

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi semakin pesat, memberikan manfaat luar biasa bagi kemajuan peradaban umat manusia. Teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu manusia bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi (Haag dan Keen, 1996). Pada awalnya teknologi digunakan sebagai pengganti penyampaian informasi secara manual dari mulut kemulut. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan maka teknologi informasi ini mampu menyampaikan informasi dengan kapasitas yang banyak, cepat serta dapat disimpan dalam waktu yang lama.

Di akhir abad ke-20, muncul sebuah media teknologi yang disebut "*new media*". Media baru adalah istilah yang dimaksudkan untuk mencakup kemunculan digital, komputer, atau jaringan teknologi informasi. Sebagian besar teknologi yang digambarkan sebagai "media baru" adalah digital, memiliki karakteristik dapat dimanipulasi, bersifat jaringan, padat, interaktif dan tidak memihak. Seperti media baru antara lain; internet, televisi digital, komputer (PC), telepon seluler. Perkembangan media teknologi saat ini

semakin cepat dalam kehidupan sosial masyarakat, karena semakin meluasnya penggunaan internet dan *handphone*. Perkembangan teknologi informasi tersebut paling dirasakan keberadaannya oleh *digital natives*, yaitu generasi yang lahir setelah tahun 1980 (abad 20), ketika internet mulai dipergunakan masyarakat secara luas. Mulai maraknya jejaring sosial dan lahirnya *bulletin board*.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bekerjasama dengan PusKaKom UI, selama tahun 2014 menunjukkan pengguna internet di Indonesia naik menjadi 88.1 juta atau dengan kata lain penetrasi sebesar 34.9% dari jumlah penduduk Indonesia sesuai data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2014 sebesar 252 juta penduduk, survei dilakukan terhadap 2000 pengguna internet di 42 kota baik perkotaan dan perdesaan Indonesia. Dengan demikian, dari sisi jumlah penduduk, pengguna internet mengalami pertumbuhan 16.2 juta pengguna, yaitu dari 71.9 juta menjadi 88.1 juta pengguna. Beberapa hasil yang menarik untuk dicermati, bahwa usia pengguna internet di Indonesia berusia 18-25 tahun, yaitu sebesar hampir setengah dari total jumlah pengguna internet di Indonesia (49%).

Selain itu berdasarkan data *World Internet Project* (WIP), sebuah survei yang dilakukan kepada pengguna internet usia 18 tahun dan lebih di 13 negara di Eropa, Asia, dan Amerika, pengguna internet lebih dari 80%

berusia antara 18-24 tahun di seluruh negara kecuali satu negara (*World Internet Project, 2008*). Selanjutnya, di semua negara pengguna internet tertinggi adalah kelompok usia menjelang dewasa dibandingkan kelompok usia lainnya. Artinya, dapat dikatakan bahwa segmen pengguna internet di Indonesia adalah mereka yang termasuk ke dalam kategori generasi millennial atau "*digital natives*".

Digital natives termasuk pada tahap perkembangan menjelang dewasa (*emerging adulthood*), yaitu masa transisi usia remaja dan dewasa awal. Menurut Arnett (2001), fase menjelang dewasa berada pada rentang usia 18-29 tahun. Pada fase ini individu memperoleh banyak tuntutan dari lingkungan, baik dalam hal keterampilan tertentu hingga kematangan seiring dengan dimulainya masa transisi menuju dewasa. Masa-masa dependen di fase anak-anak dan remaja telah berlalu, namun di sisi lain belum adanya kemampuan untuk mengemban tanggung jawab sebagai orang dewasa membuat individu menjadi lebih mengeksplorasi diri dalam aspek pekerjaan, percintaan dan pandangannya terhadap dunia itu sendiri. Eksplorasi terhadap identitas diri juga memberikan kontribusi dalam menjadikan fase menjelang dewasa sebagai fase ketidakstabilan, karena dalam usahanya mengeksplorasi diri, individu sering mengalami perubahan baik itu dalam hal percintaan, pendidikan hingga pekerjaan, lebih banyak dibandingkan dengan tahapan perkembangan lainnya (Tanner, dkk dalam Agustin, 2012).

