BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Meningkatnya ketersediaan teknologi informasi akhir-akhir ini, telah menjadikan layanan internet sebagai media informasi yang semakin populer. Sayangnya tidak semua layanan internet dapat berdampak positif, bahkan sejauh ini pengguna internet mulai menunjukkan gejala negatif sebagai dampak dari intensitas penggunaan internet yang berlebih. Bagi sebagian orang internet memang salah satu media untuk meningkatkan produktifitas dalam bekerja, meningkatkan kemampuan, sebagai sumber pustaka tanpa batas dan bahkan menjadikan internet sebagai lahan bisnis yang menggiurkan, namun bagi sebagian yang lain internet justru membawa dampak negatif yang sering kita sebut sebagai kecanduan internet.

Internet yang selama ini dipuja dan digeluti banyak kalangan sebagai alat untuk mencari informasi dan juga untuk membantu kesuksesan mahasiswa yang gemar berbisnis, bersosialisasi ala dunia maya, bertukar data dan informasi dan bermain *game online* ternyata dapat menimbulkan bahaya kecanduan. Kecanduan internet telah menyerang berbagai golongan, baik anak-anak, remaja, orang dewasa maupun orang tua. Apalagi dengan maraknya trend-trend baru cara bergaul di internet seperti situs jejaring *Facebook, Twitter, YM (Chatting)* dan

juga *Games online (Warcraft, Point blank*), Transaksi perdagangan o*nline (e-commers),* bahkan minat *blogging* bagi sebagian Mahasiswa.

Di Indonesia, pecandu-pecandu internet mulai bermunculan karena adanya fasilitas-fasilitas di dunia maya yang semakin beragam, banyak pilihan, semakin cepat, semakin murah, dan tersedianya banyak warnet yang menjamur bagi yang tidak memiliki akses internet pribadi. Sejak mewabahnya *game online*, situs seksual, *web blog*, dan layanan komunitas *online* seperti *twiiter* serta *Facebook*, dunia internet semakin memiliki daya tarik tersendiri dan kian menggoda bagi pecandu internet tanpa memandang tingkatan usia, pendidikan, maupun jenis kelamin untuk menghabiskan uang dan duduk berjam-jam demi menikmati layanan dunia *cyber*.

Kini masalah baru yang muncul menunjukkan minat yang tinggi pada kalangan mahasiswa yang menggunakan internet. Perkembangan teknologi informasi di lingkungan kampus saat ini dapat dilihat dari banyaknya mahasiswa yang membawa laptop ke kampus. Tersedianya warung internet yang menyediakan akses internet yang memiliki kecepatan akses tinggi dengan harga yang sangat terjangkau. (Diambil dari blog Erica).

Tidak hanya di warnet, rumah atau kosan bagi mereka yang memiliki koneksi internet pribadi saja, tapi juga kepemilikan gadget yang mendukung akses internet seperti *Blackberry* yang mampu *online* selama 24 jam akses tanpa batas. Adapula perangkat *Handphone* berteknologi tinggi yang sudah mendukung layanan internet *service*, sehingga internet bisa dijangkau dimana saja, siapa saja tanpa batas waktu dan serasa dunia berada di genggaman. Kini mayoritas

mahasiswa pengguna internet cenderung makin kecanduan internet dikarenakan akses yang semakin mudah dan sifat media internet yang memicu kecanduan akan hiburan dan kebutuhan. Pertanyaan tersebut tentunya membuat kita merenungkan tentang kebiasaan atau keseharian kita dengan internet. Apakah benar bahwa kecanduan internet itu ada? Bagi sebagian mahasiswa, internet tidak hanya berfungsi untuk kemudahan pengerjaan tugas kuliah tetapi juga untuk bersosialisasi baik lewat situs-situs jaringan sosial, mengecek tugas lewat kuliahonline,sebagai media dalam bekerja maupun maupun berkomunikasi dan bersesoialisasi (*facebook, twiiter* atau *instant messenger).*

