahan seperti *chatting*. Pecandu internet kebutuhan berafiliasinya sulit mereka lebih suka berinteraksi di dalam internet dan fasilitas internet yang ada, lebih suka menutup diri dan beraktifitas sendiri. Para pecandu internet mempunyai tipe kepribadian introvert yang cukup tinggi. Mahasiswa yang kecanduan internet (yang lebih menyukai dan lebih sering melakukan aktivitas-aktivitas yang termasuk ke dalam *cyber relationship addiction*, *cyber sexual addiction* dan *online games* memiliki trait introvert yang tinggi.

Chatting sangat disukai pecandu internet dalam berinteraksi mungkin karena di dalam *chatting* tidak harus menampakan diri dan juga tidak harus bertatapan langsung, berbeda dengan mahasiswa yang *ekstrovert* mereka sangat membuka diri dan juga mahasiswa yang mempunyai tipe kepribadian *ekstrovert* tidak terlalu sering memakai internet yang berlebihan, lebih sering berkomunikasi dengan langsung tanpa perantara apapun.

Perbedaan dilihat dari tipe kepribadiannya, remaja *introvert* lebih suka menutup diri dan juga hanya berinteraksi menggunakan fasilitas di dalam internet itu sendiri seperti chatting, games berbeda dengan remaja *ekstrovert* pemakaian internetnya normal karena mereka tipe membuka diri baik di dalam dunia nyata ataupun dunia maya tidak sulit bagi remaja *ekstrovert* berkomunikasi dengan teman sebayanya.

Adapun macam-macam kecanduan yang sering dilakukan oleh seorang '*heavy user*' atau pecandu internet yaitu *Cybersexual Addiction* (kecanduan pornografi internet), *Cyber-Affair/Relational Addiction* (kecanduan jejaring sosial/chat room), Dorongan Internet (Kecanduan *game online*, judi *online*, dan *eBay*), *Information Overload* (Kekayaan data yang tersedia di *World Wide Web*). (www.netaddiction.com diakses pada 8 November 2013 pukul 17.05). Peneliti ingin meneliti apakah faktor-faktor ini yang mendasari motivasi mereka menjadi kecanduan terhadap akses internet atau ada motivasi lain yang mendasari kecanduan didiri mereka. Apakah itu motivasi kebutuhan ekonomi, motivasi fisik, motivasi keamanan, motivasi sosial, harga diri atau hanya sekedar mencari kesenangan.

2.3 Tinjauan Tentang Kecanduan/Adiksi

2.3.1 Definisi Kecanduan/Adiksi

Definisi mengenai kecanduan adalah sebagai berikut: "*An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing if necessary to pay a price (or negative consequences).*" (Arthur Hovart, 1989 dalam

repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/31205/4/Chapter.pdf Jurnal milik Rizky Pratiwi Ningrum mahasiswi Universitas Sumatera Utara tahun 2011 yang berjudul “Internet Dan Kompetensi Belajar Siswa”, diakses pada 24 November 2013 pukul 19.25)

Berdasarkan definisi diatas, kecanduan berartisuatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Hovart juga menjelaskan bahwa contoh kecanduan bisa bermacam-macam. Bisa ditimbulkan akibat zat atau aktivitas tertentu, seperti judi, *overspending*, *shoplifting*, aktivitas seksual, dan sebagainya.

Definisi lain tentang kecanduan yaitu perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga ia akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkan itu, misalnya kecanduan internet, kecanduan melihat televisi, atau kecanduan bekerja. Seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan jika tidak mampu mengontrol keinginan untuk menggunakan sesuatu, sehingga menyebabkan dampak negatif bagi individu, baik secara fisik maupun psikis (Badudu, J.S dan Mohammad Zain, Z, 2005: 139).

Menurut Lance Dodes dalam bukunya yang berjudul “*The Heart of Addiction*” (dalam Yee, 2002) ada dua jenis kecanduan, yaitu *physical addiction* yang berarti jenis kecanduan yang berhubungan dengan alkohol atau kokain dan *non-physical addiction* adalah jenis kecanduan yang tidak melibatkan dua hal diatas. Kecanduan terhadap akses internet termasuk pada jenis *non-physical addiction*. Berdasarkan definisi di atas, kecanduan berarti suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif.

(repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/31205/4/Chapter%20II.pdf)Jurnal

milik Rizky Pratiwi Ningrum mahasiswi Universitas Sumatera Utara tahun 2011 yang berjudul “Internet Dan Kompetensi Belajar Siswa”, diakses pada 24 November 2013 pukul 19.25).

Sementara menurut Teori Ketergantungan yang diusulkan oleh Sandra Ball-Rokeach dan Melvin Deleur menjelaskan bahwa ketergantungan yang terjadi di dalam diri seseorang dikarenakan adanya pola hubungan terpadu antara audiens, media dan sistem sosial secara luas (Littlejohn, 1996: 348). Teori ini memusatkan pada audiens yang bergantung kepada informasi media untuk menemukan kebutuhan-kebutuhan dan mencapai tujuan-tujuannya. Dalam penelitian ini ‘*heavy user*’ atau pecandu internet sangat menggantungkan kehidupan sehari-harinya dengan media internet dalam hal mencari informasi atau lainnya. Memang tidak semuanya cocok jika dikaitkan pada kondisi masyarakat di zaman sekarang, terutama di Indonesia. Tidak semua aspek informasi sajian dari media massa yang sanggup mempengaruhi secara kuat sehingga audiens menjadi tergantung kepada media yang dimaksud.