Pada fase menjelang dewasa, mahasiswa juga mulai menyadari bahwa mereka memiliki perbedaan pendapat, nilai dan tidak lagi berada di zaman yang sama dengan orangtua. Akibatnya, mereka akan cenderung bersikap ambivalen untuk menutupi kebingungan dalam menghadapi periode transisi dari masa anak-anak ke masa dewasa, hal ini disebabkan norma-norma masa anak-anak sudah tidak bisa lagi diterapkan kepada mereka namun di sisi lain norma orang dewasa belum dapat diaplikasikan sepenuhnya (Atwood & Schooltz dalam Agustin, 2012). Meskipun fase menjelang dewasa dimaknai secara positif, ketidak stabilan masih menjadi sumber stres dan kecemasan tersendiri. Hal ini disebabkan karena pada dasarnya individu sudah tidak mau lagi dianggap anak-anak namun merasa belum pantas dinilai sebagai orang yang sudah dewasa (Tanner, dkk dalam Agustin, 2012).

Periode transisi tersebut menjadi tantangan yang harus diselesaikan oleh individu pada fase menjelang dewasa, khususnya individu yang terlahir di era modernisasi, teknologi informasi bukan lagi sekedar kebutuhan, tetapi menjadi gaya hidup. Misalnya saja teknologi digital merupakan teknologi yang sangat populer oleh *digital natives* hampir dimanapun dan kapanpun mereka dikelilingi oleh media digital, seperti komputer, *handphone*, internet, dan media lainnya. Hampir seluruh aktivitas mahasiswa melibatkan penggunaan teknologi informasi dan internet yang dimanfaatkan oleh

mahasiswa untuk memperoleh berbagai macam informasi seperti perpustakaan *online*, jurnal *online*, majalah, dan bahkan buku-buku teks yang dapat diunduh gratis dari berbagai situs yang ada dalam internet. Mahasiswa bisa mencari apapun yang berkaitan dengan materi perkuliahan disampaikan dosen di kelas, untuk memperbandingkan, memperkaya pengetahuan, dan mencari sesuatu yang memerlukan kejelasan dan pemahaman mendalam.

Di luar penggunaan teknologi terkait dengan pembelajaran di kampus, mahasiswa juga menggunakan teknologi untuk berhubungan dengan teman sejawat, dengan tersedianya *social network* seperti *Facebook*, *Twitter*, *Skype*, adanya aplikasi *chatroom* seperti *WhatsApp*, *Line* memudahkan mahasiswa untuk terhubung dan berkomunikasi dengan teman sejawat, dosen, keluarga dengan lebih mudah, kapanpun dan dimanapun, tidak terbatas dengan ruang dan waktu. Tidak hanya itu, teknologi juga memfasilitasi mahasiswa dengan aplikasi hiburan seperti tersedianya *game online*, musik, film, video, dan lain sebagainya.

Disamping banyaknya manfaat yang diberikan oleh teknologi informasi dan luasnya kesempatan mahasiswa untuk mempelajari dan terlibat dalam menghasilkan suatu produk digital, tak sedikit pula penyalahgunaan yang dilakukan oleh mahasiswa, contohnya dalam menggunakan media *online* seperti mengakses situs-situs pornografi, membuat forum khusus terkait dengan seksualitas, melakukan *bullying* melalui sosial media, meretas akun

orang lain, melakukan penipuan *online*, membajak *software*, melakukan tindak plagiarisme, seperti misalnya mengutip, melakukan *copy-paste* terhadap karya orang lain dan mengatas namakan karya orang lain sebagai milik sendiri.

Penyalahgunaan informasi dan teknologi tersebut memberikan dampak negatif kepada mahasiswa, yaitu mahasiswa menjadi malas belajar karena berlebihan dalam menggunakan media sosial dan media hiburan, seperti *facebook*, *twitter* dan *game online* terjadinya pelanggaran asusila seperti maraknya *free sex*, pemerkosaan, dan pelecehan seksual. Selain itu mahasiswa juga menjadi malas dalam mengerjakan tugas, karena kemudahan mengakses sumber di Internet, mahasiswa menjadi lebih mudah menyalin kalimat dalam makalah ataupun mengunduh semua isi makalah. Mahasiswa yang menyalahgunakan kemampuan sebagai seorang *hacker* untuk meretas atau membobol akun milik orang lain maupun institusi untuk mendapatkan informasi penting dan pribadi dan hal tersebut sangat merugikan pemilik akun.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Subrahmanyam, Smahel, & Greenfield (dalam Subrahmanyam & Smahel, 2011) menemukan bahwa seksualitas merupakan bagian terbanyak yang terdapat pada *chat online*. Sekitar 5% dari urutan percakapan keseluruhan *chat*, terdiri dari kumpulan tema seksual (seperti *any hot chicks wanna chat press 69*). Selanjutnya 3%

