

BAB I

PENDAHULUAN

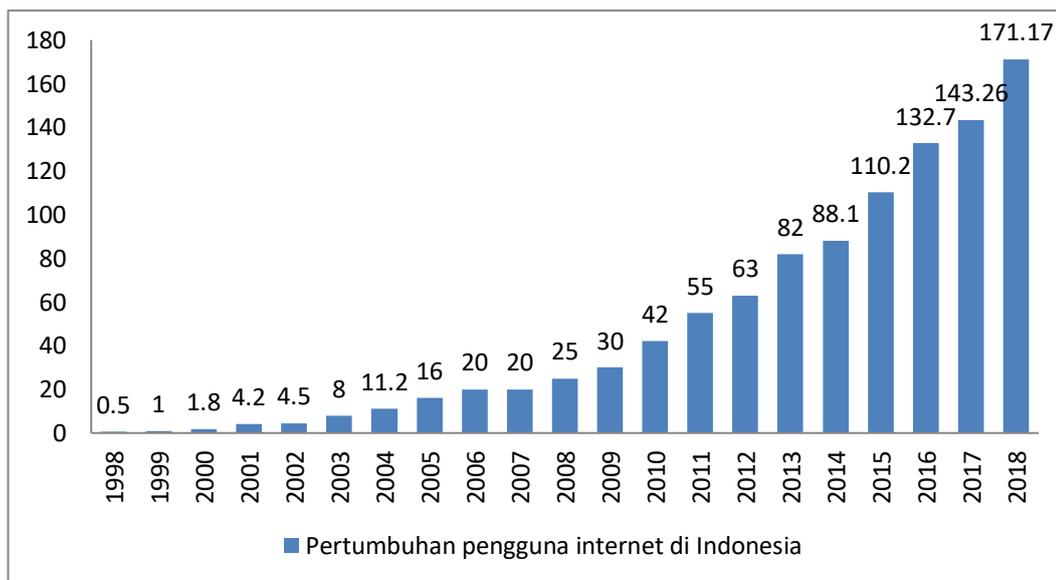
A. Latar Belakang

Perkembangan yang pesat beberapa tahun ini di bidang teknologi komunikasi dan informasi membawa perubahan dalam segala aspek kehidupan manusia. Diantara kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang menjadi sorotan adalah penyediaan layanan *Internet (Interconnection Networking)*. Ellswort & Ellswort (Felita dkk., 2016) mengungkapkan bahwa internet adalah suatu jaringan besar yang terdiri dari jaringan-jaringan komputer yang dapat menghubungkan komputer dan orang-orang diseluruh dunia melalui media telepon, satelit, dan sistem komunikasi lainnya. Internet pertama kali dikenalkan kepada masyarakat yaitu pada tahun 1972, dan hingga saat ini internet berkembang begitu pesat (Felita dkk, 2016). Saat ini internet menjadi sebuah gaya hidup baru bagi penggunanya bahkan dapat dikatakan jika internet telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Hal ini karena pengguna internet akan dimanjakan dengan kemudahan dan kenyamanan yang diperoleh dari berbagai macam pilihan layanan yang tersedia.

Kemajuan dan perkembangan yang begitu pesat dalam layanan internet saat ini dapat diibaratkan sebagai pisau bermata dua. Disatu sisi internet dapat bermanfaat jika digunakan untuk hal-hal yang positif seperti mencari bahan-bahan pelajaran, mencari informasi, belajar jarak jauh, membaca berita, mengirim surat, berkomunikasi, hiburan untuk melepas penat dan lain sebagainya. Namun, saat ini penggunaan internet kerap disalahgunakan seperti

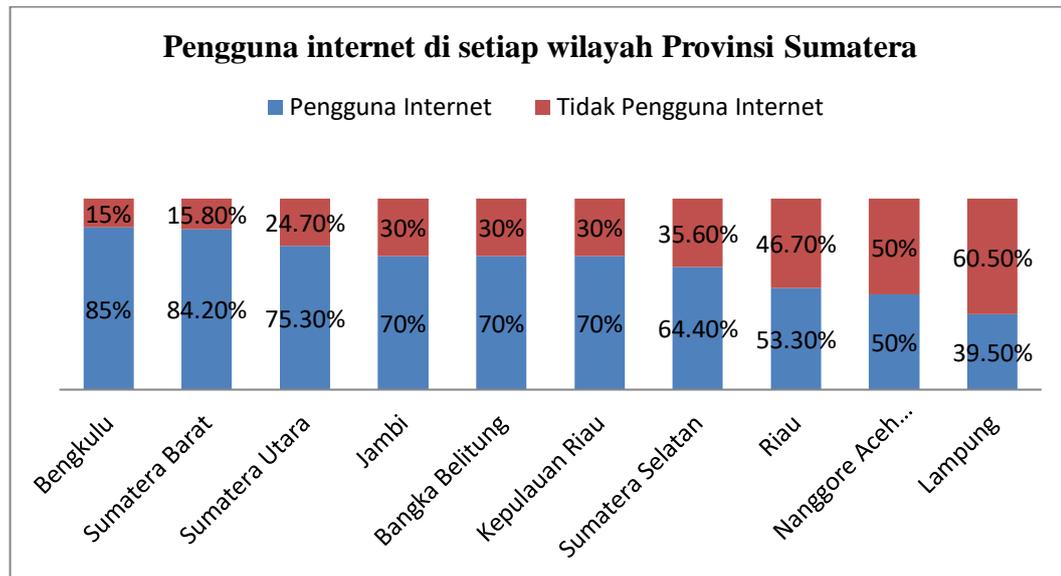
membuka situs-situs yang tidak senonoh, saling menghujat, hingga menyebarkan informasi yang tidak benar (Basri, 2014).

Berdasarkan data dari *Internet World Stats* pada tahun 2019 Indonesia merupakan negara kelima yang menggunakan internet terbanyak dari seluruh negara didunia. Hal ini sejalan dengan survei terakhir yang dilakukan APJII (Asosiasi Pengelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2017 yang menyatakan bahwa pengguna internet di Indonesia mengalami peningkatan setiap tahunnya dengan signifikan. Berikut ini adalah grafik pertumbuhan pengguna internet di Indonesia:



Gambar 1. Pertumbuhan pengguna internet (Sumber: Asosiasi Pengelenggara Jasa Internet Indonesia)

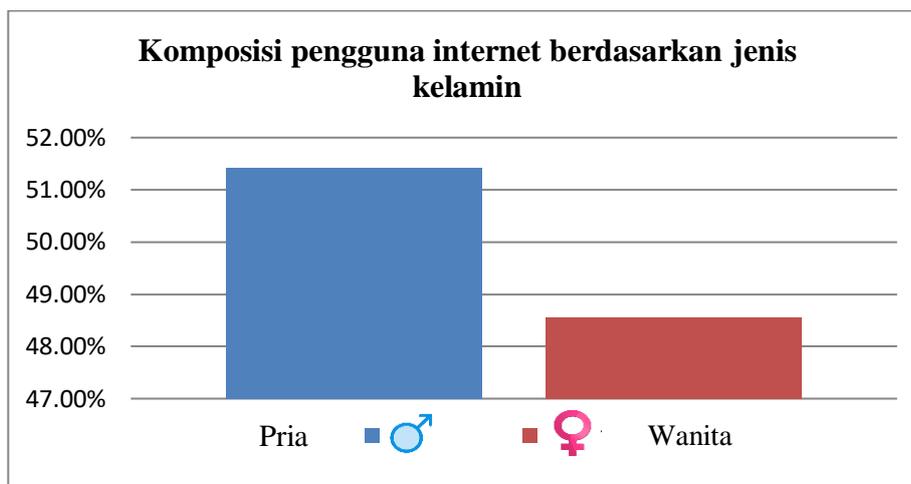
Pada tahun 2007 pengguna internet di Indonesia sebanyak 20 juta, kemudian pada tahun 2012 naik menjadi sebanyak 63 juta, dan kembali mengalami kenaikan pada tahun 2017 sebanyak 143,26 juta.