Sandra Ball Rokeach dan Melvin Deleur juga menjelaskan bahwa, dengan adanya motivasi yang kuat untuk melakukan suatu kegiatan dan kurangnya kepuasan dari seseorang akan membuat khalayak menjadi ketergantungan atau terus melakukan kegiatan itu meski kebutuhan atau kepuasan sudah didapatkannya.

2.3.2 *Heavy user*

Menurut Horrigan (2000) dalam Achmad (2010:5), terdapat dua hal mendasar yang harus diamati untuk mengetahui intensitas penggunaan internet seseorang,

yakni frekuensi internet yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali mengakses internet yang dilakukan oleh pengguna internet.

The Graphic, Visualization & Usability Center, the Georgia Institute of technology (dalam Surya: 2002) menggolongkan pengguna internet menjadi tiga kategori dengan berdasarkan intensitas internet yang digunakan:

1. *Heavy users*/Pengguna Berat: pengguna internet menghabiskan waktu lebih dari 40 jam per bulan. Jenis pengguna internet ini adalah salah satu ciri – ciri pengguna internet yang *addicted*.
2. *Medium users*/Pengguna Sedang: pengguna internet yang menghabiskan waktu antara 10 sampai 40 jam per bulan.
3. *Light users*/Pengguna Ringan: pengguna internet yang menghabiskan waktu kurang dari 10 jam per bulan. (<http://journal.ipb.ac.id/index.php/sodality/article/viewFile/5809/4483>, Jurnal Putri Ekasari mahasiswa IPB yang berjudul Dampak Sosial-Ekonomi Masuknya Pengaruh Internet Dalam Kehidupan Remaja Di Pedesaan, diakses pada 28 Februari 2014 pukul 20.00).

Dalam kategori yang pertama yaitu *Heavy Users*, pengguna internet menghabiskan waktu sekitar 40 jam per bulan atau bisa dikatakan kurang lebih 1 jam 15 menit perhari. Kategori ini adalah kategori tertinggi dengan pengguna internet tingkatan terparah. Dimana telah dijelaskan diatas jenis kategori ini merupakan ciri-ciri pengguna internet yang *addictive*.

2.3.3 Pecandu Internet

Pecandu Internet menurut Young dalam situs (wartawarga.gunadarma.co.id diakses pada 18 November 2013 pukul 16.30) adalah “Individu yang kecanduan internet memiliki kecenderungan yang kuat dalam melakukan aktivitas aktivitas yang hanya dilakukan sendiri (*solitary activities*) dan membatasi aktivitas sosialnya”.

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.

Adiksi terhadap internet terlihat dari intensi waktu yang digunakan seseorang untuk terpaku di depan komputer atau segala macam alat elektronik yang memiliki koneksi internet, dimana akibat banyaknya waktu yang mereka gunakan untuk *online* membuat mereka tidak peduli dengan kehidupan mereka yang terancam diluar sana, seperti nilai yang buruk disekolah atau mungkin kehilangan pekerjaan dan bahkan meninggalkan orang-orang yang mereka sayangi.

Dalam Cooper (2010: 48), kecanduan internet didefinisikan sebagai perilaku *online* yang terkait tingkat kompulsif yang mengganggu kehidupan normal dan

menyebabkan stress berat pada keluarga, teman, orang yang dicintai, atau lingkungan kerja seseorang. Kecanduan Internet yang telah ketergantungan disebut *compulsivity Internet*. Pecandu membuat internet lebih penting dari pada keluarga, teman, bahkan pekerjaannya. Mereka bersedia mengorbankan apa yang mereka paling hargai untuk mempertahankan dan melanjutkan perilaku tidak sehat mereka.

Tidak ada pola perilaku tertentu mendefinisikan kecanduan internet, tetapi sebagai contohnya seperti keasyikan saat *online*, berbohong atau menyembunyikan sejauh atau sifat perilaku *online* Kita dan ketidakmampuan untuk mengontrol atau menghentikan kita perilaku *online*.

Kecanduan internet masih jadi perdebatan untuk masuk dalam gangguan kejiwaan atau tidak. Para pasien yang mengalami kecanduan internet juga sering mengalami kondisi kejiwaan lain seperti kurang perhatian gangguan hiperaktif, depresi, kecemasan, rendah kepercayaan diri, impulsif, tak tahu malu, dan cenderung mau bunuh diri.

Jika pola penggunaan Internet mengganggu hidup sang pengguna dengan cara apapun bentuk atau bentuk, (misalnya apakah itu berdampak pada pekerjaan, kehidupan keluarga, hubungan, dan sekolah) yg pernah kita alami. Selain itu, jika kita menemukan bahwa menggunakan Internet sebagai alat untuk secara teratur mengubah suasana hati pengguna, mungki masalah berkembang.

