

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Remaja merupakan sekelompok manusia yang penuh potensi yang perlu untuk dimanfaatkan. Secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang – orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkat yang sama menurut Hurlock (1980). Respon kaum remaja terhadap barang barang baru termasuk disini yaitu kecanggihan media komunikasi, cukup tinggi. Walaupun belum tentu penggunaan media komunikasi tersebut dimanfaatkan seluruhnya secara optimal dalam kehidupan sehari – hari mereka (Utaminingsih, 2006).

Internet hadir sebagai salah satu media komunikasi baru yang mempengaruhi hampir semua sisi kehidupan manusia (Putri, 2012). Menurut Conner (dalam Putri, 2012) internet turut berperan dalam cara seseorang berfikir, berkomunikasi, berelasi, berekreasi, bertingkah laku, dan mengambil keputusan. Manfaat dalam internet sangat banyak karena dengan internet, orang akan mendapatkan banyak informasi dalam waktu yang cepat. internet membantu mengurangi penggunaan kertas, dapat digunakan sebagai media promosi, juga sebagai sarana hiburan (Firdausi, 2013). Namun di sisi lain, internet juga mempunyai sisi negatif bagi penggunanya termasuk anak remaja sehingga dapat menyebabkan kecanduan. Contoh materi yang banyak menyebabkan kecanduan adalah online game dan jejaring sosial (Elia, 2009).

Pada tahun 2014, data termutakhir menunjukkan pengguna internet dunia diperkirakan sudah melampaui 2,2 milyar atau sekitar 30% dari total populasi dunia. Di Indonesia pada tahun 2014 “Pengguna internet mencapai 15% atau 38,2 juta dari total jumlah penduduk sekitar 251,2 juta jiwa, sedangkan pengguna jejaring sosial di Indonesia juga sekitar 15% dari total jumlah penduduk Indonesia. Dan diprediksi penggunaannya dalam beberapa tahun ke depan akan meningkat tajam” (Kementerian Perdagangan RI, 2014). Internet sangat menarik karena memuat warna, gerakan, suara, ketidakterbatasan informasi, dan kesegaran respon. Godaan daya tarik internet bahkan juga masih terus berlangsung saat seseorang tidak terhubung dengan internet (Elia, 2009). Kehidupan anak remaja yang tidak lepas dari penggunaan internet, membuat anak remaja tidak memperdulikan lagi waktu yang mereka habiskan untuk *online* sehingga mempunyai kecenderungan untuk menjadi pecandu internet (Firdausi, 2013). Menurut Young (1996) menyatakan bahwa kecanduan internet merupakan sebuah sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu yang sangat banyak dalam menggunakan internet dan tidak mampu mengontrol penggunaannya saat *online*. Kecanduan internet sama seperti perilaku kecanduan yang lainnya, yang berisi tingkah laku yang kompulsif, kurang tertarik terhadap aktivitas – aktivitas yang lain, dan meliputi symptom – symptom fisik dan mental ketika berusaha untuk menghentikan tingkah laku tersebut (Young, 1996).

Secara spesifik terdapat tiga subtype dari kecanduan internet yaitu, *excessive gaming – gambling* (seperti permainan judi yang berlebihan), *sexual preoccupations (cybersex)*, dan *social networking* (jejaring social) menurut

Weinstein et.al (2015). Semakin seseorang merasakan internet maka dia akan menjadi seorang pecandu internet, semakin seseorang kecanduan internet maka akan lebih merasa cemas dibandingkan merasa senang (hussain et.al, 2011). Lam (2014) mengatakan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan internet dan resiko terjadinya depresi pada pengguna internet tersebut. Menurut Griffiths (dalam Putri, 2012) salah satu komponen yang dapat menyatakan bahwa seseorang mengalami kecanduan internet adalah *withdrawal symptoms*. *Withdrawal symptoms* adalah perasaan tidak menyenangkan yang terjadi karena penggunaan internet dikurangi atau tidak dilanjutkan dan berpengaruh pada fisik (seperti pusing, insomnia) maupun psikis (cemas, mudah marah).

