

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial, yang berarti bahwa manusia tidak bisa hidup tanpa adanya orang lain. Hal tersebut mendorong manusia untuk melakukan berbagai upaya guna menjaga kualitas hubungannya dengan orang lain. Salah satu cara menjaga kualitas hubungan antar individu dengan individu lainnya melalui komunikasi. Komunikasi merupakan cara dari setiap individu yaitu guru, siswa, teman sebaya, dan orang tua menafsirkan atau mengartikan setiap pesan atau informasi yang dipertukarkan. Hal ini menunjukkan bahwa individu merupakan pelaku pembangunan dan juga mempunyai andil dalam setiap proses pembangunan untuk mencapai perubahan yang lebih baik (Setyowati, 2019).

Internet merupakan sekumpulan jaringan komputer yang menghubungkan berbagai situs, seperti akademik, pemerintahan, komersial, organisasi, maupun perorangan (Ramadhani, 2003). Internet memfasilitasi beragam aktivitas, mulai dari penelusuran informasi, komunikasi melalui surat elektronik, pengunduhan data, interaksi di jejaring sosial, pembuatan blog, penjelajahan dunia virtual, permainan daring, hingga percakapan digital. (Correa, 2010). Internet kerap digunakan sebagai media sosial dan juga media hiburan seperti permainan *online*. Fenomena yang kerap terjadi adalah penggunaan internet secara berlebihan dan tidak didampingi dengan pengawasan orang tua yang baik, sehingga dapat memunculkan adiksi internet pada anak. Dilansir melalui website resminya, Kementerian Kominfo melaporkan dari 80% sampel anak-anak dan remaja di Indonesia memiliki kecenderungan untuk muncul perilaku adiksi internet.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi pada saat ini, media sosial merupakan media yang dipilih oleh banyak orang untuk berkomunikasi. Media sosial digunakan oleh banyak orang dikarenakan dapat memfasilitasi dan mempermudah dua orang individu atau lebih untuk berkomunikasi jarak jauh dengan waktu yang bersamaan. Selain media sosial, internet juga kerap digunakan sebagai sarana hiburan. *Game online* menjadi salah satu media yang banyak diakses oleh anak. Hal ini disebabkan kurang tersedianya permainan atau kegiatan hiburan,

sehingga anak lebih memilih bermain secara daring. Penggunaan internet saat ini sudah menjadi kegiatan harian yang tidak bisa lepas terutama dengan adanya pandemi yang menyebabkan masyarakat harus menyesuaikan diri dengan peraturan.

Dilansir dari *Katadata Media Network, We Are Social* melaporkan terdapat 213 juta orang pengguna internet di Indonesia per Januari 2023. Jumlah ini setara dengan 77% total populasi Indonesia pada awal tahun 2023 ini, yaitu 276, 4 juta jiwa. Jawa Barat merupakan pengguna tertinggi yaitu sebanyak 35.100.611 orang. Laporan tersebut juga menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna internet di Indonesia mengakses internet melalui telepon genggam, yaitu sebanyak 98,3%. Tercatat bahwa durasi rerata penggunaan internet orang Indonesia ialah 7 jam 42 menit dalam sehari. Didukung oleh hasil penelitian Gunawan dkk (2021) adiksi internet telah terjadi pada pengguna internet di Indonesia sebesar 32% dari berbagai tingkatan baik ringan, sedang hingga berat. Contoh bahaya-bahaya penggunaan internet bagi anak adalah terjadinya *cyber-bullying*, terpapar oleh konten-konten pornografi, dan apabila anak tidak mengetahui tentang keamanan data, informasi pribadi anak dapat disalahgunakan oleh orang lain (Farrukh, Sadwick, & Villasenor, 2014). Adiksi gadget & internet sangat sering ditemukan pada remaja 12-25 tahun dibandingkan kelompok usia lainnya. Hasil penelitian Gunawan dkk (2021) menunjukkan tingkat adiksi internet pada remaja 41,7%, dan adiksi gadget 34% untuk semua responden remaja.

Meskipun kehidupan kaum muda difasilitasi pesatnya perkembangan teknologi informasi dan akses internet yang lebih mudah, peningkatan waktu yang dihabiskan di internet menimbulkan masalah penggunaan internet dan media sosial yang bermasalah. Penggunaan internet aktif secara berlebihan dapat menimbulkan ketergantungan pada internet (Li dkk, 2019). Individu dengan adiksi internet seringkali terlalu khawatir tentang penggunaan internet dan didorong oleh dorongan tak terkendali untuk masuk dan terus menggunakan internet. Menurut Laili & Nuryono (2015), seorang individu dapat dikategorikan adiksi internet ketika durasi penggunaannya telah melebihi 30 menit dalam sehari atau lebih dari tiga kali dalam sehari. Penelitian Li dkk (2019) telah menunjukkan bahwa gejala adiksi internet dapat dimanifestasikan dalam suasana hati, kognisi, reaksi fisik dan emosional, dan

masalah interpersonal dan psikologis. Penyebab perilaku adiksi internet berdasarkan penelitian Muna dan Astuti (2015) yaitu dapat disebabkan oleh banyak hal diantaranya yaitu kemampuan individu dalam mengontrol dirinya.