Beberapa penelitian menyebutkan kecanduan internet dapat disebabkan:

1. Kebutuhan komunikasi dengan dunia sangat meningkat
2. Rasa ingin tahu yang tidak bisa dikontrol
3. Kebutuhan Pendidikan yang berlebihan

Menurut Young & Rodgers dalam jurnal yang ditulis oleh Cynthia Maya Uli Siahaan, mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma tahun 2009. Menyatakan bahwa mahasiswa yang mengalami kecanduan internet (*dependent*) akan *memiliki attitudes, behavior*, maupun karakteristik-karakteristik yang unik dan berbeda dari mahasiswa yang pemakaian internetnya normal. Variabel-variabel yang diduga dapat menjadi karakteristik yang secara signifikan dapat membedakan mahasiswa yang kecanduan internet dengan mahasiswa yang pemakaian internetnya normal adalah:

1. Tingkat aktivitas
2. Jenis kelamin
3. Personality traits

(Sumber:http://www.gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/psychology/2009/Artikel_10503222.pdf diakses pada 2 Desember 2013 pukul 14.45)

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pecandu Internet atau *internet addiction* adalah penggunaan internet yang berlebihan yang melibatkan manusia dan komputer, dan dikarakteristikan dengan meningkatnya aktivitas penggunaan internet, perasaan yang tidak nyaman apabila *offline*, meningkatnya toleransi, serta penyangkalan terhadap adanya problem kelakuan,

dimana penggunaan internet yang berlebihan tersebut dapat mengakibatkan masalah psikologis, sosial, dan pekerjaan pada kehidupan individu tersebut.

2.3.3.1 Penyebab Pecandu Internet

Menurut Hack pada tahun 1997 (dalam wartawarga.gunadarma.co.id diakses pada 18 Januari 2014 pukul 16.30) Pecandu internet dapat disebabkan oleh informasi yang sangat deras dari luar yang ingin diserap atau diperoleh remaja yang dapat bersumber dari perusahaan, institusi, departemen-departemen, sekolah ataupun remaja itu sendiri. Pecandu internet bisa siapa pun, dari mana pun, kapan pun.

Menurut Maslow dalam buku Pawit M. Yusuf yang berjudul Ilmu Informasi, Komunikasi dan Kepustaaan (2009:205), ada beberapa motivasi yang memungkinkan seorang *heavy user* mengalami efek adiksi pada penggunaan akses *browsing* internet khususnya motivasi internal yang muncul dari dalam diri seorang *heavy user* tersebut.

Faktor lain penyebab kecanduan internet (*Addict*) Kecanduan internet merupakan masalah impulsif dan empat subtype yg telah didefinisikan dalam (www.netaddiction.com diakses pada 8 Januari 2014 pukul 17.05) yaitu:

1. Cybersexual Addiction

Orang-orang yang menderita dari situs porno / kecanduan pornografi internet biasanya terlibat dalam melihat, download, dan pornografi *onlinetrading* atau terlibat dalam fantasi dewasa yg dimainkan di ruang chatting.

2. Cyber-Affair/Relational Addiction

Individu yang menderita kecanduan ke chat room, IM, atau situs jaringan sosial menjadi over-terlibat dalam hubungan *online* atau mungkin terlibat dalam perzinahan Virtual. Teman *online* cepat menjadi lebih penting untuk individu sering dengan mengorbankan hubungan kehidupan nyata dengan keluarga dan teman-teman. Dalam banyak kasus, ini akan menyebabkan perselisihan perkawinan dan ketidakstabilan keluarga

3. Dorongan Internet

Kecanduan game *online*, judi *online*, dan eBay akan cepat menjadi masalah mental yang baru di Era Internet saat ini. Dengan akses cepat ke kasino virtual, permainan interaktif, dan eBay, pecandu berlebihan lepas dari uang dan bahkan mengganggu tugas lainnya yang berhubungan dengan pekerjaan atau hubungan yang signifikan.

4. *Information Overload*

Kekayaan data yang tersedia di *World Wide Web* telah menciptakan tipe baru perilaku kompulsif tentang web surfing yang berlebihan dan pencarian database Individu akan menghabiskan jumlah yang lebih besar waktu mencari dan mengumpulkan data dari web dan mengorganisasikan informasi. kecenderungan obsesif kompulsif dan produktivitas kerja berkurang biasanya terkait dengan perilaku ini.

2.3.3.2 Ciri-Ciri Pecandu Internet

Berdasarkan pada YDQ (*Young Diagnostic Questionnaire*) dalam (Young, 1999) yang merupakan kriteria pecandu internet terdapat delapan kriteria, yaitu :

1. Pikiran pecandu internet terus-menerus tertuju pada aktivitas berinternet dan sulit untuk dibelokkan ke arah lain
2. Adanya kecenderungan penggunaan waktu berinternet yang terus-menerus bertambah demi meraih tingkat kepuasan yang sama dengan yang pernah dirasakan sebelumnya
3. Yang bersangkutan secara berulang gagal untuk mengontrol atau menghentikan penggunaan internet
4. Adanya perasaan tidak nyaman, murung, atau cepat tersinggung ketika yang bersangkutan berusaha menghentikan penggunaan internet
5. Adanya kecenderungan untuk tetap *online* melebihi dari waktu yang ditargetkan
6. Penggunaan internet itu telah membawa risiko hilangnya relasi yang berarti, pekerjaan, kesempatan studi, dan karier
7. Penggunaan internet menyebabkan pengguna membohongi keluarga atau terapis, dan orang lain untuk menyembunyikan keterlibatannya yang berlebihan dengan internet
8. Internet digunakan untuk melarikan diri dari masalah atau untuk meredakan perasaan-perasaan negatif seperti rasa bersalah, kecemasan, depresi, dan sebagainya.