Pada saat kuliah menggunakan internet, pulang kuliah juga langsung menggunakan internet, bahkan intensitas waktu menggunakan internet bisa sangat lama dan bisa membuat sebagian mahasiswa tidak beranjak dari depan laptop atau komputer dan hal tersebut bisa berlangsung berjam-jam. Itu sudah termasuk ke dalam ciri-ciri orang yang kecanduan internet. Lalu menurut beberapa indikasi, sebagian mahasiswa resah bila satu hari tidak mengecek account facebook atau mengupdate status *twitter/facebook* untuk melihat perkembangan apa yang ada dalam akunnya. Sebagian mahasiswa memaksakan diri mengecek account lewat *handphone* jika di sekitarnya tidak ada internet.

Internet Addict ini bisa terjadi karena banyak hal, salah satunya adalah dengan adanya *social network* seperti *twitter, facebook, blogging* dan *games online*. Dimana dengan memainkan kedua situs tersebut kita seperti besosialisasi dengan orang-orang namun dalam dunia maya sehingga bila sehari saja kita tidak terhubung maka kita akan merasa kosong. Selain itu seperti kita ketahui, dunia

internet adalah dunia tanpa batas, maksudnya adalah kita bisa terhubung ke belahan dunia manapun dan mencari apapun yang ingin kita ketahui sehingga itu membuat sebuah rasa ketertarikan dan ketergantungan yang sangat besar dari diri kita terhadap internet.

Seperti kutipan tulisan penyebab dan ciri pecandu internet yang dimuat dalam sebuah situs "ruangpsikologi.com" antara lain:

> *"Internet Addiction Disorder* (IAD) atau gangguan kecanduan internet meliputi segala macam hal yang berhubungan dengan internet seperti jejaring sosial, email, pornografi, judi online, game online, chatting dan lain-lain. Jenis gangguan ini memang tidak tercantum pada manual diagnostik dan statistik gangguan mental. Adiksi terhadap internet terlihat dari intensi waktu yang digunakan seseorang untuk terpaku di depan komputer atau segala macam alat elektronik yang memiliki koneksi internet, dimana akibat banyaknya waktu yang mereka gunakan untuk online membuat mereka tidak peduli dengan kehidupan mereka yang terancam diluar sana."

Jadi kecanduan internet meliputi media dan sub media yang digunakan oleh penggunakanya menurut kebutuhan dan kesenangan tersendiri dimana intensitas waktu dan fekuensinya selalu meningkat dan tak terkendali.

Kenikmatan yang diperoleh para pecandu internet dari layanan dunia *cyber* ini tentu akan berdampak pada pola hidup mereka. Seperti pada penelitian kecanduan internet pada situs "www.jalansutra.com" yakni,

> "Survey terhadap 2100 orang di Inggris tentang kecenderungan mereka menjadi seorang *addicted* internet. Hasil survey menunjukkan sekitar 76% orang mengakui bahwa mereka tidak bisa hidup tanpa sambungan internet karena tiap hari mereka menghabiskan banyak waktu untuk kirim email, bermain games online dan melihat gambar porno. Sebanyak 87% orang Inggris mengatakan bahwa mereka kini menggantungkan diri pada internet sebagai sumber informasi utama. Sementara itu 1 diantara 5 orang bahkan menghabiskan lebih banyak waktu di internet daripada bercengkerama bersama keluarga. Lebih dari setengah orang Inggris (53%) nge-net lebih dari empat jam sehari dan nyaris setengahnya (44%) mengatakan mereka merasa frustrasi dan bingung jika sambungan terputus. Kecenderungan *addicted* internet ini dapat mempengaruhi hubungan interpersonal,

pekerjaan, atau pendidikan karena kurangnya waktu untuk bersosialisasi di dunia nyata".