berisi perkataan cabul (seperti *my dick*), sebanyak satu komentar seksual per menit dan kurang dari satu perkataan cabul per menit. Dengan kata lain ditemukan 20% dari semua *nickname* seksual dan termasuk seksual secara implisit (*RomancBab4U* atau *Snowbunny2740*) dan seksual secara eksplisit (*SexyDickHed* atau *Da1pimp6sur*) (Subrahmanyam & Smahel, 2011).

Dalam kasus etika *digital*, hasil survei yang dilakukan kepada 41 orang mahasiswa jurusan bimbingan dan konseling Universitas Negeri Jakarta pada tahun 2013 mengenai perilaku dan etika *digital*, tentang (1) perhatian (*attention*) sebanyak 43.9% mahasiswa tidak memperhatikan sertifikat keamanan, 73.17% tidak membaca *User License Agreements* (EULAs), 58.54% tidak membaca *Terms of Service* ketika mendaftar *online* untuk layanan. (2) *Recipient* 34.15% menerima pesan yang melecehkan melalui jejaring sosial, 63.41% pernah melihat hal di atas dilakukan oleh orang lain, tetapi anda tidak terlibat, dan 12.2% yang mendapatkan kesempatan untuk membahas tentang hal tersebut bersama guru di SLTA/SLTP. (3) *Actions*, 100% pernah mengunduh musik/film/media lain tanpa membayar, 68.29% menggunakan teks/gambar dari internet tanpa mengutip, 58.54% pernah menggunakan tulisan orang lain untuk tugas tanpa mengutip dan mencantumkan dalam daftar pustaka, 58.54% menginstal *software* yang tidak dibeli, 24.39% pernah merusak reputasi seseorang menggunakan teknologi. (4) *Privacy*, 90.24% menggunakan usaha menjaga privasi untuk mengontrol

siapa yang dapat melihat informasi akun, namun hanya 43.9% prihatin tentang jumlah informasi tentang anda yang tersedia di internet. (5) *Belief* 68.29% mahasiswa mengaplikasikan keyakinan moral, etika dan hukum secara *digital* yang anda yakini di dunia non *digital*. Hal ini sejalan dengan hasil pada perilaku digital yang memperlihatkan bahwa mahasiswa masih banyak melakukan kegiatan yang ia ketahui sebagai sebuah perbuatan yang salah dan melanggar hukum (Wahyuni, Nabilah & Junaedi, 2013).

Selain permasalahan etika *digital*, kasus *bully* di dunia maya atau *cyber bullying* merupakan kasus yang paling populer yang dilakukan oleh *digital natives*. Kasus *cyber bullying* banyak terjadi seperti mengganti foto akun seseorang, menghina seseorang, dan membajak akun seseorang dengan mengganti *password*. Sebuah studi di Swedia pada usia 12-20 tahun menemukan pola usia *cyber bullying* serupa dengan hasil studi “tradisional” *bullying*, angka kasus *cyber bullying* menurun pada masa menjelang dewasa (Slonje & Smith, 2008). Penelitian lainnya tentang *cyber bullying* di kalangan para pelajar melibatkan 439 Mahasiswa Midwestern University di Amerika Serikat. Sampel yang diambil berupa 71.9 % Mahasiswi dan 28.1 % Mahasiswa. Peserta diminta untuk mengisi kuesioner yang menanyakan seberapa sering mereka telah mengalami masing-masing dari serangkaian intimidasi dan melecehkan perilaku karena mereka telah di perguruan tinggi. Khususnya mengenai *cyber bullying*, mahasiswa diberi definisi *cyber bullying*

sebagai “mengirim atau *posting* teks berbahaya atau kejam atau gambar dengan menggunakan internet atau perangkat komunikasi *digital* lainnya”.