Seseorang dapat digolongkan sebagai pecandu internet bila ia memenuhi sedikitnya lima dari delapan kriteria yang disebutkan Young. Beard (2001) memodifikasi kriteria Young dengan menyatakan bahwa seseorang dapat digolongkan sebagai pecandu internet bila ia memenuhi lima kriteria pertama dan salah satu dari tiga kriteria berikutnya.

*(<http://jurnalpsikologi.uinsby.ac.id/index.php/jurnalpsikologi/article/view/17/10>
diakses 15 April 2014 pukul 13.45).*

2.3.3.3 Tahapan Pecandu Internet

Internet Addiction adalah pola penggunaan internet yang maladaptive yang menghasilkan pengrusakan atau distress secara klinis yang terwujudkan dalam tiga atau lebih kriteria. Internet Addiction merupakan kelainan yang muncul pada orang yang merasa bahwa dunia maya pada layar komputernya lebih menarik dibandingkan dengan kehidupannya sehari-hari. Terdapat tahapan pecandu internet menurut Goldberg (1995) yang menyatakan bahwa tingkatan individu yang mengalami Internet Addiction adalah dimulai dari sebagai berikut:

1. Toleransi, didefinisikan dari beberapa hal berikut :
 - a. Demi mencapai kepuasan jumlah waktu penggunaan internet meningkat secara mecolok.
 - b. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan internet secara terus-menerus dalam waktu yang sama akan menurun secara mecolok. Dan untuk mendapatkan waktu penggunaan seperti sebelumnya harus menggunakan internet kembali dengan peningkatan yang mecolok.
2. Penarikan Diri dari kehidupan sosial yang khas.
3. Internet digunakan lebih sering atau lebih lama dari yang direncanakan.
4. Terdapat keinginan yang tak mau hilang atau usaha yang gagal dalam pengendalian internet.
5. Menghabiskan banyak waktu dengan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan penggunaan internet.

6. Kegiatan-kegiatan penting dari bidang sosial, pekerjaan, atau rekreasi dibiarkan karena penggunaan internet.
7. Penggunaan internet tetap dilakukan walaupun terdapat masalah-masalah fisik, sosial, pekerjaan atau psikologis yang kerap timbul yang kemungkinan besar disebabkan atau diperburuk oleh penggunaan internet. (Sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/Internet_addiction_disorder, diakses 15 April 2014 pukul 16.25).

2.3.3.4 Dampak Pecandu Internet

Internet merupakan jaringan komputer yang dapat menghubungkan suatu komputer atau jaringan komputer dengan jaringan komputer lain, sehingga memudahkan khalayak untuk berkomunikasi atau berbagi data tanpa melihat jenis komputer itu sendiri. Saat ini jumlah situs web mencapai triliunan dan isinya memuat bermacam-macam topik yang menjadi sumber informasi baik yang positif maupun negatif.

Pecandu internet merupakan efek negatif dari penggunaan internet yang berlebihan. Menurut psikolog pendidikan asal Yogyakarta, Niken Iriani LNH MSi Psi dalam (<http://lifestyle.kompasiana.com/urban/2013/09/13/kecanduan-internet-591237.html>, diakses 18 April 2014 pukul 17.20), seorang pecandu internet lebih memiliki dampak negatif dibandingkan positif. Kalau dilihat dari pengetahuan dan wawasannya, *heavy user* memiliki dampak positif dalam hal update informasi, antara lain:

1. Seorang *heavy user* selalu mengetahui hal-hal terbaru mengenai teknologi ataupun perkembangan zaman.
2. Wawasan yang dimiliki oleh seorang *heavy user* lebih luas dibandingkan orang yang tidak aktif menggunakan internet.
3. Dapat mengembangkan bisnis *online* yang pemasaran dan pemesanannya melalui media online.

Tetapi hal diatas dapat mempersempit kehidupan pergaulan seorang *heavy user* bahkan banyak lebih banyak efek negatif yang di alaminya. Menurut Young dalam (Sumber: wartawarga.gunadarma.co.id diakses pada 18 April 2014 pukul 16.30), dampak negatif dari penggunaan internet yang berlebihan dan yang mengalami kecanduan internet akan mendapatkan dampak-dampak yang sangat mengganggu dirinya, yaitu:

1. Masalah-masalah pelecehan sex dan pornografi
2. Mengalami masalah dibidang ekonomi/perjudian
3. Mengalami masalah di bidang akademik
4. Penipuan
5. Turunnya tingkat komunikasi sosial dalam kehidupan sehari-hari.
6. Hacking, bentuk kejahatan dunia maya dengan membobol jaringan sehingga mengeksplorasi atau melemahkan sistem jaringan internet.
7. Cracking, usaha memasuki sebuah jaringan secara ilegal dengan tujuan mencuri, mengedit bahkan menghancurkan data.
8. Information overload
9. Radiasi, berada didepan komputer terlalu lama tidak baik untuk kesehatan mata dan tulang.

