

BAB 1 : PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet memiliki banyak manfaat bagi kelangsungan hidup manusia karena melalui internet manusia dapat mengakses banyak hal sebagai upaya memenuhi kebutuhan dirinya. Pertumbuhan internet yang pesat dengan berbagai karakteristik interaksi di dalamnya telah mengubah cara individu dalam berkomunikasi, belajar, sarana hiburan seperti seperti game online, sosial media, serta cara berperilaku. Indonesia sedang mengalami pandemi COVID-19, sehingga pemerintah menerapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), dengan beberapa aktivitas diliburkan termasuk kegiatan pembelajaran di sekolah diganti melalui pembelajaran dari rumah. Menjadikan para remaja khususnya yang banyak menempuh jenjang pendidikan melakukan hampir sebagian besar kegiatannya menggunakan internet.⁽¹⁻³⁾

Pemakaian internet disebut “sehat” jika penggunaannya jelas dengan kuantitas waktu yang normal tanpa merusak kenyamanan secara kognitif maupun perilaku. Pemakaian internet disebut “bermasalah” jika sudah mempengaruhi pikiran menjadi mal adaptif dan perilaku yang patologis atau menyimpang. Bagi pelajar, pencarian informasi sering didorong oleh tugas-tugas sekolah, sedangkan pemakaian media sosial dan konten hiburan didorong oleh kebutuhan pribadi. Konten hiburan yang menarik dapat menyebabkan seseorang menjadi betah berlama-lama menggunakan internet. Peneliti Young mengungkapkan seseorang yang kecanduan internet menggunakan internet di luar kepentingan akademik maupun pekerjaan.^(4,5)

Menurut *Internet World Stats* (2020) pengguna internet berdasarkan jumlah populasi pada benua di antaranya Asia 52.2% dari 4,2 milyar penduduk, Eropa 15.1%

dari 834 juta penduduk, Afrika 11.7% dari 1,3 milyar penduduk, Amerika Latin 9.7% dari 654 juta penduduk, Amerika Utara 6.9% dari 368 juta penduduk, Timur Tengah 3,8% dari 260 juta penduduk. Data Statistika menunjukkan, Indonesia masuk dalam sepuluh negara pengguna internet terbesar di dunia dengan peringkat pertama diduduki oleh Tiongkok. Indonesia ada di peringkat ke lima per Maret 2019 dan naik peringkat 4 per Desember 2019.⁽⁶⁾

Hasil *We Are Social and Hootsuite* (2020) Indonesia ada di peringkat ke tiga dengan pertumbuhan populasi pengaksesan internet terbesar sebesar 17% dalam satu tahun terakhir atau 25,3 juta pengaksesan internet baru. Indonesia juga masuk peringkat ke delapan di dunia dengan waktu akses terlama dimana peringkat pertama adalah Filipina selama 9 jam 45 menit dengan menggunakan media yang difasilitasi internet, sementara rata-rata dunia “hanya” 6 jam 43 menit.⁽⁷⁾

Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2017 menyebutkan pengguna internet Indonesia meningkat menjadi 143,26 juta jiwa atau 54,68% dari 262 juta jiwa penduduk dengan Pulau Sumatera menduduki peringkat kedua setelah Pulau Jawa. Berdasarkan data Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia dan Survei APJII tahun 2018 dari hasil survei eMarketer, Indonesia masuk sepuluh besar populasi pengguna internet terbanyak di dunia yakni peringkat ke lima sebanyak atau 64,8% sekitar 171,2 juta dari total jumlah keseluruhan penduduk di Indonesia sebanyak 264 juta jiwa penduduk. Rata-rata penggunaan internet Indonesia 4 jam 46 menit per hari terhitung Januari 2020 dibanding Januari 2019. Dari 2019 hingga 2020 penggunaan internet meningkat 73,3% sekitar 196,7 juta pengguna dengan total 266,9 juta penduduk (bertambah 25 juta jiwa), dengan 3 jam 46 menit digunakan untuk sosial media.^(6, 8, 9)