Cemas atau kecemasan adalah keadaan tegang berlebihan tidak pada tempatnya yang ditandai dengan perasaan khawatir, tidak menentu, atau takut (Maramis, 2009). Gangguan cemas yang paling dasar adalah Gangguan cemas menyeluruh (*Generalized Anxiety Disorder*, GAD), Gangguan cemas menyeluruh merupakan kondisi gangguan yang ditandai dengan kecemasan dan kekhawatiran yang berlebihan dan tidak rasional bahkan terkadang tidak realistis terhadap berbagai peristiwa kehidupan sehari-hari (Brown et.al, 2001). Remaja yang mengalami kecemasan akan menunjukkan berbagai macam tanggapan emosional. Tanggapan emosional ini meliputi aspek fisik, mental, dan perilaku (suparjo, 2007). Remaja sangat rentan untuk mengalami kecemasan. Berbagai penelitian menyatakan bahwa 5% - 50% remaja dalam suatu populasi mengalami kecemasan namun sesungguhnya kecemasan bisa dihilangkan dengan cara beristirahat dan

berdoa kepada Allah SWT untuk memohon pertolongan, sebagaimana dijelaskan dalam suatu ayat Al-Qur'an, yaitu pada Q.S Ali Imran ayat 160.

فَلْيَتَوَكَّلِ الْمُؤْمِنِينَ إِن يَنْصُرْكُمْ اللَّهُ فَلَا غَالِبَ لَكُمْ وَإِن يَخْذُلْكُمْ فَمَن ذَا الَّذِي يَنْصُرُكُم مِّن بَعْدِهِ وَعَلَى اللَّهِ

yang artinya, “jika Allah menolong kamu, maka tidak ada yang akan mengalahkanmu, tetapi jika Allah membiarkan kamu (tidak memberi pertolongan), maka siapakah gerangan yang dapat menolong kamu (selain) dari Allah sesudah itu? Karena itu hendaklah kepada Allah saja orang – orang mu'min bertawakkal” (Ali Imran, 160).

Oleh karena itu, berdasarkan fakta – fakta tersebut peneliti tertarik untuk mengetahui adakah hubungan antara adiksi internet dengan gangguan kecemasan pada remaja di SMP Negeri 5 Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

Adakah hubungan antara adiksi internet dengan kecemasan pada remaja di SMP Negeri 5 Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

Untuk mengetahui hubungan antara adiksi internet dengan kecemasan pada remaja di SMP Negeri 5 Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi ilmiah mengenai hubungan adiksi internet dengan kecemasan pada remaja SMP Yogyakarta, agar dapat digunakan sebagai dasar penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Aplikatif

a. Bagi Remaja

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat remaja mengerti dan memperhatikan adanya hubungan internet dengan faktor kecemasan sehingga dapat mengurangi jumlah remaja yang kecanduan internet.

b. Bagi Orangtua

Dengan berhasilnya penelitian ini diharapkan para orangtua mampu melindungi anak remajanya dari gangguan kecemasan dan adiksi internet.

c. Bagi Masyarakat

Dengan berkurangnya jumlah remaja yang adiksi internet diharapkan lebih banyak remaja yang memanfaatkan waktunya untuk mengabdikan pada masyarakat.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1. Keaslian Penelitian

No	Judul penelitian dan penulis	Variable	Jenis penelitian	Perbedaan dan persamaan	Hasil
1.	Hubungan Kecanduan <i>Online Game</i> Dengan Kecemasan Pada Remaja Pengunjung <i>Game Centre</i> Di Kelurahan Jebres Surakarta (Putri, 2012)	- kecanduan online game - kecemasan	Deskriptif analitik dengan pendekatan <i>cross sectional</i>	Perbedaan variabel dan tempat pelaksanaan, persamaan pada salah satu variabel yaitu kecemasan	Terdapat hubungan antara kecanduan <i>online game</i> dengan kecemasan
2.	Fenomena <i>Internet Addiction</i> Pada Mahasiswa (Prasetya, 2014)	- <i>internet addiction</i> - mahasiswa	observasional	Perbedaan variabel dan jenis penelitian, persamaan pada salah satu variabel yaitu <i>internet addiction</i>	Terdapat factor – factor serta dampak yang ditimbulkan dari <i>internet addiction</i> pada mahasiswa
3.	Hubungan Adiksi Internet Dengan Tingkat Kecemasan Pada Mahasiswa Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Syiah Kuala (Ramadana, 2015)	-adiksi internet - kecemasan	Analitik observasional dengan pendekatan <i>cross sectional</i>	Perbedaan pada sampel penelitian, persamaan pada kedua variabel	Terdapat hubungan antara adiksi internet dengan tingkat kecemasan pada mahasiswa kedokteran UNSYIAH