10. Menghambat pertumbuhan dan gangguan kesehatan, kecanduan internet bagi kaum muda selama masa pertumbuhan dapat merusak pikiran dan tubuh mereka karena kurangnya aktivitas gerak.

2.4 Internet Sebagai Media Baru

Menurut Denis McQuail dalam bukunya Teori Komunikasi Massa (2011:43) ciri utama media baru adalah adanya saling keterhubungan, aksesnya terhadap khalayak individu sebagai penerima maupun pengirim pesan, interaktivitasnya, kegunaan yang beragam sebagai karakter yang terbuka, dan sifatnya yang ada di mana-mana.

Adapun perbedaan media baru dari media lama, yakni media baru mengabaikan batasan percetakan dan model penyiaran dengan memungkinkan terjadinya percakapan antar banyak pihak, memungkinkan penerimaan secara simultan, perubahan dan penyebaran kembali objek-objek budaya, mengganggu tindakan komunikasi dari posisi pentingnya dari hubungan kewilayah dan modernitas, menyediakan kontak global secara instan, dan memasukkan subjek modern/akhir modern ke dalam mesin aparat yang berjaringan. (McQuail, 2011:151).

Perubahan utama yang berkaitan dengan munculnya media baru yakni:

1. Digitalisasi dan konvergensi atas segala aspek media.
2. Interaksi dan konektivitas jaringan yang makin meningkat.
3. Mobilitas dan deklokasi untuk mengirim dan menerima.

4. Adaptasi terhadap peranan publikasi khalayak.
5. Munculnya beragam bentuk baru 'pintu' (*gateway*) media.
6. Pemisahan dan pengaburan dari 'lembaga media'.

Denis McQuail memberikan beberapa ciri mengenai internet, yaitu :

1. Teknologi berbasis komputer.
2. Karakternya hibrida, tidak berdedikasi, fleksibel.
3. Potensi interaktif.
4. Fungsi publik dan privat.
5. Peraturan yang tidak ketat.
6. Kesalingterhubungan.
7. Ada di mana-mana/tidak tergantung lokasi.
8. Dapat diakses individu sebagai komunikator.
9. Media komunikasi massa dan pribadi. (McQuail, 2011:152).

Kemunculan media baru turut memberikan andil akan perubahan pola komunikasi masyarakat. Media baru, dalam hal ini internet sedikit banyak mempengaruhi cara individu berkomunikasi dengan individu lainnya. Internet di kehidupan sekarang hadir untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam berkomunikasi dan memperoleh informasi. Internet berfungsi sebagai jaringan global untuk komunikasi dari satu lokasi ke lokasi lainnya di belahan dunia. Internet juga berfungsi sebagai aspek penyedia informasi yang tidak ada batasan. Mengakses internet saat ini sudah menjadi rutinitas kebanyakan masyarakat. Tidak hanya dengan menggunakan komputer atau laptop sajatetapi kini dapat mengaksesnya melalui handphone

dengan berbagai kemudahan yang ditawarkan oleh sejumlah *provider* telpon seluler.

2.5 Akses Internet

Akses Internet sangat cepat dibandingkan sumber data tradisional karena bersifat *real-time*. Kita dapat mengakses alamat yang terdapat dalam *icon*, selanjutnya tinggal menunggu hasil (tentunya tergantung pada fasilitas modem dan ISP atau *Internet Service Provider* yang dipergunakan). Akses browsing internet adalah pencarian informasi secara elektronik melalui mesin pencari (*search engines*) sangat menghemat waktu, apalagi kalau dibandingkan dengan pencarian lewat katalog perpustakaan atau pencarian buku, majalah, jurnal dirak-rak perpustakaan. (Agusli, 2010: 155)

Hotspot adalah area yang dilingkupi oleh jaringan internet tanpa kabel (*wireless*). Jaringan berasal dari sebuah pemancar *access point* yang terhubung langsung dengan jaringan *internet broadband*. *Access point* berfungsi sebagai pemancar sinyal sekaligus menyediakan layanan agar sinyal tersebut dapat digunakan oleh banyak pengguna. Luas jangkauan *hotspot* tergantung pada kuat sinyal yang mampu disediakan oleh *access point* yang pada umumnya beradius sekitar 10 – 100 meter (Agusli, 2010: 152).

Umumnya kecepatan akses internet dalam area *hotspot* bergantung pada jaringan *broadband* yang digunakan, posisi saat mengakses hotspot semakin kuat sinyal

yang ditangkap laptop semakin cepat pula koneksi internet yang didapat, jumlah pengguna internet yang sedang aktif dalam area *hotspot* (Agusli, 2010: 153).