Persentase internet paling tinggi berada di Pulau Jawa, dan Sumatera berada di posisi ke dua pada tahun 2018. Pulau Sumatera yang menduduki posisi ke dua setelah Bengkulu adalah Sumatera Barat. Sedangkan pada tahun 2019 Sumatera Barat menduduki posisi pertama. Pada hasil survei APJII 2019-2020 persentase pengguna internet per jumlah penduduk ibukota provinsi di Sumatera, kota padang menduduki posisi ke dua setelah kota tanjung pinang yaitu 93,3%.^(6, 8)

Remaja menduduki mayoritas pengguna internet usia 15-19 tahun dengan prevalensi 91% dengan akses waktu yang berlebih dan mayoritas akses terhadap games online dan sosial media yang meningkat per tahun berturut turut yang sebelumnya menduduki peringkat ke 2.⁽⁶⁾ Remaja memiliki potensi lebih besar mengalami kecanduan karena mereka berada pada posisi yang krisis, cenderung mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi, selalu ingin mencoba hal-hal baru, mudah terpengaruh yang membuat mereka tidak mampu dalam menyaring hal baik dan buruk dari internet dan mempertimbangkan efek melakukan aktivitas internet yang tidak sehat.^(2, 4, 10)

Semakin adiktif seseorang maka semakin besar penggunaan internet untuk hal yang negatif.⁽¹¹⁾ Saputra (2016) menyebutkan pada 70% remaja yang mengakses internet untuk hal negatif seperti cybercrime, cyberporn, dan game online lebih dari 3 jam per hari.⁽¹²⁾

Efek dari kecanduan internet dapat mengganggu kognitif, fisik, psikologi, dan perkembangan perilaku, seperti permasalahan dalam keuangan, gangguan akademis, kurangnya kualitas hubungan interpersonal, terganggunya interaksi sosial dan pertemanan, kecemasan sosial, gangguan gizi seperti kelebihan berat badan, gangguan penglihatan, hygiene yang buruk, buruknya hubungan dengan keluarga, minimnya spiritual atau gangguan emosional termasuk pengaturan dalam diri sendiri,

gagal dalam memenuhi tanggung jawab pada diri sendiri, terjebak didalam interaksi tanpa ada tujuan yang jelas selain melakukan penjelajahan.^(11, 13)

Menurut penelitian lainnya, kecanduan internet menimbulkan permasalahan fisik serta masalah psikologis dan sosial seperti: penurunan daya ingat, euforia saat online, waktu berinternet berlebihan, menarik diri dari lingkungan sosial, merasa cemas dan depresi bila offline.⁽¹²⁾

Bertambahnya waktu secara intensif dan terus menerus inilah yang dapat disebutkan sebagai kecanduan internet (internet addiction) ditandai gejala-gejala klinis kecanduan, seperti keasyikkan dengan objek candu, tidak memperdulikan dampak fisik maupun psikologis pemakaian. Internet adiktif juga berkomorbid dengan kecemasan sosial, kelainan seksual, perjudian, dan kecanduan lainnya, bahkan depresi.⁽¹⁴⁻¹⁶⁾

Mereka yang lebih suka berkomunikasi di situs jejaring sosial dapat menggeser kehidupan sosial di dunia nyata dan kehilangan arti pertemanan karena menggantinya dengan teman-teman virtual di jejaring sosial. Hal ini mempengaruhi kesehatan mental atau psikologis, dimana sosialisasi harus dilakukan dengan kegiatan tatap muka dan interaksi langsung, merupakan salah satu faktor yang membuat mental dalam keadaan sehat karena manusia adalah makhluk sosial.⁽¹⁴⁾

Gejala lain yang muncul seperti sulit menyesuaikan waktu, memiliki masalah dalam menyelesaikan tugas rumah atau pekerjaan, terisolasi dari keluarga dan teman-teman, merasa euphoria jika sedang terlibat dalam aktivitas internet, hingga mengakibatkan anak dan remaja dapat menjadi tertutup (introvert) dan tidak peduli terhadap lingkungan. Hal ini dapat mempengaruhi interaksi sosial karena sulit baginya untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungan.⁽⁴⁾