Gambar 2. Pengguna internet di setiap wilayah Provinsi Sumatera

(Sumber: Asosiasi Pengelenggara Jasa Internet Indonesia)

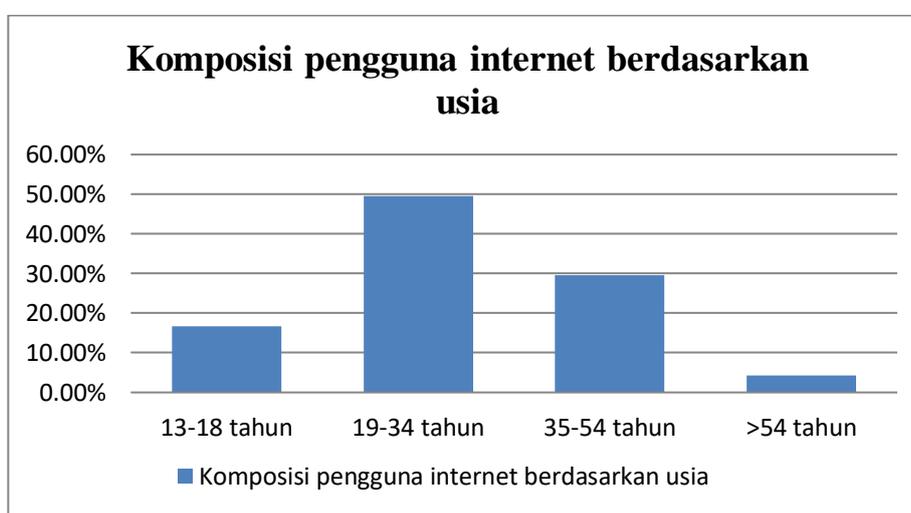
Pengguna internet di Indonesia jika dilihat dari setiap wilayah provinsi memiliki jumlah pengguna yang berbeda-beda. Pengguna internet terbesar di wilayah Provinsi Sumatera yaitu berasal dari Provinsi Bengkulu sebesar 85%, kemudian Provinsi Sumatera Barat yaitu sebesar 84,20%, Provinsi Sumatera Utara sebesar 75,30%. Sedangkan Provinsi Sumatera Selatan berada di urutan tujuh untuk pengguna internet di wilayah Sumater yaitu sebesar 64,40%. Lalu yang berada diurutan terakhir atau Provinsi yang memiliki jumlah pengguna internet sedikit yaitu Provinsi Lampung sebesar 39,50%.



Gambar 3. Komposisi pengguna internet berdasarkan jenis kelamin

(Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia)

Pengguna internet jika dilihat berdasarkan jenis kelamin maka sebanyak 48,57% pengguna internet adalah wanita dan 51,43% pengguna internet adalah laki-laki.



Gambar 4. Komposisi pengguna internet berdasarkan usia (Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia)

Jika dilihat dari komposisi pengguna internet berdasarkan usia, sebanyak 49,52% pengguna internet masih tergolong kedalam masa dewasa muda yang

berusia sekitar 18 – 25 tahun (Santrock, 2011). Menurut Arnett (Santrock, 2011) rentang usia masa dewasa muda adalah 18-25 tahun sedangkan menurut Hurlock (2015) usia dewasa muda adalah 18-40 tahun. Dewasa muda atau dewasa awal adalah masanya bekerja dan jatuh cinta, terkadang hanya menyisakan sedikit untuk hal-hal lainnya.

Berdasarkan hasil riset yang di keluarkan Google pada bulan Maret 2015, Indonesia mengalami pertumbuhan dua kali lipat dalam penggunaan *smartphone* (ponsel pintar) dengan data dari 14% menjadi 28% dalam satu tahun. Dari penelitian itu, terungkap 62% pengguna di Indonesia yang disurvei menggunakan *smartphone* untuk mengakses internet (Felita dkk, 2016). Berdasarkan data dari *Internet World Stats* pada tahun 2019 Indonesia menempati salah satu posisi teratas di dunia yakni nomor tiga untuk di Asia dan nomor lima untuk di dunia terkait dengan akses internet eksklusif dari *smartphone*.

Hasil penelitian tersebut juga sesuai dengan pernyataan Dian Siswarini selaku Sekretaris Jenderal Asosiasi Telekomunikasi Selular Indonesia (ATSI) yang menyatakan bahwa layanan data internet sudah menjadi bagian dari aktivitas harian pelanggan ponsel di Indonesia. Sebagian besar pengguna *smartphone*, menggunakan perangkat mereka untuk menelusuri internet, membaca berita, bergaul melalui media sosial, dan saling mengirim surat elektronik (Felita dkk, 2016). Namun, sebagian besar pengguna *smartphone* akan berlayanan dengan jaringan internet untuk aktif di media sosial. Hal ini sesuai dengan data survei dari APJII (Asosiasi Pengelenggara Jasa Internet

Indonesia) yaitu sebanyak 87,13% pengguna internet menggunakan internet untuk berinteraksi melalui media sosial (APJII, 2017).

Media sosial berasal dari kata media dan sosial, Laughey dan Quail (2007) menyatakan bahwa media sebagai alat komunikasi yang digunakan pengguna dalam proses sosial. Sedangkan sosial diartikan sebagai kenyataan sosial bahwa setiap individu melakukan aksi yang memberikan kontribusi kepada masyarakat. Durkhem (Mulawarman & Nurfitri, 2017) menjelaskan bahwa media dan semua perangkat lunak merupakan produk dari proses sosial.

Teknologi yang terdapat pada media sosial saat ini terdiri dari majalah digital, forum internet, microblogging, aplikasi chatting, hingga blog. Media sosial memiliki beberapa jenis yang dapat digunakan dengan mudah oleh penggunanya. Jenis-jenis dari media sosial antara lain a) konten kolaborasi, yaitu wikipedia. b) blog dan microblogging yaitu blog dan twitter, twitter termasuk ke dalam microblogging karena kapasitas huruf yang dapat digunakan untuk membuat tulisan tidak lebih dari 200 huruf atau angka. c) situs jejaring sosial berita seperti dig. d) konten video seperti youtube. e) situs jejaring sosial seperti facebook, instagram, aplikasi pesan (line dan whatsapp). f) virtual game world. g) virtual sosial world.

Pengguna internet saat ini lebih memilih media sosial terutama *whatsapp*, *instagaram*, *facebook*, *line* dan *twitter* karena kemudahan dan kecanggihan yang ditawarkan akan memudahkan seseorang dalam berkomunikasi. Hal ini terbukti dengan hanya membutuhkan beberapa menit saja pesan yang akan

disampaikan kepada pengguna lain akan langsung diterima. Keuntungan tersebut menjadi solusi jarak dan waktu dalam berkomunikasi.

Media sosial yang dapat digunakan sebagai media komunikasi dan bertukar informasi antara lain *Whatsapp*, *Line*, *Instagram*, *Facebook*, dan *Twitter*. Media sosial tersebut merupakan beberapa layanan yang disediakan saat ini yang berbasis pertemanan dan dapat menjalin relasi menurut aktivitas pengguna. Namun, akibat dari tingginya pengguna media sosial *Whatsapp*, *Line*, *Instagram*, *Facebook*, dan *Twitter* yang berbasis internet akan mengurangi kesempatan untuk berkomunikasi dan bertatap muka secara langsung.