2.6 Landasan Teori

Motivasi atau faktor pendorong tidak pernah terlepas dari adanya suatu kebutuhan. Abraham Maslow menjelaskan tentang masalah kebutuhan seseorang akan informasi dan banyak variasinya melalui Teori Kebutuhan atau Teori Motivasi (Pawit M. Yusuf, 2009: 205), dimulai dari tahap kebutuhan yang paling dasar sampai kepada tingkat kebutuhan yang paling tinggi, yakni:

- 1) *Kebutuhan fisik*, yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan: makanan, minuman, tempat tinggal, kepuasan seksual, dan kebutuhan fisik lain.
- 2) *Kebutuhan keamanan*, yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan: keamanan dan perlindungan dari gangguan fisik dan emosi, dan juga kepastian bahwa kebutuhan fisik akan terus terpenuhi.
- 3) *Kebutuhan sosial*, yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan: kasih sayang, menjadi bagian dari kelompoknya, diterima oleh teman-teman, dan persahabatan.
- 4) *Kebutuhan harga diri*, yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan: faktor harga diri internal, seperti penghargaan diri, otonomi, pencapaian prestasi dan harga diri eksternal seperti status, pengakuan, dan perhatian.

- 5) *Kebutuhan aktualisasi diri*, yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan: pertumbuhan, pencapaian potensi seseorang, dan pemenuhan diri sendiri; dorongan untuk menjadi apa yang dia mampu capai.

Ketika salah satu kebutuhan diatas tidak terpenuhi atau belum terlengkapi maka seseorang belum bisa dikatakan memenuhi kebutuhan dasar manusia. Ketika satu dari kebutuhan itu tidak terpenuhi maka akan muncul suatu tindakan yang tidak diinginkan, dan ketika kebutuhan terpenuhi semua maka ia akan merasa puas dan akan dilanjutkan dengan kebutuhan lainnya. Dari teori Maslow disimpulkan orang hanya akan mempunyai waktu dan energi untuk menekuni minat estetika dan intelektualnya jika kebutuhan dasarnya sudah dapat dipenuhi dengan mudah. Untuk mengetahui motivasi apa yang mendorong *heavy user* menjadi kecanduan, serta mengetahui seberapa pentingnya internet bagi para *heavy user* maka peneliti menggunakan Teori Kebutuhan atau Teori Motivasi milik Abraham Maslow, adapun penjelasan mengenai lima teori tersebut sebagai berikut:

a) Kebutuhan Fisik

Kebutuhan fisik adalah usaha untuk menjaga keseimbangan unsur-unsur fisik, seperti makan, minum, kebutuhan istirahat, dan lainnya. Kebutuhan ini adalah kebutuhan mendasar dan paling kuat. Dalam keadaan kelaparan atau kehausan maka setiap orang akan meninggalkan kegiatannya serta kebutuhannya yang lain untuk memenuhi kebutuhan ini (Sondang,2004:146). Kebutuhan fisiologi merupakan kebutuhan pertama dan utama untuk mempertahankan hidup dan kehidupan manusia. Kebutuhan paling dasar pada setiap orang adalah kebutuhan fisiologi yakni kebutuhan untuk mempertahankan hidupnya secara fisik (Sondang,

2004:147). Kebutuhan-kebutuhan itu seperti kebutuhan akan makanan, minuman, tempat berteduh, seks, tidur dan oksigen.

Kebutuhan-kebutuhan fisiologis adalah potensi paling dasar dan besar bagi semua pemenuhan kebutuhan di atasnya. Manusia yang lapar akan selalu termotivasi untuk makan, bukan untuk mencari teman atau dihargai. Manusia akan mengabaikan atau menekan dulu semua kebutuhan lain sampai kebutuhan fisiologisnya itu terpuaskan. Di masyarakat yang sudah mapan, kebutuhan untuk memuaskan rasa lapar adalah sebuah gaya hidup. Mereka biasanya sudah memiliki cukup makanan, tetapi ketika mereka berkata lapar maka yang sebenarnya mereka pikirkan adalah citarasa makanan yang hendak dipilih, bukan rasa lapar yang dirasakannya. Seseorang yang sungguh-sungguh lapar tidak akan terlalu peduli dengan rasa, bau, temperatur ataupun tekstur makanan.

Kebutuhan fisiologis berbeda dari kebutuhan-kebutuhan lain dalam dua hal. Pertama, kebutuhan fisiologis adalah satu-satunya kebutuhan yang bisa terpuaskan sepenuhnya atau minimal bisa diatasi. Manusia dapat merasakan cukup dalam aktivitas makan sehingga pada titik ini, daya penggerak untuk makan akan hilang. Bagi seseorang yang baru saja menyelesaikan sebuah santapan besar, dan kemudian membayangkan sebuah makanan lagi sudah cukup untuk membuatnya mual. Kedua, yang khas dalam kebutuhan fisiologis adalah hakikat pengulangannya.

(Sumber: http://www.academia.edu/9582626/Makalah_Psikologi_Teori_Kebutuhan_Abraham_Maslow diakses pada tanggal 2 Februari 2015)

b) Kebutuhan Keamanan

Setelah kebutuhan-kebutuhan fisiologis terpuaskan secukupnya, munculah apa yang disebut Maslow sebagai kebutuhan-kebutuhan akan rasa aman. Kebutuhan-kebutuhan akan rasa aman ini diantaranya adalah rasa aman fisik, kebebasan dari rasa takut dan cemas. Kebutuhan akan rasa aman berbeda dari kebutuhan fisiologis karena kebutuhan ini tidak bisa terpenuhi secara total. Menurut Maslow, orang-orang yang tidak aman akan bertingkah laku sama seperti anak-anak yang tidak aman. Mereka akan bertingkah laku seakan-akan selalu dalam keadaan terancam besar. Seseorang yang tidak aman memiliki kebutuhan keamanan akan berusaha keras menghindari hal-hal yang bersifat asing dan yang tidak diharapkannya (Sondang, 2004:150).