Tanpa interaksi sosial, perkembangan jiwa seseorang akan terganggu karena hal ini sangat ditentukan oleh hubungannya dengan manusia lain. Di dalam proses interaksi sosial terjadi proses sosialisasi agar manusia bertingkah laku sesuai dengan kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku.⁽¹⁷⁾

Remaja dengan sosial yang rendah akan semakin sering menggunakan jejaring sosial sebagai pengalihan dan hiburan. Kemampuan sosialisasi yang tinggi membuat remaja lebih mementingkan sosialisasi secara nyata daripada dunia maya. Dampak negatif dari internet menjadikan seseorang malas untuk berinteraksi di dunia nyata karena merasa lebih menyenangkan berinteraksi dengan teman *online*, sehingga mengurangi rasa simpati bahkan empati terhadap lingkungan sekitar. Akibatnya kemampuan individu untuk berinteraksi sosial menjadi tumpul.^(18, 19)

Berdasarkan teori Griffiths bahwasanya perilaku pada individu yang mengalami kecanduan internet dapat mengganggu kondisi sosial terutama interaksi sosial yang telah dikemukakan oleh Robert Bales mengenai aspek dalam interaksi sosial, dengan didukung oleh beberapa penelitian seperti penelitian Mustafa (2011) bahwa kecanduan internet dapat mempengaruhi interaksi sosial karena sulit baginya untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungan ada serta penelitian Utami dkk (2019) menunjukkan adanya hubungan antara kecanduan internet dengan interaksi sosial remaja.

SMAN 6 Padang merupakan salah satu SMA favorit yang terletak di bagian urban. Sekolah juga memiliki akses internet yang terbuka. Dari studi pendahuluan yang telah dilakukan, SMAN 6 Padang memiliki jumlah murid terbanyak yakni 891 orang, sehingga hal ini berpengaruh dengan meningkatkan daya konsumtif terhadap internet.⁽²⁰⁾ Dalam penelitian Elya, terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan internet dan interaksi sosial dengan *p value* sebesar 0.001, hal ini

menunjukkan bahwa di sekolah ini kecanduan internet dapat mempengaruhi hubungan interaksi sosial antara siswa dengan teman sebayanya. Penelitian ini dilakukan hanya dalam ruang lingkup teman sebaya dan dilakukan pada saat sebelum pandemi COVID-19 terjadi.

Selain teman sebaya, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterkaitan kecanduan internet dengan interaksi sosial remaja dengan orangtua, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat karena belum ada penelitian mengenai hal tersebut. Oleh sebab itu saya tertarik untuk melakukan penelitian lanjutan dikarenakan pada saat sekarang ini Indonesia sedang dilanda oleh pandemi COVID-19 sehingga pembelajaran dilakukan secara daring yang dapat membuat frekuensi siswa untuk terpapar internet lebih tinggi dibandingkan pada saat sebelum pandemi terjadi, tidak hanya teman sebaya, ruang lingkup penelitian ini juga diperluas untuk melihat interaksi siswa dengan orang tuanya, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Peneliti melakukan wawancara kepada guru BK yang mengatakan bahwa penggunaan *handphone* sudah ada kelonggaran aturan saat pandemi dimana sebelumnya dibatasi. Beliau juga mengatakan ada siswa yang mengalami penurunan prestasi serta terjadinya pertengkaran dikarenakan kasus *bullying* di sosial media Whatsapp dan cukup banyak siswa yang sibuk dengan game online di gadgetnya.

Hasil observasi dan wawancara pada siswa, terdapat 9 dari 10 siswa berpotensi mengalami kecanduan internet dengan penggunaan internet lebih dari 5 jam perhari dan memiliki gejala lebih senang berinteraksi secara online daripada harus memperdulikan lingkungan sekitar seperti mengabaikan teguran dari orang tua. Sekitar 60-80% digunakan mengakses sosial media seperti chattingan whatsapp, konten hiburan instagram, tiktok, menonton film drama, serta game online

selebihnya mereka gunakan untuk pencarian tugas sekolah. Mereka juga mengatakan *online* tidak hanya di jam istirahat, tapi terkadang mengambil kesempatan disaat jam pelajaran berlangsung.