Banyaknya media sosial yang tersedia saat ini membuat para pengguna akan menghabiskan waktu untuk menggunakan media sosial. Penggunaan media sosial yang berlebihan ditunjukkan berdasarkan durasi dan frekuensi penggunaan yang dalam hal ini disebut dengan intensitas. Kartono dan Gulo (Frisnawati, 2013) menyatakan bahwa intensitas merupakan besar atau kecilnya suatu tingkah laku dan jumlah energi fisik yang dibutuhkan untuk merangsang salah satu indera. Horrigan (Riyanti, 2016) menjelaskan bahwa terdapat hal mendasar yang perlu diamati pada intensitas penggunaan media sosial yaitu frekuensi dan durasi dalam mengakses media sosial ataupun internet.

Tubs dan Moss (Oktario, 2017) menjelaskan bahwa intensitas merupakan suatu kegiatan yang dipengaruhi oleh waktu. Kumorotomo (Taqwa, 2018) menyatakan bahwa penggunaan media sosial yang tinggi dapat menyebabkan

kecanduan. Kecanduan media sosial dapat menyebabkan timbulnya masalah psikis dan pengguna akan menjadi sangat tergantung sehingga akan merasa hidupnya tidak lengkap jika sehari saja tidak mengakses media sosial.

Selain itu intensitas penggunaan media sosial juga memiliki ciri-ciri tersendiri untuk mengetahui pengguna media sosial yang memiliki intensitas penggunaan media sosial yang tinggi atau rendah. Ekasari (Taqwa, 2018) menjelaskan intensitas penggunaan media sosial memiliki ciri-ciri yang ditunjukkan dari durasi penggunaannya yaitu pengguna yang menghabiskan waktu untuk mengakses media sosial selama lebih dari 40 jam perbulan atau yang biasa disebut dengan *heavy user*, pengguna yang menghabiskan waktu antara 10 jam sampai 40 jam perbulan disebut dengan *medium user*. Sedangkan pengguna yang menghabiskan waktu kurang dari 10 jam perbulan disebut dengan *light user*. Intensitas penggunaan media sosial yang tinggi dapat menimbulkan adiksi (kecanduan) internet pada penggunanya.

Greenfield (Young, 2017) menyatakan bahwa pengguna yang diklasifikasikan sebagai pengguna internet yang mengalami ketergantungan atau kecanduan pada umumnya berlebihan dalam penggunaan internet dan menghabiskan waktu antara 40 jam sampai 80 jam perminggu. Pengguna media sosial dapat dikatakan juga sebagai pengguna internet, mengingat syarat agar pengguna dapat mengakses media sosial yaitu harus terhubung dengan jaringan internet.

Istilah kecanduan internet (adiksi internet), pertama kali dimunculkan oleh Dr. Kimberly Young pada tahun 1996 (Young, 2017). Menurut Orzack

(Young, 2017) pecandu internet menunjukkan kehidupan yang menjadi tidak terkendali serta hilangnya kendali impuls dalam dirinya dan penderita tidak dapat meninggalkan internet. Menurut salah satu penelitian, para pengguna internet yang tidak mengalami ketergantungan (kecanduan) sebagian besar mengakses surel dan situs-situs tertentu. Sedangkan yang mengalami ketergantungan (kecanduan) akan menghabiskan waktu untuk *online* dengan menggunakan aplikasi komunikasi interpersonal sinkron (Young, 2017).

Penggunaan istilah adiksi atau kecanduan internet pertama kali digunakan pada tahun 1996 dan hasil temuan mengenai kecanduan internet (adiksi internet) dipresentasikan di American Psychological Association. Penelitian tersebut mengulas lebih dari 600 kasus pengguna berat internet yang memperlihatkan tanda-tanda klinis kecanduan sebagaimana diukur melalui versi kriteria DSM-IV yang sudah diadaptasi untuk judi patologis (Young, 2017).

Pada DSM-IV istilah yang digunakan adalah *dependence* untuk kecanduan pada suatu stimulus secara pathological, misalnya kecanduan untuk berjudi. Seorang pakar psikolog di Amerika David Greenfield menemukan sekitar 6% dari pengguna internet mengalami kecanduan. Orang-orang tersebut mengalami gejala yang sama dengan kecanduan obat bius, yaitu lupa waktu dalam berinternet. Kebanyakan orang yang kecanduan internet ini dikarenakan mereka menemukan kepuasan di internet, yang tidak mereka dapatkan di dunia nyata. Internet telah membuat remaja kecanduan, karena di internet menawarkan berbagai fasilitas informasi, mainan, dan hiburan yang

membuat remaja tidak ingin meninggalkan internet. Kebanyakan mereka terperangkap pada aktivitas negatif seperti *games*, judi dan *sex online* walaupun tidak semua (Ningtyas, 2012). Griffiths (Kuleta & Chwaszcz, 2017) menyatakan bahwa kecanduan internet (adiksi internet) belum di akui dalam DSM V, meskipun telah ada pembicaraan mengenai hal tersebut dan fenomena kecanduan tersebut. *American Psychiatric Association* (Young, 2017) menyatakan bahwa internet dapat membawa mereka yaitu pengguna ke keadaan yang tampaknya memenuhi definisi gangguan mental *DSM* yang dideskripsikan sebagai sindroma perilaku atau psikologis yang signifikan secara klinis terkait dengan yang di alami saat ini atau resiko yang meningkat secara signifikan untuk mengalami kematian, kesakitan, disabilitas, atau kehilangan kebebasan.

Young (1998) menyatakan bahwa kecanduan internet (adiksi internet) berpotensi melumpuhkan kepribadian individu. Individu tidak mampu membedakan dengan baik dunia nyata dan dunia maya, bahkan individu yang mampu berinteraksi di dunia nyata dengan baik cenderung memilih dunia maya karena kenyamanan yang ditawarkan. Akibatnya kemampuan bersosialisasi dan berinteraksi dengan sesama menjadi tumpul (Dewi & Trikusumaadi, 2017).

Suler (Mutohharoh dkk, 2004) berpendapat bahwa pengguna internet dibagi menjadi dua jenis yaitu penggunaan internet yang sehat dan penggunaan internet tidak sehat. Penggunaan internet yang sehat yaitu jika seseorang mampu memadukan kehidupan di dunia maya dengan dunia nyata, sehingga

yang telah didapatkan di dunia maya mampu dibagikan di dunia nyata. Sedangkan penggunaan internet yang tidak sehat yaitu memisahkan kehidupan dunia maya dengan dunia nyata dan tidak ingin membagikan informasi atau aktivitasnya di dunia maya kepada orang-orang di dunia nyata. Pengguna internet yang tidak sehat tidak merasa lebih nyaman di dunia maya dibandingkan dunia nyata. Pengguna yang termasuk kedalam jenis ini dikatakan sebagai kecanduan internet (adiksi internet).

Young (Basri, 2014) juga menyebutkan beberapa jenis kecanduan internet antara lain kecanduan situs porno internet (*cyber sexual addiction*), kecanduan berhubungan dalam dunia *net compulsion*, kecanduan informasi internet (*information overload*), kecanduan komputer (*computer addiction*), dan kecanduan berhubungan dalam dunia internet (*cyber relational addiction*). Individu akan selalu menghabiskan waktunya untuk berkomunikasi dengan teman-teman yang ditemui dalam aplikasi *chatting, facebook, friendster, blog, email*, atau situs hubungan pertemanan yang lainnya. Dalam hal ini, teman di dunia maya menjadi lebih penting dibandingkan dengan teman di kehidupan nyata. Kecanduan jenis ini kerap ditemui di kalangan mahasiswa.

Selain itu Young (2017) juga menyatakan bahwa *Internet Addiction Disorder* atau gangguan adiksi internet yaitu meliputi segala macam yang berkaitan dengan internet seperti jejaring sosial, email, judi *online, game online*, pornografi, *chatting*, dan sebagainya.