Kini internet tidak bisa dipungkiri mulai "menguasai" kehidupan manusia. Seperti halnya *handphone* yang banyak beredar hampir semuanya menawarkan fasilitas internet didalamnya. Internet juga banyak membantu kehidupan manusia. Kita bisa tahu keadaan di dunia dengan hanya perlu klik mouse saja atau tombol navigasi di *handphone*. Membeli barang, menyalurkan hobi menulis, promosi produk, melihat nilai, dsb menjadi bukti kontribusi internet dalam kehidupan manusia. Masih banyak hal lain yang menimbulkan kecanduan dari internet. Akan tetapi biasanya seorang pecandu internet tidak merasa dirinya kecanduan internet.

Seorang pecandu internet akan menghabiskan waktu berjam-jam bahkan sampai berhari-hari berada didepan komputer untuk online. Untuk pecandu surfing di *Handphone / Blackberry* biasanya mereka asik berinternet tanpa memperdulikan tempat dan waktu (*mobile*). "Dampak dari kecanduan internet juga tidak main-main. Mulai dari dipecat dari pekerjaan, perceraian, atau kecelakaan mobil akibat menyetir sambil menulis *SMS* atau *chatting*. Pecandu internet biasanya kecanduan bermain *Games Online*, blogging, situs jejaring sosial, jual beli, chating dan aplikasi-aplikasi internet lain yang sangat menghabiskan waktu.

Menurut Horrigan (2000) dalam (Astuti: 2002), terdapat dua hal mendasar yang harus diamati untuk mengetahui intensitas penggunaan internet seseorang, yakni frekuensi internet yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali mengakses internet yang dilakukan oleh pengguna internet. *The Graphic*,

Visualization & Usability Center, the Georgia Institute of Technology menggolongkan pengguna internet menjadi tiga kategori dengan berdasarkan intensitas internet yang digunakan:

1. *Heavy users* (lebih dari 40 jam per bulan) atau sekitar 1,5 jam/hari.
2. *Medium users* (antara 10 sampai 40 jam per bulan) atau sekitar 1 jam.hari.
3. *Light users* (kurang dari 10 jam per bulan) sekitar 1 jam kurang/hari.

Kini internet bagi sebagian pengguna sudah menganggapnya sebuah gaya hidup dan kebutuhan yang tidak bisa dipisahkan lagi. Secara garis besar, setiap orang perlu mengembangkan hubungan sosial, salah satunya adalah remaja . Masa remaja adalah dimana masa yang sangat membutuhkan dorongan atau koneksi hubungan dengan individu dengan orang lain. Dalam interaksinya, remaja bisa menjalin hubungan dengan teman-temannya dan lain-lain. Namun, di dunia teknologi jaman sekarang yang berkembang pesat, sebagian remaja ada yang tidak merasa perlu untuk berhubungan dengan orang lain. Remaja tersebut lebih memilih untuk melakukan segala sesuatunya dengan teknologi, misalnya saja untuk berinteraksi dengan teman bisa melalui internet melalui *email* atau *milis*, dimana kebiasaan ini akan mengarahkan remaja tersebut menjadi seorang pecandu internet. Banyak hal yang dapat dilakukan dengan komputer dan internet, seperti bermain *games, surfing, chatting*, atau bahkan hanya sekedar mencari informasi dan berbagi. Bagi beberapa orang, mereka dapat duduk di depan komputer berjam-jam lamanya dan tidak merasa jenuh atau bahkan menghabiskan waktu seharian penuh bersama komputer.

Menurut Bryants & Thompson (2002) dalam situs "wartawarga.gunadarma.ac.id" menjelaskan definisi pecandu internet yaitu,

> "Personal yang melakukan pencarian informasi dan sarana untuk menghabiskan waktu untuk hiburan yang sulit bagi individu untuk dihentikan".

