

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi telah mengalami kemajuan yang semakin pesat dan memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia. Hal tersebut dapat dilihat dari munculnya teknologi informasi yang sangat memudahkan individu dalam mengakses informasi secara cepat. Teknologi informasi yakni seperti ponsel, laptop, komputer, dan tablet. Pengguna teknologi informasi pun berasal dari berbagai jenis kalangan usia, mulai dari balita, remaja, dewasa, hingga lanjut usia. Teknologi informasi telah menjadi bagian dalam kehidupan individu dalam sehari-hari yang berfungsi agar kegiatan manusia menjadi lebih mudah dilakukan. Ponsel merupakan alat dengan fitur dan fungsi yang canggih yaitu membuat panggilan telepon dan mengirim pesan teks. Ponsel dilengkapi dengan kemampuan yang beragam seperti menampilkan foto, bermain game, merekam dan memutar video serta audio, mengirim serta menerima email, aplikasi untuk situs *website* sosial dan menjelajahi website, internet, dan masih banyak lagi. (Gowthami & Kumar, 2016).

Menurut laporan (APJII) Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2024) mengumumkan jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2024 yakni mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk di Indonesia pada tahun 2023. Berdasarkan dengan hasil survei penetrasi internet Indonesia 2024 yang dirilis oleh

APJII, maka tingkat penetrasi internet Indonesia menyentuh angka 79,5%. Dibandingkan dengan periode sebelumnya, maka terdapat peningkatan 1,4%.

Menurut laporan (APJII) Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2024) terdapat beberapa pemaparan mengenai persentase pengguna internet berdasarkan dengan kategori usia. Sebanyak 34,40% pengguna internet yang merupakan generasi Z (kelahiran 1997-2012). Sebanyak 30,62% pengguna internet merupakan gen milenial (1981-1996). Sebanyak 18,98% pengguna internet yang merupakan kelahiran 1965-1980. Sebanyak 9,17% pengguna internet yang merupakan kelahiran kurang dari 2023.

Berdasarkan dengan data, dapat disimpulkan bahwa remaja yang berusia 15-18 tahun masuk dalam kategori gen z (kelahiran 1997-2012). Dimana, gen Z merupakan pengguna internet yang paling banyak. Remaja menggunakan internet untuk bermain media sosial, mencari informasi dan bermain game online. Internet tidak hanya memberikan dampak positif, namun juga dapat memberikan dampak negatif bagi individu. Apabila penggunaan internet berkelanjutan, maka durasi pemakaian internet juga akan semakin bertambah. Hal tersebut dapat masuk kedalam perilaku adiksi. *Internet addiction disorder (IAD)* merupakan kondisi dimana individu keasyikkan atau berlebihan dalam menggunakan internet, sehingga sulit mengontrol kebiasaan tersebut (Weinsten, Feder, Rosenberg, Dannon, 2014)

Wiarso (2022) menyatakan bahwa remaja merupakan individu yang berada dalam transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa, yaitu antara usia 11 hingga 20 tahun.. Pada usia tersebut, remaja memiliki sikap yang labil dan cukup banyak godaan yang dialami oleh remaja dan sangat mudah dipengaruhi oleh macam-macam gaya hidup. Remaja rentan mengalami kecenderungan terhadap internet karena, memiliki rasa ingin tahu dan masih sulit dalam mengontrol diri. Hal ini sejalan dengan teori Hikmandayani, dkk (2023) yang menyatakan bahwa masa remaja identik dengan pencarian jati diri, remaja kerap dihubungkan dengan perilaku yang sulit diatur. Masa remaja merupakan periode terjadinya pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, baik secara fisik, psikologis, maupun intelektual.

Nurbaiti (2022) menyatakan bahwa adiksi internet merupakan kondisi dimana individu tidak dapat mengontrol kebiasaannya dalam menggunakan internet. Kebiasaan tersebut berlangsung secara terus-menerus dalam jangka waktu tertentu. Kondisi adiksi ditandai dengan beberapa gejala seperti kegelisahan sosial, penurunan kemampuan dalam mengatur emosi dan kurangnya kontrol diri. Penggunaan internet dengan intensitas yang berlebihan memberikan resiko adiksi internet jauh lebih besar bagi kelompok usia remaja dan anak-anak dibandingkan individu dewasa. Kecanduan internet dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik sosial, psikologis, dan biologis. Terkadang remaja yang memiliki kecanduan internet seringkali berawal dari kesulitan dalam berkomunikasi secara langsung. Hal tersebut membuat remaja yang sulit dalam berkomunikasi

akan merasa rendah diri dan mengisolasi dirinya dan hal tersebut menyebabkan permasalahan hidup yang akan menyebabkan adiksi internet. Penggunaan internet yang berlebihan yaitu 40 hingga 80 jam/minggu, yang berarti individu dapat dikatakan menggunakan internet sekitar 6-11 jam/hari. Young (2017)

Saifuddin (2023) menyatakan bahwa terdapat beberapa dampak negatif ketika individu mengalami kecanduan internet. Pertama, individu yang mengalami kecanduan internet dapat menyebabkan *nomophobia*. *Nomophobias* merupakan kondisi dimana kondisi kejiwaan cemas saat individu tidak memegang atau jauh dari gawai. Ketika individu tidak memegang gawai, maka individu tidak dapat mengakses internet. Hal kedua yaitu individu yang kecanduan internet rentan mengalami FOMO (*fear of missing out*), individu akan memiliki rasa cemas yang berlebihan saat tidak dapat mengakses internet karena merasa ketinggalan informasi atau interaksi yang terdapat di dunia internet. Ketiga, individu yang mengalami kecanduan internet akan mengalami gangguan interaksi sosial. Dampak tersebut muncul karena individu akan menghabiskan waktunya hanya untuk mengakses internet terus menerus dan jarang berinteraksi dengan individu lain.