Young (2017) menyebutkan bahwa kecanduan internet adalah pemakaian internet secara berlebihan yang biasanya ditunjukkan dengan durasi

penggunaan yang ditandai dengan gejala-gejala klinis kecanduan, seperti keasyikan dengan objek candu, pemakaian yang lebih sering terhadap objek candu, tidak memperdulikan dampak fisik maupun psikologis pemakaian dan sebagainya. Dalam hal ini Young (2017) mengatakan bahwa pecandu internet kehilangan kontrol dari penggunaan internet dan kehidupannya hal ini karena pecandu tidak dapat menghentikan keinginannya untuk *online*.

Amarillo (Basri, 2014) mengatakan bahwa adiksi terhadap internet terlihat dari intensitas waktu (durasi) yang digunakan pengguna untuk fokus dan terpaku di depan alat elektronik yang memiliki koneksi internet, akibat banyaknya waktu yang digunakan untuk mengakses internet tersebut maka akan menimbulkan berbagai macam dampak negatif seperti nilai akademik yang menurun, kehilangan pekerjaan, hingga meninggalkan orang-orang yang disayangi.

Kecanduan internet memiliki ciri-ciri khusus untuk mengetahui apakah pengguna termasuk kedalam kecanduan internet atau tidak. Adapun ciri-ciri tersebut menurut Young (Mutohharoh dkk, 2014) adalah merasa senang ketika *online* (mengakses internet), merasa tidak senang, gelisah, tertekan atau lekas marah ketika *offline* (tidak mengakses internet), tidak mampu mengatur penggunaan internet, serta menggunakan internet untuk melarikan diri dari masalah.

Subjek dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Universitas Bina Darma yang aktif dalam menggunakan media sosial *Whatsapp*, *Line*, *Instagram*, *Twitter*, dan *Facebook*. Namun saat ini yang paling banyak digunakan oleh

mahasiswa Universitas Bina Darma adalah *Instagram* dan *Whatsapp*. Hal ini terjadi karena *Instagram* dan *Whatsapp* menyediakan fitur yang lebih menarik, mudah, dan cukup lengkap. *Instagram* dan *Whatsapp* dapat digunakan untuk mencari dan bertukar informasi, berkomunikasi, dan membagikan foto, video, atau audio. Pada umumnya, mahasiswa memilih menggunakan layanan internet untuk aktif di media sosial sebagai media komunikasi, bertukar informasi, dan hiburan dengan intensitas penggunaan media sosial yang beragam yakni dari yang rendah hingga tinggi. Hal tersebut mereka lakukan karena media sosial dapat menghemat waktu dan mudah digunakan.

Mahasiswa adalah salah satu kalangan yang memiliki kemungkinan lebih besar untuk mengalami kecenderungan adiksi internet, hal ini di karenakan mahasiswa lebih sering menggunakan internet dalam mencari materi untuk belajar, mencari informasi, dan berkomunikasi (Mutohharoh dkk 2014). Selain itu Kandell (Soliha, 2015) menyatakan bahwa mahasiswa adalah kelompok yang rentan mengalami kecanduan internet (adiksi internet) karena mahasiswa sedang dalam masa *emergeing adulthood* yaitu masa transisi dari remaja menuju dewasa dan sedang mengalami dinamika psikologis.

Melalui media sosial mahasiswa dapat terhubung dengan siapapun, baik yang dekat maupun yang jauh. Selain itu, media sosial juga menyajikan informasi yang cepat dan mudah diakses, ketika pengguna akan mencari sebuah informasi maka pengguna dapat langsung memasukkan kata kunci dan informasi tersebut akan tampil dilayar *smartphone* mahasiswa. Bahkan

informasi yang disajikan oleh media sosial selalu terbaru, sehingga mahasiswa tidak akan ketinggalan informasi.

Selain itu, mahasiswa Universitas Bina Darma dalam mengisi waktu luang ketika di kampus seperti menunggu waktu kuliah dimulai, menunggu dosen, menunggu transportasi umum, sedang mengadakan kegiatan atau acara dan berkumpul dengan teman selalu menggunakan *smartphone* untuk terhubung dengan internet dan aktif di media sosial. Ketika sedang berbicara dengan teman-temannya, mereka akan membagi perhatiannya dimana mereka akan melihat media sosial yang sedang dimainkan dan sambil mendengarkan temannya berbicara meskipun terkadang mereka tidak paham dan mengerti apa yang dibicarakan oleh temannya karena perhatiannya telah terbagi. Selain itu, mahasiswa juga kerap tidak berkomunikasi dengan teman disebelahnya namun mereka aktif di media sosial hingga tersenyum sendiri dan merasa asyik sendiri. Bahkan, ketika didalam kelas yakni saat proses belajar mengajar sedang berlangsung, mahasiswa tetap aktif di media sosial untuk membagikan kegiatannya di dalam kelas dan tidak hanya di dalam kelas, mahasiswa juga kerap membagikan setiap kegiatan sehari-harinya. Dalam hal ini terdapat juga beberapa mahasiswa yang perkuliahannya terganggu karena penggunaan media sosial.

Pada saat mengakses media sosial, mahasiswa akan membuka akun-akun yang menyediakan informasi terkini, kutipan-kutipan dari para ahli yang ada di seluruh dunia dengan tujuan mampu memotivasi diri, melihat aktivitas pengguna lain, melihat aktivitas dan kehidupan sehari-hari aktris dan aktor,

atlet, politisi, musisi, melihat akun yang menyediakan foto dan video yang dapat menghibur, hingga membagikan berbagai macam foto dan video. Beberapa hal tersebut menjadikan mahasiswa mampu menghabiskan waktu lebih dari 5 jam dalam sehari, karena hal tersebut mampu menghibur mahasiswa dan menimbulkan kenyamanan. Namun, terdapat perbedaan mengenai akun-akun atau konten yang kerap di akses antara mahasiswa dan mahasiswi Universitas Bina Darma. Mahasiswa akan mengakses konten yang berkaitan dengan olahraga, politik, informasi *game online*, berita-berita, serta berkomunikasi dengan pengguna yang lain. Sedangkan pada mahasiswi, konten yang diakses yaitu kutipan-kutipan yang memotivasi, kehidupan selebriti dan musisi di berbagai dunia, foto dan video yang menghibur, video mengenai cara memasak, melihat aktivitas pengguna yang lain, konten tentang kecantikan dan penampilan, serta berkomunikasi dengan pengguna yang lain.

Penggunaan media sosial yang berlebihan pada mahasiswa Universitas Bina Darma juga ditunjukkan dengan tetap mengakses media sosial di kamar mandi, saat memasak, belajar, makan, hingga saat sedang berjalan menuju suatu lokasi. Bahkan mahasiswa akan berusaha untuk tetap *online* di media sosial meski kuota atau dana yang digunakan untuk membeli kuota telah menipis. Mereka akan meminta kepada teman untuk berbagi layanan internet atau menuju tempat yang terdapat layanan internet gratis. Apabila mereka tidak memiliki kuota, mereka akan merasakan gelisah karena tidak mengetahui informasi yang ada di media sosial. Perasaan gelisah mahasiswa akan berkurang apabila telah mengakses atau hanya membuka media sosial

meskipun tidak terdapat informasi atau pesan. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa tidak dapat dipisahkan dari media sosial dan jika dilihat berdasarkan intensitasnya, dapat dikatakan bahwa mahasiswa menggunakan media sosial dengan cukup intens baik dalam hal durasi dan frekuensi.

Maka dari itu, berdasarkan fenomena yang peneliti temui di Universitas Bina Darma peneliti melakukan survei awal dengan menyebar angket kepada mahasiswa Universitas Bina Darma untuk mengetahui apakah fenomena tersebut benar terjadi atau tidak. Survei awal dilakukan pada tanggal 2 April 2019 sebanyak 609 dengan rentang usia 18 – 25 tahun, secara keseluruhan terdapat 529 mahasiswa yang mengalami adiksi internet, 3 mahasiswa yang tidak memenuhi syarat penelitian, dan 77 mahasiswa yang tidak mengalami adiksi internet. Berikut ini adalah hasil survei awal setiap pernyataan yang terdapat dalam angket dan dibuat berdasarkan dari ciri-ciri kecanduan internet yang diberikan kepada mahasiswa Universitas Bina Darma.