Ada 7 dari 10 siswa tidak ditegur oleh orang tua nya saat di rumah dalam penggunaan internet, pengaksesan internet difasilitasi WiFi *Unlimited* di rumah dan pembebasan mengakses internet di Warnet oleh orang tua. Saat di rumah lebih sering berdiam diri di kamar sambil berinternet daripada berinteraksi dengan orang tua dan saat sedang berkumpul bersama mereka lebih senang dengan gadgetnya. Hal ini menyebabkan kualitas waktu bersama keluarga berkurang. Disini konflik lain bisa terjadi ketika remaja mengalami kegagalan akademik dengan menurunnya prestasi.

Berdasarkan fenomena yang ada, kategori remaja menduduki peringkat cukup tinggi terhadap penggunaan internet yang dapat memicu kepada kecanduan internet. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui hubungan antara internet addiction dengan interaksi sosial pada remaja di SMAN 6 Padang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada keterkaitan antara kecanduan internet dengan interaksi sosial pada remaja di SMAN 6 Padang tahun 2021.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui dan menganalisis keterkaitan antara kecanduan internet dengan interaksi sosial pada remaja dengan orang tua, teman sebaya, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat SMAN 6 Padang tahun 2021.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui distribusi frekuensi tingkat kecanduan internet.
2. Untuk mengetahui distribusi frekuensi interaksi sosial dengan orang tua.
3. Untuk mengetahui distribusi frekuensi interaksi sosial dengan teman sebaya.
4. Untuk mengetahui distribusi frekuensi interaksi sosial dengan lingkungan sekolah.
5. Untuk mengetahui distribusi frekuensi interaksi sosial dengan lingkungan masyarakat.
6. Untuk mengetahui hubungan kecanduan internet dengan interaksi sosial remaja dengan orang tua.
7. Untuk mengetahui hubungan kecanduan internet dengan interaksi sosial remaja pada teman sebaya.
8. Untuk mengetahui hubungan kecanduan internet dengan interaksi sosial remaja pada lingkungan sekolah.
9. Untuk mengetahui hubungan kecanduan internet dengan interaksi sosial remaja pada lingkungan masyarakat.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan untuk ilmu kesehatan masyarakat, khususnya peminatan kesehatan reproduksi yang memberikan informasi terutama mengenai kecanduan internet serta pengaruhnya terhadap perkembangan pada remaja.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan pengetahuan dan informasi peneliti serta mendapatkan pengalaman yang berharga dan bisa mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapat selama perkuliahan.

2. Bagi Sekolah

Setelah penelitian dilaksanakan, maka adanya keterkaitan antara kecanduan internet dengan interaksi sosial dapat menjadi bahan pertimbangan agar digunakan sebagai dasar bagi sekolah untuk melaksanakan koordinasi secara intensif dengan orang tua agar remaja lebih terkontrol dalam penggunaan internet.

3. Bagi Fakultas

Dapat digunakan bagi rekan-rekan Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Andalas untuk penulisan dan penelitian lebih lanjut yang berkaitan pada kecanduan internet dengan interaksi sosial pada remaja.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka ruang lingkup penelitian ini adalah untuk melihat keterkaitan kecanduan internet dengan interaksi sosial. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *cross sectional* yang terdiri atas beberapa variabel yakni variabel independen (kecanduan internet) dan variabel dependen (interaksi sosial pada remaja). Populasi yang diambil dari penelitian ini adalah siswa siswi di SMA N 6 Padang tahun 2021. Analisis data yang digunakan peneliti di antaranya analisis univariat dan analisis bivariat. Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti pada penelitian ini dengan cara data

primer yakni data yang diambil melalui wawancara dengan menggunakan indikator pada kuesioner dan data sekunder yakni data kasus yang diperoleh dari bagian tata usaha dan dari guru bimbingan konseling SMA N 6 Padang serta data yang diambil dari hasil penelitian sebelumnya yang masih relevan. Penelitian ini hanya dilakukan hanya sampai analisis bivariat karena variabel independennya hanya satu yakni kecanduan internet.

