

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Teknologi merupakan kebutuhan alami manusia di era revolusi industri 4.0. Teknologi merupakan cara stimulasi, interaksi, dan perubahan lingkungan dengan efisiensi tinggi. Di Indonesia, perubahan dalam tatanan kehidupan masyarakat juga telah dirasakan akibat masuknya pengaruh internet. Teknologi ini sudah dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Remaja sebagai salah satu pengguna fasilitas internet belum mampu memilah aktivitas internet yang bermanfaat. Mereka juga cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat melakukan aktivitas internet (Ekasari & Dharmawan, 2012).

(Poli, 2017) mengemukakan bahwa dalam fenomena adiksi internet, terdapat lima subtype telah diklasifikasikan, yaitu adiksi cyber-sexual, adiksi cyber-relational, net compulsions, informasi yang berlebihan, dan adiksi komputer.

Jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 144 juta pengguna dengan rasio sebesar 40% dari total penduduk berjumlah 269,6 juta jiwa. Indonesia merupakan negara peringkat kelima yang paling banyak menggunakan internet. Berdasarkan usia, penggunaan internet paling banyak adalah usia 15 sampai 19 tahun. (APJII, 2019)

Penelitian yang diadakan oleh Kementerian Informasi dan Informatika (Kominfo), UNICEF, dan *Harvard University* mengambil sampel 400 remaja berusia 10-19 tahun yang tersebar di 11 provinsi Indonesia. Hasilnya didapatkan bahwa hampir 80% remaja di Indonesia kecanduan internet. Sebagian besar remaja menggunakan internet untuk hal-hal yang tidak semestinya. 24% mengaku menggunakan internet untuk berinteraksi dengan orang yang tidak dikenal, 14% mengakses konten pornografi, dan sisanya untuk game online dan kepentingan lainnya (Hapsari & Ariana, 2015) (Hakim et al., 2017).

Remaja identik dengan ciri-ciri sebagai berikut: mulai menyampaikan kebebasannya dan haknya untuk mengemukakan pendapatnya sendiri, mudah dipengaruhi oleh teman-temannya, rasa ingin tahu yang tinggi dan coba-coba, serta memiliki perilaku yang sulit ditebak dan berubah-ubah. Hal tersebut dapat menciptakan ketegangan dan perselisihan, dapat menjauhkan remaja dari orang tuanya, serta mengakibatkan sulit menerima nasihat dan arahan orang tuanya (Jatmika, 2010).

Skinner (1938) menyatakan bahwa perilaku adalah respon seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme (Donsu & Jenita Tine, 2017).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa orang-orang dengan berbagai masalah sosial tampaknya tertarik dengan interaksi sosial *online*. Dalam kaitannya dengan depresi, misalnya, sebuah survey remaja tingkat nasional menemukan bahwa remaja yang melaporkan gejala-gejala depresi lebih

cenderung menggunakan internet untuk komunikasi interpersonal, dan lebih membuka diri secara online. Sebagai contoh, Mitchell dan Ybarra (2007) memeriksa data dari Second Youth Internet Safety Survey dimana 1.500 remaja ditanyai tentang perilaku-perilaku yang merugikan diri sendiri dan kegiatan internet. Hasil-hasilnya menunjukkan bahwa, dibanding remaja yang terlibat perilaku merugikan dirinya sendiri dua kali lebih banyak menggunakan ruang obrol di internet. Di samping itu, remaja yang terlibat perilaku merugikan dirinya lebih banyak yang memiliki hubungan dekat dengan seseorang yang mereka temui di dunia maya.

Sebuah penelitian oleh Mittal, Tessner, dan Walker (2007) menelaah perilaku sosial *online* remaja pengidap *schizopal personality disorder* (SPD) (gangguan kepribadian skizotipal). Hasil-hasilnya mengungkapkan bahwa orang-orang dengan SPD “melaporkan interaksi sosial yang lebih sedikit secara signifikan dengan teman-teman ‘dunia-nyata’, tetapi menggunakan internet untuk interaksi sosial lebih sering secara signifikan dibanding kelompok kontrol”. Secara keseluruhan, penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa pada sebagian orang, perilaku interpersonal online berkaitan dengan masalah-masalah psikologis serius.