Dampak dari terlalu banyak menghabiskan waktu menggunakan internet ialah dapat merubah karakter seseorang. Dampak ini dapat bersifat negatif ataupun positif tergantung apa yang digunakan. Apabila digunakan dengan baik maka seorang individu dapat memanfaatkan internet untuk hal yang bermanfaat, seperti mempelajari *hard skill* secara individu ataupun menambah relasi dengan orang di berbagai belahan dunia. Lifintsev dkk (2022) mengatakan bahwa siswa generasi Z memiliki keunggulan kompetitif dibanding generasi sebelumnya di bidang literasi digital. Siswa memiliki kecakapan dan fasih dalam hal teknologi. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan mencari alternatif cara belajar yang disukai, seperti menjadikan *YouTube* sebagai sumber belajar utama dibandingkan buku teks (Seemiller dan Grace, 2016).

Pada 2023, hasil survei APJII mencatat bahwa pengguna internet di Jawa Barat menduduki peringkat ke-3 provinsi dengan pengguna internet tertinggi di Indonesia. Presentase pengguna internet Jawa Barat berada di angka 82,73%. Angka tersebut menjelaskan bahwa 82,73% penduduk Jawa Barat terkoneksi internet. Data tersebut mendukung hasil wawancara dengan beberapa guru di salah satu SMP di Bogor, ditemukan bahwa adiksi internet merupakan salah satu masalah yang dialami oleh banyak siswa. Dapat dilihat ketika jam pelajaran sering terdapat siswa yang membuka gadgetnya. Tidak hanya itu, ketika pergantian pelajaran atau jam istirahat pun terdapat beberapa siswa yang lebih memilih bermain internet dibandingkan bersosialisasi secara langsung dengan temannya. Banyak siswa yang terlihat memiliki adiksi terhadap internet, sehingga menyebabkan adanya perubahan sikap dan kepribadian pada diri para anak ini. Contoh perubahan yang banyak terjadi adalah menjadi melalaikan kewajiban sebagai pelajar karena lebih memilih bermain internet dan kurang sosialisasi terhadap orang sekitar karena sibuk dengan internet.

Adiksi internet juga dapat menjadi sebuah masalah karena cenderung menimbulkan dampak negatif. Contohnya, melalaikan tugas sekolah (Karpinski, 2013), kecemasan (Solihah, 2015), gejala depresi (Pantic dkk, 2012), penurunan

prestasi akademik (Almenayes, 2014), penurunan motivasi belajar (Pertiwi dkk, 2018) dan minat belajar (Miskahuddin, 2017) kurang bersosialisasi secara langsung dengan orang sekitar. Orang yang mengalami masalah adiksi ini biasanya ialah anak dan remaja karena pada usia ini masih mementingkan kesenangan dan belum dapat memikirkan dampak negatif yang akan dihadapi akibat terlalu banyak menghabiskan waktu dengan membuka internet. Dilansir media *iNewsSulut*, berdasarkan penelitian Dokter Rumah Sakit Cipto Mangunkusumo (RSCM) pada tanggal 22 September 2022, sebanyak 31,4% anak mengalami adiksi internet. Terdapat 7 dari 10 perempuan yang mengalami adiksi media sosial dan 9 dari 10 laki-laki mengalami adiksi *game online*.

Didukung dengan Penelitian Hasgimianti, dkk (2022), yang mendapatkan hasil bahwa lebih dari 50% siswa SMP Negeri 23 Pekanbaru mengalami adiksi dalam menggunakan internet. 21% siswa masuk ke dalam kategori sangat tinggi, 37% siswa dengan kategori tinggi, 26% siswa dengan kategori sedang, sementara kategori rendah hanya 12% dan sangat rendah 4%. Media sosial yang paling banyak digunakan ialah tiktok, yaitu sebanyak 86%. Remaja merupakan kelompok usia terbanyak pengguna komunikasi digital, tetapi juga telah digambarkan sebagai kelompok usia yang paling terpengaruh secara negatif (Rosic dkk, 2022) Media digital juga hadir dalam lingkup keluarga, dapat digunakan sebagai fasilitas penunjang komunikasi keluarga (Williams dan Merten, 2011).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penyebab utama adiksi internet pada anak dan remaja adalah faktor individu (misalnya pengendalian diri, ciri kepribadian) atau faktor lingkungan (misalnya lingkungan ekonomi keluarga, lingkungan sekolah). Faktor-faktor penyebab adiksi internet ini dapat bersifat internal maupun eksternal, seperti harga diri, gaya asuh orang tua, dan pengalaman traumatis. Faktor lain yang dapat menyebabkan seorang individu adiksi internet adalah lingkungan keluarga. Semakin banyak peneliti yang menemukan bahwa hubungan antara orang tua dan remaja dalam lingkungan keluarga mungkin merupakan faktor pengaruh yang signifikan terhadap adiksi internet. Lingkungan keluarga berhubungan dengan berbagai macam perilaku bermasalah yang salah satunya adalah adiksi internet pada anak (Ahmadi & Saghafi, 2013). Dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi

adiksi internet diantaranya adalah jenis kelamin, nilai akademik yang kurang, kurangnya monitor oleh orang tua, depresi, rasa cemas, kesepian, harga diri yang rendah, dan memiliki riwayat bunuh diri.

Penelitian Bashir dkk (2021) memaparkan hasil analisis yang mengungkapkan adanya hubungan positif yang signifikan dari penelantaran orang tua dengan masalah perilaku dan adiksi internet. Menjelaskan bahwa hubungan orang tua dan anak yang kurang baik memiliki pengaruh terhadap adiksi internet anak. Menurut UU No.39 thn 1999 tentang HAM Pasal 1 angka 5 “Anak adalah setiap manusia yang berusia di bawah 18 (delapan belas) tahun dan belum menikah, termasuk anak yang masih dalam kandungan apabila hal tersebut adalah demi kepentingannya.” Steinberg (2001) mengungkapkan bahwa hubungan yang dimiliki anak dengan orang tuanya dapat memberikan pengaruh signifikan pada perkembangan anak melalui keterbukaan, keharmonisan, dan pemecahan konflik yang terjadi. Individu yang memiliki hubungan positif dan berkualitas tinggi dengan keluarganya cenderung menghindari penggunaan internet yang obsesif, tingkat penarikan sosial menurun, dan menggunakan internet dengan cara yang lebih sehat (Bilgin dkk, 2022).

Berdasarkan hasil penelitian Withers dkk (2016), dijelaskan bahwa tingkatan hubungan kedekatan orangtua-remaja terbagi menjadi 4 (empat) tingkat, yaitu *secure* (aman), *avoidant* (penghindar), *anxious* (cemas), dan *detached* (terlepas). Remaja yang termasuk dalam kategori *avoidant* dan *anxious* memiliki gejala depresi yang lebih tinggi dibandingkan remaja dalam kategori *secure*. Berdasarkan Qonitatin dkk (2020) *outcome* atau hasil dari relasi orang tua-remaja memiliki dampak signifikan bagi orang tua maupun anak. Dampak positif dari relasi tersebut ialah berhubungan dengan kesejahteraan psikologis, emosional, kelekatan, dan kualitas relasi romantis atau sebaya.

Anak cenderung memberikan laporan atau menceritakan kegiatan terhadap orang tua (Jensen dkk, 2021). Hasil penelitian Ko dkk (2015) menemukan bahwa melemahnya hubungan anak dengan orang tuanya membuat anak merasa frustrasi terhadap hubungan interpersonalnya dengan orang tuanya. Lemahnya hubungan antara remaja dan orang tua akibat kurangnya perhatian yang diberikan dan komunikasi yang tertutup menyebabkan kebutuhan emosional remaja tidak akan

terpenuhi. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian Wang dkk (2018), tingkat *parent-child relationship* yang tinggi diasosiasikan dengan tingkat penggunaan internet yang rendah pada remaja. Remaja yang memiliki *parent-child relationship* yang baik memiliki kemungkinan yang lebih kecil untuk menghabiskan waktunya di media digital dibandingkan dengan remaja yang memiliki relasi rendah dengan orang tuanya.

Hasil penelitian tersebut menimbulkan ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh *Parent-Child Relationship* terhadap Adiksi Internet”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi bahwa;

1. Kurangnya aktifitas fisik atau kegiatan secara luring membuat anak memilih menghabiskan waktu dengan menggunakan internet.
2. Lemahnya *Parent-Child relationship* membuat anak merasa frustrasi terhadap hubungan interpersonalnya dengan orang tuanya.
3. Anak lebih memilih berinteraksi melalui daring dan tidak bersosialisasi secara langsung dengan teman sebaya.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk menghindari adanya sebuah penyimpangan terkait pokok masalah yang diangkat sebagai penelitian. Pembatasan masalah juga digunakan untuk mempermudah dan mengarahkan penelitian. Pembatasan yang dilakukan dalam penelitian ini ialah penelitian ini hanya akan meneliti pengaruh *parent-child relationship* terhadap adiksi internet.