Tabel 1.
Hasil survei awal pada Mahasiswa Universitas Bina Darma

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban	Persentase Setuju	Persentase Tidak Setuju
1.	Media sosial yang sering digunakan mahasiswa	Whatsaap: 56,71% Instagram: 46,88% Facebook: 29,86% Line: 13,98% Twitter: 7,37%	-	-
2.	Media sosial yang ada di <i>gadget</i>	Whatsaap: 62,19% Instagram: 54,63% Facebook: 36,48%	-	-

		Line: 22,68% Twitter: 9,26%		
3.	Durasi menggunakan media sosial dalam sehari	10-30 menit: 11,53% 1-5 jam: 39,50% 5-15 jam: 33,45% 15-24 jam: 53%	-	-
4.	Jumlah akun media sosial	1 akun: 7,93% 2 akun: 13,79% 3 akun: 30,62% 4 akun: 11,15% 5 akun: 9,82% >5 akun: 20,79%	-	-
5.	Merasa gelisah, murung, atau lekas marah ketika mengurangi penggunaan media sosial	-	64,27%	35,16%
6.	Keasyikan menggunakan internet terutama media sosial	-	78,26%	21,73%
7.	Perhatian hanya tertuju pada media sosial ketika menggunakan media sosial hingga lupa waktu	-	61,05%	38,94%
8.	Media sosial sebagai jalan keluar untuk mengatasi masalah	-	68,62%	50,28%
9.	Menggunakan media sosial walaupun kuota dan dana menipis	-	73,53%	26,46%
10.	Mengalami gangguan tidur atau perubahan pola tidur akibat media sosial	-	71,26%	28,73%

11.	Media sosial mengganggu hubungan dengan orang terdekat	-	67,29%	32,70%
12.	Tidak mampu berhenti menggunakan media sosial	-	75,99%	24,01%
13.	Penggunaan media sosial yang meningkat atau lebih lama dari waktu yang telah ditentukan	-	72,77%	27,22%
14.	Merasa senang ketika mengakses media sosial dan tidak senang ketika tidak mengakses media sosial	-	72,77%	27,22%
15.	Tidak dapat mengontrol, mengurangi, atau menghentikan penggunaan media sosial	-	63,51%	36,48%

Berdasarkan hasil survei diatas maka dapat diketahui bahwa media sosial yang sering digunakan mahasiswa Universitas Bina Darma antara lain *Whatsapp, Instagram, Facebook, Line, dan Twitter*. *Whatsapp* merupakan media sosial yang paling sering digunakan oleh Mahasiswa yakni sebanyak 300 mahasiswa dengan persentase 56,71%. Setelah *whatsapp* yaitu *instagram* sebanyak 248 mahasiswa dengan persentase 46,88%. Mahasiswa yang sering menggunakan *facebook* sebanyak 158 mahasiswa dengan persentase 29,86%. Pengguna *line* sebanyak 74 mahasiswa dengan persentase 13,98%. Sedangkan *twitter* yaitu media sosial yang tidak sering digunakan dan terdapat 39 mahasiswa yang menggunakan *twitter* dengan persentase 7,37%.

Sebanyak 62,19% mahasiswa Universitas Bina Darma memasang media sosial *Whatsapp* di *gadget*. Sebanyak 54,63% memasang media sosial *Instagram*. 36,48% memasang media sosial *Facebook*, 22,68% memasang media sosial *Line*, dan sebanyak 9,26% memasang media sosial *Twitter*. Sedangkan durasi menggunakan media sosial dalam sehari pada mahasiswa Universitas Bina Darma. Sebesar 39,50% yaitu dengan jumlah 209 mahasiswa menggunakan media sosial selama 1 sampai 5 jam. 33,45% yaitu dengan jumlah 177 mahasiswa menggunakan media sosial selama 5 sampai 15 jam. 11,53% yaitu dengan jumlah 61 mahasiswa menggunakan media sosial selama 10-30 menit. Sedangkan sebesar 10,01% yaitu berjumlah 53 mahasiswa menggunakan media sosial selama 15-24 jam dalam sehari. Dari hasil survei yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa rata-rata mahasiswa Universitas Bina Darma menghabiskan waktu selama 1 jam sampai 5 jam untuk menggunakan media sosial dalam sehari.

Mahasiswa Universitas Bina Darma memiliki jumlah akun media sosial yang bervariasi mulai dari satu akun hingga lebih dari lima akun. Mahasiswa yang memiliki satu akun media sosial terdapat 42 orang dengan persentase 7,93%. Sebanyak 73 mahasiswa yaitu 13,79% memiliki dua akun media sosial. Sebanyak 30,62 mahasiswa dengan persentase 30,62% memiliki tiga akun media sosial. Bahkan terdapat 110 mahasiswa yang memiliki lebih dari lima akun media sosial, dengan persentase 20,79%.

Hasil survei mengenai pernyataan perasaan yang gelisah, murung, atau lekas marah ketika mengurangi penggunaan media sosial. Berdasarkan

pernyataan tersebut sebanyak 340 mahasiswa yaitu 78,26% memilih setuju. Sedangkan sebanyak 186 mahasiswa yaitu 35,16% tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Pernyataan perhatian hanya tertuju pada media sosial ketika menggunakan media sosial hingga lupa waktu sebanyak 323 mahasiswa dengan persentase 61,05% dan sebanyak 206 mahasiswa tidak setuju dengan pernyataan tersebut dengan persentase 38,94%.

Sebanyak 156 mahasiswa dengan persentase 57,5% setuju dengan pernyataan media sosial sebagai jalan keluar untuk mengatasi masalah. Sedangkan sebanyak 70 mahasiswa yaitu 29,16% menjawab tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Selain itu, terdapat 389 mahasiswa (73,53%) setuju dengan pernyataan menggunakan media sosial walaupun kuota dan dana untuk beli kuota menipis. Sebanyak 140 mahasiswa (26,46%) tidak setuju. Sebanyak 377 mahasiswa (71,26%) setuju dengan pernyataan mengalami gangguan tidur atau perubahan pola tidur akibat penggunaan media sosial. Sedangkan mahasiswa yang tidak setuju terdapat 152 mahasiswa (28,73%).

Mahasiswa setuju dengan pernyataan hubungan dengan orang terdekat terganggu karena media sosial dengan persentase 67,29% (356 mahasiswa). Namun, sebanyak 173 mahasiswa (32,70%) tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Sedangkan, sebanyak 402 mahasiswa yaitu dengan persentase 75,99% setuju dengan pernyataan tidak mampu berhenti menggunakan media sosial. Sementara, sebesar 24,01% yaitu 127 mahasiswa tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Selain melakukan survei awal dengan menyebar angket, peneliti juga melakukan observasi dan wawancara pada mahasiswa dan mahasiswi Universitas Bina Darma. Subjek penelitian pertama yang berinisial R merupakan mahasiswi aktif Universitas Bina Darma yang saat ini berada di semester empat. R juga merupakan pengguna aktif media sosial yaitu *whatsapp*, *instagram*, dan *line*. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada R (*personal communication*, 20 Mei 2019) yaitu merupakan pribadi yang ramah dan baik hati. R juga merupakan mahasiswa yang aktif, selain melakukan kewajibannya sebagai mahasiswa yaitu belajar, R juga aktif di organisasi jurusan. Dalam menggunakan media sosial, R termasuk pengguna yang aktif hal ini ditunjukkan dengan perilaku R yang menunjukkan ciri-ciri dari kecanduan (adiksi internet) seperti mampu menggunakan media sosial dalam waktu yang lama, akan marah, gelisah, dan murung ketika mengurangi penggunaan media sosial.