Hasilnya ketika gender diperiksa, tingkat kelaziman untuk pria dan wanita yang sebanding. Siswa laki-laki, 37,4% melaporkan mengetahui seseorang yang pernah menjadi korban *cyber bullying*, 21,9% melaporkan pernah menjadi korban, dan 11,4% melaporkan pernah melakukan *cyber bullying* orang lain. Siswa perempuan, 38,5% melaporkan mengetahui seseorang yang telah menjadi korban, 22% melaporkan telah menjadi korban *cyber bullying*, dan 7,6% mengaku pernah melakukan *cyber bullying* kepada orang lain. Hasil juga menunjukkan tidak ada perbedaan antara tarif untuk warga AS kulit putih dan siswa nasional bukan kulit putih atau asing. Dari siswa kulit putih yang warga AS, 39,2% melaporkan mengetahui seseorang yang telah menjadi korban, 21,5% melaporkan yang telah menjadi korban, dan 8,4% mengaku pernah melakukan *cyber bullying* orang lain. Dari kulit putih atau warga negara asing siswa, 32,1% melaporkan mengetahui seseorang yang telah menjadi korban, 23,7% melaporkan telah menjadi, dan 9,9% mengaku pernah melakukan *cyber bullying* kepada orang lain. Secara umum, laporan kasus *cyber bullying* terbilang rendah, tapi bukan tidak ada.

Sementara itu, survei global yang dilakukan oleh Ipsos terhadap 18.687 orangtua dari 24 negara, termasuk Indonesia, menemukan bahwa 12% orangtua menyatakan bahwa anak mereka pernah mengalami *cyber*

bullying dengan rincian 'satu atau dua kali' (6%), 'kadang-kadang' (3%), dan 'secara teratur' (3%). Sementara itu, 24% menyatakan bahwa mereka sadar bahwa anak pada komunitas mereka pernah mengalami *cyber bullying*, 60% diantaranya menyatakan bahwa anak-anak tersebut mengalami *cyber bullying* pada jejaring sosial seperti *Facebook*. Berdasarkan survei Ipsos ini, di Indonesia, 14% orangtua yang menjadi responden survei ini menyatakan anak mereka pernah mengalami *cyber bullying*, dan 53% menyatakan mengetahui bahwa anak di komunitasnya pernah mengalami *cyber bullying* (Gottfried, 2012). Kaman (2012) menyatakan bahwa aksi *bullying* di Indonesia cenderung lebih banyak diekspresikan melalui media sosial. Hal tersebut karena Indonesia memiliki jumlah pengguna akun *Facebook* terbesar ketiga di dunia dan juga menyumbang 15% *tweet* setiap hari untuk *Twitter*. Karena penggunaan media sosial itu, anak-anak Indonesia cenderung rentan mengalami *cyber bullying*.

Kasus kecanduan internet juga menjadi perhatian khusus mengingat pengguna internet terbanyak adalah dari kalangan mahasiswa. Banyaknya aktivitas yang dilakukan oleh mahasiswa dengan menggunakan teknologi informasi dan internet, kemudahan yang diberikan internet membantu mahasiswa menyelesaikan tugas-tugasnya, fitur-fitur canggih dan hiburan-hiburan menarik tanpa sadar membuat mahasiswa tidak memperdulikan lagi berapa lama waktu yang mereka habiskan untuk aktivitas *online* dan akhirnya

tanpa disadari mahasiswa menggunakan internet berlebihan akibatnya mahasiswa mengalami perilaku adaptif atau kecanduan internet. Para peneliti di Universitas Maryland melakukan penelitian mengenai fenomena kecanduan internet. Mereka meminta 200 orang mahasiswa menghentikan akses ke semua media. Setelah 24 jam berlalu, muncul tanda-tanda penolakan, kecemasan, dan ketidakmampuan untuk berfungsi dengan baik tanpa akses media dan situs jejaring sosial. Susan Moeller, direktur proyek penelitian tersebut mengatakan bahwa banyak mahasiswa menulis bagaimana mereka membenci terputusnya koneksi dengan media, sama halnya dengan pergi tanpa teman dan keluarga ("Mahasiswa AS", 2010).