Dapat disimpulkan bahwa kebutuhan keamanan adalah kebutuhan yang berkaitan dengan kebebasan dari rasa takut dan cemas. Pada dasarnya kebutuhan fisik dan keamanan adalah kebutuhan untuk mempertahankan hidup dimana kebutuhan fisik adalah pertahanan jangka pendek sementara kebutuhan keamanan adalah kebutuhan jangka panjang karena setiap orang membutuhkan rasa aman dalam dirinya setiap hari.

c) Kebutuhan Sosial

Jika kebutuhan fisiologis dan kebutuhan akan rasa aman telah terpenuhi, maka munculah kebutuhan sosial. Kebutuhan-kebutuhan ini meliputi dorongan untuk bersahabat, keinginan memiliki pasangan dan keturunan, kebutuhan untuk dekat pada keluarga dan kebutuhan antarpribadi seperti kebutuhan untuk memberi dan menerima cinta. Kebutuhan sosial adalah kebutuhan dasar yang menggambarkan emosi seseorang. Kebutuhan ini merupakan suatu dorongan dimana seseorang

mempunyai keinginan untuk menjalin hubungan yang bermakna secara efektif atau hubungan emosional dengan orang lain.

Dorongan ini akan semakin menekan seseorang sedemikian rupa, sehingga ia akan berusaha semaksimal mungkin untuk mendapatkan pemenuhan kebutuhan akan cinta kasih dan perasaan memiliki. Kebutuhan akan mencintai dan dicintai ini sangat besar pengaruhnya terhadap kepribadian seseorang terutama anak. Jika tidak terpenuhi akan timbul rasa cemas, takut dan selalu merasakan dirinya dalam keadaan terancam, manusia yang tidak terpenuhi kebutuhan akan rasa aman ini selalu bertindak seolah-olah selalu menghadapi keadaan darurat (Sondang, 2004:151-152). Dari penjelasan tersebut dapat di simpulkan bahwa kebutuhan sosial adalah kebutuhan untuk menjadi bagian dari kelompok sosial. Dimana setiap orang sangat peka dengan kesendirian, pengasingan, ditolak lingkungan, kehilangan sahabat atau cinta. Kebutuhan ini adalah kebutuhan yang sangat penting sepanjang hidup, karena manusia adalah makhluk sosial.

d) Kebutuhan Harga Diri

Menurut Sondang P Siagian (2004:155) bahwa setelah kebutuhan dicintai dan dimiliki tercukupi, manusia akan bebas untuk mengejar kebutuhan akan penghargaan. Maslow menemukan bahwa setiap orang yang memiliki dua kategori mengenai kebutuhan penghargaan, yaitu kebutuhan yang lebih rendah dan lebih tinggi.

Kebutuhan yang rendah adalah kebutuhan untuk menghormati orang lain, kebutuhan akan status, ketenaran, kemuliaan, pengakuan, perhatian, reputasi,

apresiasi, martabat, bahkan dominasi. Kebutuhan yang tinggi adalah kebutuhan akan harga diri termasuk perasaan, keyakinan, kompetensi, prestasi, penguasaan, kemandirian dan kebebasan. Sekali manusia dapat memenuhi kebutuhan untuk dihargai, mereka sudah siap untuk memasuki gerbang aktualisasi diri, kebutuhan tertinggi yang ditemukan Maslow. Ada dua macam kebutuhan akan harga diri yaitu:

1. Menghargai diri sendiri berkaitan dengan kebutuhan kekuatan, kebutuhan prestasi, kepercayaan diri, dan kebebasan.
2. Mendapatkan penghargaan dari orang lain berkaitan dengan status, ketenaran, menjadi orang penting, kehormatan, dan perasaan di terima oleh orang lain.

Setiap orang membutuhkan pengetahuan bahwa diterima dengan baik serta dikenal dengan baik oleh orang lain.

e) Kebutuhan Aktualisasi Diri

Kebutuhan Aktualisasi Diri adalah kebutuhan yang berada di tingkat yang paling tinggi, namun prosentase kepuasannya hanya 10%. Kebutuhan aktualisasi diri adalah keinginan untuk memperoleh kepuasan dengan dirinya sendiri, untuk menjadi apa yang dapat ia lakukan, dan merasa bebas mencapai puncak prestasinya. Maslow melukiskan kebutuhan ini sebagai hasrat untuk semak, ini menjadi diri sepenuh kemampuannya sendiri, menjadi apa saja menurut kemampuannya. Kebutuhan ini merupakan kebutuhan yang terdapat beberapa meta kebutuhan yang tidak tersusun secara hierarki, melainkan saling mengisi.