## 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu apakah terdapat pengaruh *parent-child relationship* terhadap adiksi internet?

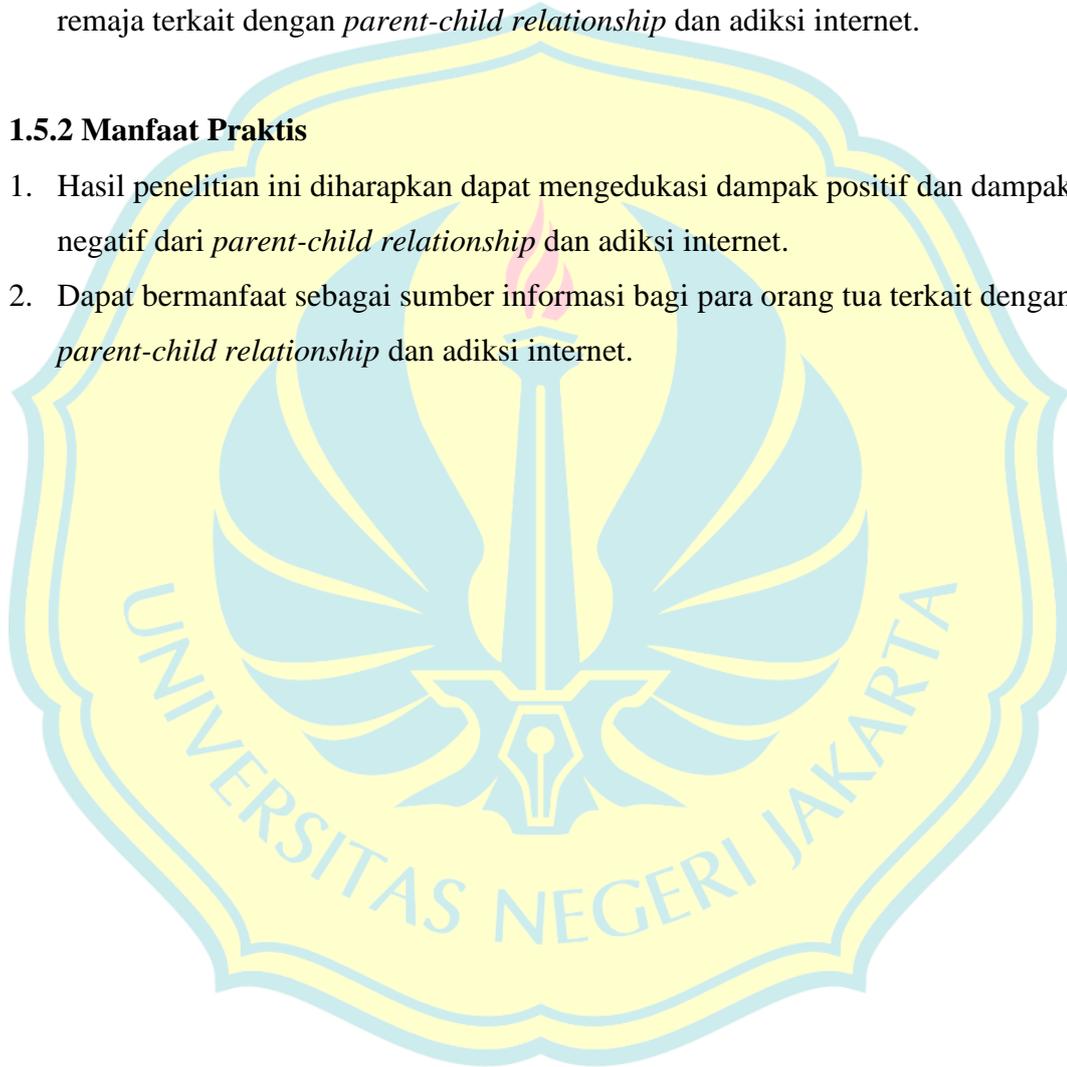
## 1.5 Kegunaan Hasil Penelitian

### 1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini dapat menjadi tambahan referensi bagi akademisi dan masyarakat yang berkaitan dengan *parent-child relationship* dan adiksi internet.
2. Penelitian ini diharapkan dapat membantu memecahkan masalah di kalangan remaja terkait dengan *parent-child relationship* dan adiksi internet.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengedukasi dampak positif dan dampak negatif dari *parent-child relationship* dan adiksi internet.
2. Dapat bermanfaat sebagai sumber informasi bagi para orang tua terkait dengan *parent-child relationship* dan adiksi internet.



*Intelligentia - Dignitas*