R telah lama menjadi pengguna aktif media sosial *whatsapp*, *instagram*, dan *line*. Berikut pemaparan hasil wawancara R:

“...kapan yee kira-kira tu waktu akhir SMP atau awal SMA kaya gitu sekitar 2012 atau 2013” (W1, S1, 35-38)

Selain pengguna aktif sejak tahun 2012 atau 2013, R juga aktif menggunakan media sosial dalam kesehariannya dimana mampu menghabiskan waktu yang cukup banyak bahkan penggunaan media sosial tersebut tidak menghambat aktivitasnya. Berikut ini pemaparan dari R:

“...ga terlalu netapin waktunya berapa, bisa seharian, bisa setengah hari, bisa full pokoknya 24 jam pernah itu. Gimana ya kira-kira sekitar 16 jam sehari itu” (W1, S1, 47-51)

“...untuk misalkan ke kamar mandi jujur R masih bawa HP jadi selama didalam kamar mandi itu masih buka-buka media sosial kaya gitu. Sambil masak kan juga sambil buk-buka bentar itu tu. Ya kalau 16 jam itu pokoknya R habiskan untuk buka media sosial itu untuk chatting untuk gitulah pokoknya” (W1, S1, 57–63)

Selain itu, konten atau akun media sosial yang di lihat oleh R pada saat menggunakan media sosial terutama *Instagram*, *Whatsapp*, dan *Line* yaitu video, kehidupan artis atau selebriti, hingga *quote* yang mampu memotivasi

R. Berikut ini pemaparan dari R:

“...kalau yang R lakukan sih pastinya kan chatting sama temen-temen, chatting sama orang terdekat kan itu aja udah gimana udah buat kita lupa dengan waktu” (W1, S1, 113-116)

“...kalau seandainya sambil chatting itu jadi selingan buka kaya akun-akun hiburan kaya gitu terus sambil nyanyi-nyanyi, sambil dengerin lagu kaya gitulah pokoknya sambil chattingan, liat-liat video di instagram, terus liat quote-quote gitu, artis-artis gitu kak dan lain-lainnya tu bisa bikin kita lupa sampai seharian tadi” (W1, S1, 116-123)

Sebagai pengguna media sosial yang aktif R kerap menunjukkan perilaku yang tidak wajar dibandingkan pengguna media sosial pada umumnya. Bahkan akibat perilaku yang tidak wajar tersebut dapat mengakibatkan emosi yang tidak baik. Pertama, R akan menunjukkan perasaan-perasaan negatif apabila penggunaan media sosial yang dibatasi dan diganggu. Berikut pemaparan R:

“...kalau seandainya diganggu tu R tu biasanya tu gimana ya sering marah yang ganggu R waktu main media sosial tu” (W1, S1, 72-75)

“...Kadang kalau lagi kumpul kan diganggu nah R ini apa mojok atau menyendiri atau pokoknya pindah tempatlah, kalau ga bisa pindah tempat ya R marahin lah orang itu” (W1, S1, 75-79)

Selain adanya perasaan negatif yang timbul akibat penggunaan media sosial yang dibatasi atau diganggu. R juga merasakan perasaan positif ketika

sedang menggunakan media sosial yang dijelaskan oleh R melalui wawancara.

Berikut ini pemaparan R:

“kalau yang R rasakan itu terhibur, bisa ngurangin stress juga terus ada gimana ya ada rasa tersendiri lah pokoknya kalau lagi main ketiga media sosial itu” (W1, S1, 104-107)

Selain itu dalam penggunaan media sosial R kerap menambah waktu untuk *online*, hal tersebut mengakibatkan aktivitas lain yang harus dikerjakan menjadi tidak tepat waktu. Berikut pemaparan R:

“...kalau nambah waktu itu sering banget kak” (W1, S1, 139-140)
“...malah tiap kali main media sosial kan pernah kalau seandainya bangun pagi itu kan bangun tidur itu langsung buka media sosial yang tadinya mau 2 jam aja terus mandi kan nah tapi kalau udah buka ketiga media sosial itu tu malah lupa malah hampir seharian kebuka jadi lupa mandi” (W1, S1, 140-146)
“...kaya gitulah pokoknya nambah waktu tu sering banget malah nambah waktu tu lebih banyak ke media sosial nya” (W1, S1, 146-148)

Akibat yang ditimbulkan dari menggunakan media sosial yang berlebihan yaitu pola tidur R menjadi terganggu. Berikut pemaparan R:

“...terganggu banget kak pola tidur nya” (W1, S1, 158-159)
“...Kadang kalau malem itu sampai jam 3 sampai jam 4 main media sosial nya tu jadi kalau untuk pola tidur tu ganggu nian kak” (W1, S1, 164-166)

Selain adanya perubahan pola tidur, terdapat pula ciri yang mengatakan bahwa pengguna akan berusaha tetap *online* media sosial meskipun kuota dan dana untuk membeli kuota telah menipis. Hal tersebut di jelaskan oleh R melalui wawancara yaitu:

“sering banget itu malah kan kalau seandainya gimana ya sering kan kalau seandainya kuota tu tinggal sedikit pokoknya tinggal tipis banget kuota tu kan, kita tu kalau ga aktif media sosial tu gimana ya harinya tu

jadi diusahain aktif bentar nyalain apa nyalain data nya tu bentar ada ga chatting yang masuk udah itu udah dimatiin lagi pokoknya setiap saat setiap jam nya tu berusaha untuk online media sosial” (W1, S1,173-182)

Penggunaan media sosial yang berlebihan juga akan memberikan dampak yang tidak baik pada hubungan dengan orang-orang terdekat. Dalam hal fungsi media sosial mampu berkomunikasi dengan pengguna yang berjauhan, namun apabila hanya terfokus dengan media sosial maka hubungan dengan orang-orang terdekat dapat terganggu. Berikut pemaparan hasil wawancara R:

“kalau temen R yang sering bilang tu gimana ya udah nyalain media sosial tu udan main media sosial tu di ajak ngomong ga nyambung, diajak ngobrol ga disautin, diajak jalan selalu ga mau kalau udah main media sosial itu. Jadi kalau mengganggu hubungan dengan orang terdekat itu sangat mengganggu menurut R” (W1, S1, 190-197)

Selain itu, media sosial tidak hanya digunakan oleh R untuk mencari informasi mengenai materi perkuliahan atau berkomunikasi melainkan dijadikan juga sebagai solusi dalam mengatasi masalah dan dengan media sosial R juga kerap menemukan jalan keluar dari permasalahan yang dihadapi. Berikut pemaparan R:

“...kalau jalan keluar tu dari ketiga media sosial tu sering banget R menemukan jalan keluar dari masalah yang R hadapi” (W1, S1,215-218)

“...kalau lagi lagi stres atau lagi ada masalah kaya gini kan apa dengan buka media sosial itu kan, dengan chatting-chatting sama temen yang jauh kan terus curhat masalah kita” (W1, S1, 220-224)

“...terus kita juga cari-cari tau lah pokoknya kan kaya diakun-akun yang ada di instagram kata-kata yang bijak gitu kan sering nyangkutlah pokoknya dihati terus sering berhubungan dengan masalah juga kan kita tau ooh kita tu harus kaya gini kaya gini” (W1, S1, 228-232)

Perilaku yang ditunjukkan oleh R selain yang diatas yaitu R akan membeli *gadget* atau *smartphone* yang terbaru agar lebih mudah, dan nyaman ketika mengakses media sosial. Berikut pemaparan R:

“iya sering kalau kan sering banget itu kan kalau hp ini kan kalau seandainya ram udah ga cukup lagi kan gimana ya udah agak error lah hp itu udah sulit dimainin nya tu jadi ya selalu bisa usaha gimana pokoknya kebutuhan untuk media sosialnya tu bertambah itu harus tetep ini tetep terpenuhi ya jadi caranya tu tetep ganti hp yang lebih besar lagi, sering banget itu” (W1, S1,249-256)

Sementara itu subjek penelitian kedua yang berinisial T juga merupakan mahasiswi aktif Universitas Bina Darma dan pengguna aktif media sosial. Saat ini T berada di semester delapan dimana dalam aktivitas perkuliahannya sedang mengerjakan tugas akhir atau skripsi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada T (*personal communication*, 14 Juni 2019). T merupakan mahasiswa Universitas Bina Darma yang berasal dari daerah Pagar Alam dan selama kuliah T menetap di sebuah rumah kontrakan tak jauh dari Universitas Bina Darma. Saat bertemu dengan orang lain T sangat ramah dan sesekali tersenyum. T saat ini berusia 22 tahun dan memiliki tinggi badan 174 cm. Selain melaksanakan kewajibannya sebagai mahasiswa yaitu belajar, T juga aktif di organisasi internal kampus. Dalam kesehariannya T selalu mengenakan jilbab dan tidak dapat lepas dari penggunaan media sosial. Selama menggunakan media sosial T menunjukkan perilaku yang termasuk ke dalam ciri-ciri dari kecanduan (adiksi internet).

Adapun media sosial yang terdapat pada *gadget* atau *smartphone* dan kerap digunakan. Berikut pemaparan hasil wawancara T:

“whatsapp, line, instagram, sama facebook” (W2, S2, 25-26)

Media sosial yang terdiri dari *whatsapp*, *line*, *instagram*, sama *facebook* telah lama digunakan oleh T dan dalam penggunaannya T sangat aktif.

“...WA itu pas 2013, line itu pas awal masuk kuliah tahun 2015, instagram SMA sekitar tahun 2013 dan facebook itu dari 2010 SMP” (W2, S2,33-35)

Memiliki kesamaan dengan pengguna aktif media sosial yang berlebihan, T mampu menghabiskan waktu yang sangat lama ketika mengakses media sosial. Bahkan jika diakumulasikan dalam seminggu T mampu menghabiskan waktu selama 84 jam untuk mengakses media sosial. Ketika menggunakan media sosial, akun atau konten yang di kerap di lihat oleh T yaitu konten-konten yang terdiri dari video-video lucu. Berikut pemaparan hasil wawancara T:

“Diperkirakan sekitar 12 jam untuk main keempat media sosial itu” (W2, S2, 42-43)

“konten-konten lucu atau yang buat anak zaman sekarang lah, kehidupan artis-artis juga lah” (W2, S2,68-70)

Pada saat penggunaan media sosial dibatasi atau diganggu, T akan menunjukkan perilaku dan perasaan yang tidak baik. Ketika sedang mengakses media sosial T akan fokus sehingga jika diganggu atau dibatasi T akan marah dan merasa terganggu. Berikut pemaparan hasil wawancara T:

“pastinya kesel lah, merasa terganggu” (W2, S2,52)

Selain menunjukkan perasaan negatif yang disebabkan oleh penggunaan media sosial yang dibatasi dan diganggu. T juga kerap merasakan perasaan yang positif ketika mengakses media sosial *whatsapp*, *line*, *favcebook*, dan *instagram*. Berikut pemaparan T:

“asyik ee terhibur lah mengurangi kebosanan” (W2, S2, 63-64)

“konten-konten lucu atau yang buat anak zaman sekarang lah” (W2, S2, 68-69)

Penggunaan media sosial yang berlebihan pada T juga menunjukkan ciri-ciri dari adiksi internet yaitu berusaha untuk tetap *online* media sosial meskipun kuota untuk mengakses media sosial dan dana yang dibutuhkan untuk membeli kuota menipis. Hal ini dilakukan oleh T agar tetap mampu melihat informasi terbaru dan berkomunikasi dengan pengguna yang lain.

Berikut pemaparan hasil wawancara T:

“iya sering” (W2, S2, 92)

“isi kuota lagi. Langsung isi kuota lagi karena ga pegang hp ga online itu ga enak” (W2, S2, 100-101)

Selain itu, T juga mengalami perubahan pola tidur dan hubungan dengan orang-orang terdekat menjadi terganggu akibat penggunaan media sosial.

Berikut pemaparan hasil wawancara T:

“pernah kaya gitu Cuma ga setiap hari tapi pernah yang namanya lupa waktu sampai jam 12 malem, lebih dari jam 12 malem tetap pegang gadget” (W2, S2, 109-112)

“iya, kalau mendekatkan yang jauh memang karena bisa mendekatkan tapi yang menjauhkan bisa terjadi kalau ada chatting masuk pasti lagi kumpul sama teman-teman pasti pegang hp dan lainnya” (W2, S2, 118-122)

Dalam penggunaan media sosial T tidak hanya menggunakannya untuk mencari informasi mengenai materi perkuliahan atau berkomunikasi dengan sesama pengguna media sosial. Namun, media sosial juga digunakan untuk menemukan solusi atau jalan keluar ketika menghadapi permasalahan.

Terlihat dari penuturan T:

“iya, karena media sosial ini ni bisa ee mencari informasi atau hal lain, membantu lah untuk kita” (W2, S2, 153-155)

Selain itu, untuk meningkatkan kenyamanan dan kemudahan ketika mengakses media sosial T juga kerap mengganti *gadget* atau *smartphone* yang saat ini dengan yang baru. Terlihat dari penuturan T:

“iya saya mengganti smartphone untuk bisa mengunggah aplikasi yang lebih” (W2, S2, 166-167)

Selain itu, terdapat juga subjek ketiga yang berinisial L. L merupakan mahasiswa aktif Universitas Bina Darma serta pengguna aktif media sosial. Selain menjalankan kewajibannya sebagai mahasiswa, L juga aktif di salah satu organisasi yang ada di Universitas Bina Darma. L dapat dikatakan salah satu mahasiswa yang berbeda dengan mahasiswa yang lainnya. Secara umum mahasiswa Universitas Bina Darma akan lebih memilih menggunakan *game online* untuk mengisi waktu dan sebagai hiburan. Namun, L lebih memilih menggunakan media sosial sebagai media hiburan, mencari informasi, dan berkomunikasi. Menurut L media sosial lebih menyenangkan di banding *game online*. Sehingga dalam kesehariannya, L selalu mengakses media sosial dan menunjukkan ciri-ciri dari adiksi internet.

Media sosial yang digunakan L dalam sehari-hari dan terdapat di *smartphone* nya yaitu *whatsapp*, *instagram*, *line*, dan *facebook*. Berikut pemaparan hasil wawancara L:

“kalau di hp saya itu ada whatsapp, ada instagram, line, sama facebook” (W3, S3, 24-25)

Dalam penggunaan media sosial L telah lama menggunakannya yaitu sejak duduk dibangku SMP. Berikut pemaparan hasil wawancara L:

“kalau itu dari zaman SMP itu sekitar tahun 2009 sampai 2010” (W3, S3, 28-29)

Dalam menggunakan media sosial L mampu menghabiskan waktu yang sangat lama. Bahkan jika diakumulasikan dalam seminggu L mampu menghabiskan waktu selama 105 jam untuk mengakses media sosial. Ketika sedang menggunakan media sosial, yang dilakukan oleh L yaitu bertukar pesan (*chatting*), mencari berita, dan sebagainya Berikut pemaparan hasil wawancara L:

“paling kalau ditotal itu sampai 15 jam lebih” (W3, S3, 34-35)
“di dalam media sosial paling chattingan, cari berita-berita penting, soal jurnal-jurnal, segala macam itu” (W3, S3, 39-41)
“...cari tau ya paling tentang berita bola, berita-berita politik segala macam” (W3, S3, 145-146)