Jika berbagai meta kebutuhan tidak terpenuhi maka akan terjadi meta patologi seperti apatisme, kebosanan, putus asa, tidak punya rasa humor lagi, keterasingan, mementingkan diri sendiri, kehilangan selera dan sebagainya(Sondang, 2004:159). Dengan kata lain aktualisasi diri adalah pemenuhan akan kepuasan diri sendiri, dimana di dalam aktualisasi diri terdapat beberapa meta-kebutuhan yang saling berkaitan satu sama lain, dan harus dipenuhi diantaranya:

1) Meta Kebutuhan Penyelesaian

Meta kebutuhan penyelesaian yang dapat dikaitkan dengan penelitian ini adalah ketika para *heavy user* menganggap bahwa internet adalah sumber penyelesaian dari masalah yang di temukan dalam kehidupan sehari-hari serta penyelesaian dalam mengerjakan tugas kuliah. Menurut Sondang P Siagian dalam bukunya yang berjudul Teori Mitivasi dan Analisisnya (2004: 159) Maslow menyatakan apabila meta kebutuhan ini tidak dapat terpenuhi maka akan menimbulkan meta-patologi yang menyebabkan keputus asa, berhenti berjuang, dan ketidaklengkapan dalam diri seseorang.

2) Meta Kebutuhan Tanpa Susah Payah

Meta kebutuhan tanpa susah payah yang dapat dikaitkan dengan penelitian ini adalah ketika para *heavy user* menganggap bahwa dengan adanya internet maka mereka akan merasa tenang dan santai dalam mencari semua informasi yang mereka butuhkan serta kemudahan dalam mendapatkan hiburan. Dimana jika tidak terpenuhi meta kebutuhan ini maka akan menimbulkan meta-patologi yang

menyebabkan seseorang menjadi merasa kelelahan, kecanggungan, kekakuan, ketegangan (Sondang, 2004: 159).

3) *Meta Kebutuhan Bermain*

Meta kebutuhan bermain yang dapat dikaitkan dengan penelitian ini adalah dimana ketika para *heavy user* menganggap bahwa internet adalah sarana rekreasi bagi mereka yang mampu membuat mereka merasa senang. Maslow menjelaskan jika kebutuhan bermain dalam diri seseorang tidak mampu terpenuhi maka akan muncul meta patologi depresi, dan kesedihan (Sondang, 2004: 160).

Maslow menyatakan bahwa secara psikologis, memang setiap orang cenderung memiliki kebutuhan dan keinginan yang berlaku seperti yang telah disebutkan diatas, namun karena setiap orang kondisinya berbeda-beda, antara lain dipengaruhi oleh kognisinya, maka kebutuhan tersebut pun menjadi beragam tingkat penonjolannya. Ada yang hanya sebatas bedara pada tingkat fisiologi namun ada juga orang yang tingkat kebutuhannya sudah melewati tingkat awal tadi.

Timbulnya kebutuhan seseorang tetap dipengaruhi oleh kondisi fisiologis, situasi dan kognisinya (Krech, dkk., 1962: 84) sebagaimana dikutip oleh Pawit M. Yusuf dalam bukunya yang berjudul Ilmu Informasi, Komunikasi dan Kepustaaan (2009:205). Kebutuhan orang tidak akan muncul atas sesuatu yang tidak terjangkau oleh kemampuan daya belinya. Hasil berfikir seseorang juga sering menimbulkan keinginan dan/atau kebutuhan tertentu sesuai dengan apa yang dipikirkannya. Misalnya, jika sedang berfikir tentang bagaimana caranya

meningkatkan pengetahuan yang sudah dimilikinya, maka ia mulai berfikir tentang upaya mencari informasi untuk tujuan-tujuan tersebut, termasuk dengan cara membaca berbagai media bacaan yang ada kaitannya dengan masalah yang dipikirkannya tadi.

2.8 Kerangka Pemikiran

Dengan adanya perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin canggih membuat teknologi internet menjadi media yang eksistensinya paling tinggi dikalangan masyarakat zaman sekarang khususnya mahasiswa. Kecanduan yang dimaksud contohnya seperti telah menjadi pengguna internet minimal sudah lima tahun, telah menjadi pengguna internet aktif, minimal mengakses internet selama 5 jam sehari, lebih senang menghabiskan waktu untuk *online* daripada bersama teman atau keluarga, memeriksa email atau pesan *online* secara kompulsif sepanjang waktu, merasa gelisah saat tidak menggunakan internet.

Penelitian ini di dasari oleh teori motivasi dan kebutuhan Abraham Maslow, di mana Maslow menjelaskan bahwa terdapat 5 tingkatan kebutuhan seseorang yaitu: kebutuhan fisik, kebutuhan keamanan, kebutuhan sosial, kebutuhan harga diri, dan kebutuhan aktualisasi diri. Kecanduan muncul karena adanya sebab yang sangat memotivasi mahasiswa dalam mengakses internet, sehingga *heavy user* akan memiliki kebutuhan yang kuat untuk mencapai umpan balik pada kegiatan yang mereka lakukan demi mendapatkan kepuasan sendiri dari kegiatan yang di kerjakannya. Berdasarkan paparan diatas, maka kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan penelitian sebagai berikut.

Bagan 2.1 Gambar kerangka Pikir Penelitian