Internet tidak sepenuhnya baru, tetapi hal yang baru adalah intensitas, aksesibilitas, dan ketersediaan karakteristik-karakteristik ini dimanfaatkan dengan teknologi yang dimungkinkan internet. Kebanyakan kegiatan (dan perilaku) dan substansi yang menghasilkan efek-efek menyenangkan cenderung diulang-ulang. Konsekuensi dari perilaku yang diperkuat secara

positif itulah yang membuat perilaku cenderung diulangi lagi (Schwartz, 1984).

Block (2007, 2008) menyarankan untuk memasukkan kecanduan internet ke dalam kategori gangguan spektrum komplusif-komplusif dan memasukkannya ke dalam versi *Diagnostic and Statistical Manual (DSM) American Psychological Association (APA)* berikutnya. Block mengatakan bahwa sebagian darinya disebabkan karena salah satu faktor yang paling menonjol pada kebanyakan adiksi (ketergantungan), tipe apa pun, adalah adanya toleransi dan *withdrawal*. Dalam hal toleransi, ada beberapa faktor dalam konsumsi (penggunaan) internet dan teknologi-teknologi media digital lain yang tampaknya serupa dengan yang terjadi pada kecanduan berbasis zat-terlarang. (S. Young & Nabuco de Abreu, 2017)

Gejala-gejala *withdrawal* internet hampir selalu mencakup protes verbal dengan tingkat tertentu saat disingkirkan teknologi itu, khususnya jika penyingkiran itu oleh orang tua atau orang yang disayangi. Kadang pembangkangan dapat terjadi; keadaan ini sering dapat dilihat pada anak-anak dan remaja yang orangtuanya menyingkirkan teknologi itu. Bahkan, ada banyak laporan dimana anak-anak dan remaja menjadi kasar secara fisik atau verbal ketika mereka dilarang untuk menggunakan internet (S. Young & Nabuco de Abreu, 2017).

Dalam katalog yang berjudul Penduduk Kabupaten Bogor Tahun 2018-2019 menunjukkan jumlah penduduk di Kabupaten Bogor pada tahun 2019 sebanyak 5.965.410 jiwa (Badan Pusat Statistik Kabupaten Bogor,

2019). Dapo Dikdasmen Kemendikbud mencatat jumlah siswa/siswi SMP di Kabupaten Bogor sebanyak 208.210 jiwa, di Kecamatan Ciawi sebanyak 6.040 jiwa (Dapodikdasmen, 2019). Peneliti mengambil SMPN 1 Ciawi karena memiliki populasi siswa/siswi dengan data statistik terbanyak kedua se-Kabupaten Bogor yang berjumlah 1.148 jiwa.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang maka peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut “Bagaimana perilaku pada remaja dengan *Internet Addiction Disorder* di SMPN 1 Ciawi tahun 2020?”

## **C. Tujuan Penelitian**

### 1. Tujuan Umum

Diketuainya gambaran perilaku remaja dengan *internet addiction disorder* di SMPN 1 Ciawi tahun 2020.

### 2. Tujuan Khusus

- a. Diketuainya gambaran karakteristik responden tentang *internet addiction disorder* berdasarkan jenis kelamin, frekuensi mengakses internet dalam satu hari, tempat mengakses internet, biaya mengakses internet, dan situs internet yang sering di pakai atau di kunjungi.
- b. Diketuainya gambaran perilaku remaja dengan *internet addiction disorder*.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Peneliti

- a. Menambah wawasan, pengalaman dan meningkatkan pengetahuan tentang proses dan cara-cara penelitian deskriptif.
- b. Mendapatkan informasi tentang Gambaran Perilaku Remaja dengan *internet addiction disorder*.

## 2. Bagi Institusi

- a. Sebagai bahan bacaan bagi mahasiswa kesehatan, khususnya mahasiswa keperawatan tentang keperawatan psikososial, terutama Gambaran Perilaku Remaja dengan *internet addiction disorder*.
- b. Sebagai data dasar penelitian selanjutnya untuk lebih meningkatkan mutu asuhan keperawatan psikososial.
- c. Sebagai bahan pertimbangan untuk menyusun program penanggulangan atau memberikan asuhan keperawatan mengenai masalah perilaku pada remaja dengan *internet addiction disorder*.