L juga akan menunjukkan perilaku dan perasaan yang tidak baik ketika dalam mengakses media sosial diganggu dan dibatasi. Lalu L ingin diberikan kebebasan ketika mengakses media sosial. Berikut hasil wawancara L:

“ya agak kurang senang sih karena dibatasi kan. Indonesia itu demokrasi jadi butuh kebebasan” (W3, S3, 59-61)
“sebenarnya sih kalau di masyarakat itu lebih baik dikurangi untuk bermain media sosial tapi ya karena lebih senang jadi ga bisa dibatasi” (W3, S3, 66-69)

Selain menunjukkan perilaku dan perasaan tidak baik (negatif) yang disebabkan oleh penggunaan media sosial yang dibatasi dan diganggu. L juga merasakan perasaan yang positif ketika mengakses media sosial *whatsapp*, *line*, *facebook*, dan *instagram*. Berikut pemaparan L:

“...senang karena ya lebih menyenangkan main media sosial karena disekitar itu kurang karena lama dikosan kan dan dikosan itu banyak orang pulang mudik jadi main media sosial gitu” (W3, S3, 74-78)

Selain itu, L juga menunjukkan ciri-ciri dari adiksi internet yang kerap dirasakan ketika kuota telah menipis namun tetap berusaha untuk mengakses media sosial. Bahkan akibat dari menggunakan media sosial tersebut L mengalami perubahan pola tidur. Berikut pemaparan L:

“kalau itu sudah mengurangi kan tapi karena ga ada kegiatan lain ya sudah terus” (W3, S3, 88-89)

“kalau online itu kuota nipis masih main tapi kadang dikurangin lah paling” (W3, S3, 105-106)

“...malah sampe buat susah tidur malah insom” (W3, S3, 92-93)

“...sampai jam 3 paling, subuh sampai juga” (W3, S3, 96)

Penggunaan media sosial yang berlebihan pada L juga mengakibatkan hubungan dengan orang-orang terdekat terganggu. Namun, media sosial dapat menenangkan L ketika sedang menghadapi permasalahan. Berikut pemaparan hasil wawancara L:

“media sosial ini kalau kita ee terlalu sering main hp itu mengganggu tadi, mengganggu sekitar kalau lagi kumpul” (W3, S3, 114-116)

“sebenarnya kalau media sosial ini tidak bisa untuk menjadi solusi dalam memecahkan masalah tapi ya bisa sedikit untuk menenangkan hati sih itu aja” (W3, S3, 133-136)

“menenangkan hati ya kalau kita lagi marah kan lagi emosi segala macam kalau kita main media sosial ya jadi ada yang dilihat ada yang bisa bikin gembira gitu kan” (W3, S3, 138-141)

Berdasarkan fenomena, hasil surevi awal yang berupa angket serta observasi dan wawancara diatas menunjukkan bahwa Mahasiswa Universitas Bina Darma memiliki ciri-ciri dari adiksi internet. Sehingga memberikan ide kepada peneliti untuk mengetahui Intensitas Penggunaan Media Sosial Terhadap Adiksi Internet Pada Mahasiswa Universitas Bina Darma.

B. Pertanyaan Penelitian

Setelah mengetahui dan menelaah berbagai macam penjelasan tentang intensitas penggunaan media sosial dan adiksi internet pada Mahasiswa Universitas Bina Darma. Maka muncul pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Faktor apa saja yang mempengaruhi adiksi internet pada Mahasiswa Universitas Bina Darma?
2. Bagaimana dampak dari adiksi internet pada Mahasiswa Universitas Bina Darma?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara Intensitas Penggunaan Media Sosial dan Adiksi Internet serta untuk mengetahui aspek dan faktor apa saja yang mempengaruhi Adiksi Internet Pada Mahasiswa Universitas Bina Darma.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis serta dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya. Manfaat tersebut dapat dikemukakan sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran baru bagi ilmu psikologi, yakni berkaitan dengan Intensitas Penggunaan

Media Sosial dengan Adiksi Internet Pada Mahasiswa Universitas Bina Darma.

b. Manfaat Praktis

a) Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mahasiswa mengenai intensitas penggunaan internet dan adiksi internet sehingga mampu bertindak lebih bijak dalam penggunaan layanan internet terutama media sosial.

b) Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan sarana untuk berlatih dalam pengembangan ilmu pengetahuan melalui kegiatan penelitian serta menambah wawasan penulis agar dapat berpikir secara kritis ketika dihadapkan dengan masalah yang berkaitan dengan psikologi.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian mengenai Bahaya Kecanduan Internet dan Kecemasan Komunikasi terhadap Karakter Kerja Sama pada Mahasiswa diteliti oleh Dewi dan Trikusumaadi (2017). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan internet dan kecemasan komunikasi secara bersama-sama maupun parsial berpengaruh terhadap karakter kerja sama pada mahasiswa

Teknik Pengelolaan Diri Perilaku dalam Menurunkan Kecanduan Internet Pada Mahasiswa Yogyakarta oleh Mutohharoh dan Kusumaputri (2014). Hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa perlakuan berupa

teknik pengelolaan diri perilaku memiliki pengaruh dalam menurunkan kecanduan internet.

Hubungan Antara *Self Control* dengan *Internet Addiction* pada Mahasiswa oleh Ningtyas, Sari D (2012). Hasil dari penelitian ini adalah *self-control* terhadap *internet addiction* pada mahasiswa Fakultas Pendidikan berada pada kategori rendah, hal ini berarti mahasiswa kurang mampu mengontrol perilaku dalam bermain internet yang berlebihan (waktu tidak terkontrol), kurang mampu dalam mengambil keputusan atau suatu tindakan yang cukup baik terhadap internet.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Malik dan Rafiq dengan judul *Exploring the Relationship of Personality, Loneliness, and Online Social Support with Interned Addiction and Procrastination*. Hasil dari penelitian tersebut mengungkapkan bahwa neurotisme, kesepian, dan dukungan sosial online secara positif menunjukkan hubungan dengan kecanduan internet. Extraversion tidak menunjukkan hubungan yang signifikan dengan kecanduan internet. Jenis kelamin, usia dan tingkat pendidikan ditemukan tidak berpengaruh signifikan terhadap kecanduan internet. Neurotisme, dukungan sosial online, dan kecanduan internet juga menunjukkan hubungan positif yang signifikan dengan penundaan.

Selanjutnya, penelitian mengenai Hubungan Antara Intensitas Menonton *Reality Show* dengan Kecenderungan Perilaku Prososial Pada Remaja diteliti oleh Frisnawati, Awaliya (2012). Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara intensitas menonton *reality show* dengan kecenderungan

perilaku prososial pada remaja. Semakin tinggi intensitas menonton *reality show* maka semakin tinggi pula kecenderungan perilaku prososial pada remaja.

Kebutuhan Afiliasi dengan Intensitas Mengakses Facebook Pada Remaja yang diteliti oleh Rinjani dan Firmanto (2013). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada hubungan positif yang sangat signifikan antara kebutuhan afiliasi dengan intensitas mengakses *facebook* pada remaja. Sehingga dapat dikatakan bahwa apabila kebutuhan afiliasi tinggi maka intensitas mengakses *facebook* juga tinggi. Begitu pula sebaliknya, apabila kebutuhan afiliasi rendah maka intensitas mengakses *facebook* rendah.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya antara lain, peneliti akan meneliti intensitas penggunaan media sosial dan adiksi internet pada mahasiswa Universitas Bina Darma, dengan kategori usia 18-25 tahun yakni dewasa awal. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode kombinasi (*mix method*) yang menggabungkan dua metode penelitian yakni penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif. Berdasarkan paparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti berbeda dari peneliti sebelumnya. Hal ini menjadi bukti bahwa penelitian yang akan dilakukan adalah asli dari peneliti sendiri.