Menurut *MarkPlus Insight*, jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2011 ini sudah mencapai 55 juta orang, meningkat dari tahun sebelumnya di angka 42 juta orang. Riset dilakukan pada pengguna internet, usia 15-64 tahun dan menggunakan internet lebih dari 3 jam sehari. Di masing-masing kota yang di survei oleh *MarkPlus Insight*, sekitar 50 % hingga 80 % dari pengguna internet merupakan kaum muda (Wahyudi, 2011). Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan mahasiswa telah bergantung pada internet sehingga muncul reaksi penolakan dan kecemasan saat terlepas dari aktivitas *online*.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan terhadap 76 mahasiswa Universitas Negeri Jakarta dari angkatan 2011 hingga 2014, penyalahgunaan

informasi dan teknologi (IT) tertinggi yang dialami oleh mahasiswa adalah pada aspek moral dan etika *online*, yaitu mengunduh *software*, musik, video musik, dan film secara ilegal yang dipilih oleh 25 responden. Kedua, mengambil atau mengkopi kalimat dari *web site/ blog* untuk bahan penulisan makalah tanpa kutipan yang tepat berdasarkan sumber dipilih oleh 17 responden. Ketiga, menuliskan ungkapan di sosial media tanpa mengutip sumber/ nama penulis dipilih oleh 14 responden.

Dari sederet permasalahan-permasalahan teknologi yang dialami oleh mahasiswa menjadi perhatian baru yang penting untuk ditindak lanjuti. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian survei untuk mendapatkan **“Gambaran Penyalahgunaan Informasi dan Teknologi (IT) Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta”** untuk mendapatkan gambaran seputar penyalahgunaan informasi dan teknologi mahasiswa dan di khususkan untuk Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta (UNJ) angkatan 2013, 2014, dan 2015.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah mengenai Penyalahgunaan Informasi Dan Teknologi (IT) yang dialami oleh mahasiswa Universitas Negeri Jakarta, maka masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Apakah mahasiswa UNJ memiliki penyalahgunaan Informasi dan Teknologi (IT)?
2. Apakah perilaku seksualitas di Internet banyak dilakukan oleh mahasiswa UNJ?
3. Apakah ada masalah dalam perilaku dan etika digital yang dilakukan oleh mahasiswa UNJ?
4. Apakah mahasiswa UNJ melakukan *cyber bullying* maupun menjadi korban *cyber bullying*?
5. Apakah mahasiswa UNJ menggunakan internet secara berlebihan sehingga menyebabkan kecanduan, seperti kecanduan *video game online*?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pemaparan peneliti pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi permasalahan pada “Bagaimana Gambaran Penyalahgunaan Informasi dan Teknologi (IT) Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta” dengan berfokus pada tujuh fakultas, yaitu Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP), Fakultas Teknik (FT), Fakultas Bahasa dan Seni (FBS), Fakultas Ilmu Sosial (FIS), Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA), Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK), dan Fakultas Ekonomi (FE) di Universitas Negeri Jakarta meliputi mahasiswa angkatan 2013, 2014, dan 2015.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimanakah Gambaran Penyalahgunaan Informasi Dan Teknologi (IT) Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta tahun akademik 2013, 2014, dan 2015?

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan dalam bidang Bimbingan dan Konseling maupun dalam bidang Pendidikan. Selain hal tersebut, penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti lain dalam memperluas wawasan untuk mengkaji berbagai penyalahgunaan informasi dan teknologi (IT) mahasiswa dan dampaknya terhadap kemajuan akademik mahasiswa.

2. Manfaat Praktis

a. Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan para peneliti mengenai penyalahgunaan informasi dan teknologi (IT) yang dialami mahasiswa UNJ tahun 2013, 2014, dan 2015, yang dapat digunakan sebagai dasar pelaksanaan penelitian lanjutan untuk menerapkan teknik konseling dalam mengatasi masalah tersebut.

b. Bagi Konselor

Penelitian ini diharapkan dapat membantu konselor di Perguruan Tinggi, terutama Unit Pelayanan Terpadu Layanan Bimbingan dan Konseling (UPT-LBK) di Universitas Negeri Jakarta dalam menyusun program untuk menangani penyalahgunaan

informasi dan teknologi (IT) yang dialami mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.

c. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan masukan untuk membantu dalam mengenali penyalahgunaan informasi dan teknologi (IT) yang dimiliki mahasiswa khususnya mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.