Keempat, individu mengabaikan tugas-tugas yang menjadi tanggung jawabnya. Individu yang kecanduan dengan internet cenderung akan menghabiskan waktunya untuk mengakses internet, sehingga individu mengabaikan tugas atau pekerjaan mereka. Kelima, individu dengan

kecanduan internet akan mengalami gangguan kesehatan. Dimana, individu yang memiliki kecanduan internet akan mengalami gangguan tidur. Keenam, individu akan rentan terpengaruh dengan konten negatif dari internet. Individu yang kecanduan internet akan banyak terpapar informasi ataupun konten negative seperti, pornografi atau *cybersex*, radikalisme pada internet, terpengaruh judi online, dan mengikuti komunitas bersifat destruktif.

Kecanduan internet pada remaja terjadi diberbagai kota di Indonesia, salah satunya di kota Makassar. Fenomena kecenderungan kecanduan penggunaan internet pada remaja di Makassar tampak dari hasil survei data awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 8 Februari 2025, menunjukkan bahwa terdapat 50% responden yang menghabiskan banyak waktu untuk online dari waktu yang sudah direncanakan. Terdapat 20% responden yang kesulitan untuk berhenti menggunakan internet, meskipun terdapat kegiatan atau tugas yang harus dilakukan. Terdapat 30% responden yang selalu merasa gelisah saat tidak dapat mengakses internet.

Tidak sedikit individu yang sangat bergantung dengan internet, sehingga hal tersebut menyebabkan kecanduan. Kecanduan internet dapat menimbulkan berbagai macam masalah pada individu, seperti mengganggu hubungan dengan keluarga, masalah pada akademik seperti mengabaikan tugas-tugas sekolah, interaksi sosial dengan individu lain yang semakin berkurang, serta waktu tidur yang berantakan. Terdapat juga masalah lain

dari kecanduan internet, seperti rasa cemas dan stress. Apabila hal tersebut tidak ditangi, dampak tersebut semakin parah dan dapat memengaruhi kualitas hidup individu keseluruhan.

Buente & Robbin (2008) menyatakan bahwa internet membuat nilai pelajar menjadi menurun. Setiap hari pelajar dapat menghabiskan waktunya untuk mencari teman *chatting*, bermain game, bermain media sosial lainnya, sehingga kehilangan waktu untuk belajar. Pelajar akan lebih cenderung memuaskan perhatian pada layar ponselnya dibandingkan meluangkan waktunya untuk belajar. Remaja menggunakan internet untuk berbagai macam hal seperti keperluan proses belajar, bermain *game-online*, *chatting*, dan lain sebagainya. Internet bisa menjadi sangat bermanfaat bagi remaja dalam menambah pengetahuan, wawasan, hingga dalam proses membentuk kepribadian diri. Namun, internet juga bisa menjadi musuh bagi remaja jika tidak dalam penggunaan semestinya (Wulan, dkk., 2022)

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Latief dan Retnowati (2018) mengenai kesepian dan harga diri sebagai prediksi dari kecanduan internet pada remaja. Hasil penelitian tersebut terdapat pengaruh positif antara kesepian dan harga diri secara bersama-sama terhadap kecanduan internet pada remaja. Namun diantara kesepian dan harga diri, kesepian lebih memberikan sumbangsih yang cukup besar dibandingkan dengan harga diri. Kecanduan internet disebabkan karena faktor kesepian dan harga diri.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Suryaningsih, Fakhri, & Ridfah (2021). Subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa universitas X dan

penelitian menggunakan metode survei. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara *shyness* dengan kecanduan internet pada mahasiswa Universitas X. kecanduan internet disebabkan karena *shyness*.

Berdasarkan dengan hasil survei data awal serta penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kecenderungan kecanduan penggunaan internet pada remaja disebabkan beberapa faktor seperti kesepian dan harga diri rendah. Maka dari itu, pada penelitian ini peneliti ingin mengidentifikasi faktor-faktor yang menjadi penyebab kecenderungan kecanduan penggunaan internet pada remaja di Kota Makassar

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apa saja faktor-faktor yang menjadi penyebab kecenderungan kecanduan penggunaan internet pada remaja di Kota Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis faktor-faktor apa saja yang menjadi penyebab kecenderungan kecanduan penggunaan internet pada remaja di Kota Makassar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini yakni diharapkan dapat menambah referensi topik penelitian di bidang psikologi sosial, psikologi klinis, dan psikologi pendidikan. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan

dapat bermanfaat sebagai informasi tambahan mengenai faktor-faktor kecenderungan kecanduan penggunaan internet pada remaja.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Remaja

Penelitian ini diharapkan dapat membantu memahami dampak-dampak negatif dari kecenderungan kecanduan penggunaan internet terhadap kehidupan, produktivitas, serta hubungan sosial pada remaja.

b. Bagi Orang Tua dan Pendidik

Diharapkan bisa lebih efektif dalam membimbing remaja untuk mengatur waktu mereka secara bijak, serta mengenali tanda-tanda awal kecanduan internet..