Revolusi komputer dan internet pada saat ini memungkinkan setiap orang untuk melakukan beberapa aktivitas di dunia maya, komunikasi, belajar, bermain, atau bahkan bekerja. Begitu banyak fasilitas dan informasi yang tersedia membuat beberapa orang ketagihan oleh karenanya. Komputer, *gadget* dan internet kini menjadi masalah pemicu faktor *addicted* bagi sebagian mahasiswa layaknya kebutuhan yang harus dipenuhi. Menurut Hack dalam situs "wartawarga.gunadarma.ac.id", penyebab seseorang menjadi pecandu internet adalah:

> "Pecandu internet dapat disebabkan oleh informasi yang sangat deras dari luar yang ingin diserap atau diperoleh remaja yang dapat bersumber dari perusahaan, institusi, departemen-departemen, sekolah ataupun remaja itu sendiri. Pecandu internet bisa siapa pun, dari mana pun, kapan pun".

Dari tahun ke tahun perkembangan teknologi dan Informasi layaknya Internet mulai mengalami perubahan yang signifikan. Perubahannya kini berdampak besar dan mempengaruhi gaya hidup dan kebutuhan yang tak bisa dipisahkan lagi oleh masyarakat secara personal maupun secara massa.

Menurut Dr.Young dalam situs (www.netaddiction.com), karakteristik perbedaan pecandu dan yang bukan pecandu adalah Perilaku Individu yang kecanduan internet memiliki kecenderungan yang kuat dalam melakukan

aktivitas-aktivitas yang hanya dilakukan sendiri (*solitary activities*) dan membatasi aktivitas sosialnya".

Beberapa pengamatan secara pribadi kepada teman teman mahasiswa menarik saya untuk mengamati dan mengadakan penelitian atas pola perilaku mahasiswa yang menggunakan internet dengan tingkat intensitas tinggi dan waktu yang relative panjang dan berulang-ulang. Sehingga dicurigai ada kecenderungan dengan masalah yang dapat menimbulkan perilaku adiktif /kecanduan. Menurut Dr Kimberly Young dari *Center for Internet Addiction Recovery* dalam situs (Kesehatan.kompas.com), orang yang mulai kecanduan internet merasa internet sangat mengasyikkan, lalu lama-kelamaan durasi berkutat di internet pun bertambah dan tak bisa mengontrol kebiasaannya. Kehidupan mereka pun mulai terganggu karena setiap ada waktu pasti dihabiskan untuk bermain internet.

Tabel 1.1
Klasifikasi Dimensi Kepentingan Penggunaan Internet
Menurut Wayne buente dan Alice Robbin

Dimensi Kepentingan penggunaan internet	Contoh Aktivitas Internet
Informasi	Memperoleh informasi atau berita online
Kesenangan	Online untuk alasan yang tidak istimewa hanya untuk kesenangan atau untuk menghabiskan waktu
Komunikasi	Mengirin atau menerima pesan, misalnya *email*
Transaksi	Membeli produk secara *online*, misalnya buku, musik, mainan atau pakaian.

Sumber: Laporan Astutik (2002).

Kenyataan ini telah mendorong saya untuk meneliti dan mencari apa sebab dan mencari pola perilaku adiktif / kecanduan yang dilakukan oleh Mahasiswa yang kecanduan internet dengan penggunaan yang intensitasasnya tinggi.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti mencoba untuk merumuskan masalah dengan tujuan untuk mengarahkan

permasalahan yang akan diteliti, sehingga pada penelitian ini. Peneliti menyimpulkan rumusan masalah yang akan diteliti adalah, "***Bagaimana Pola Perilaku Pecandu Internet Di kalangan Mahasiswa ".***

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian pun meninjau:

1. Bagaimanakah persepsi kegunaan Internet mempengaruhi perilaku kecanduan?
2. Bagaimanakah persepsi kemudahan penggunaan Internet mempengaruhi perilaku kecanduan ?
3. Bagaimana sikap penggunaan internet dalam mempengaruhi perilaku kecanduan?
4. Bagaimana minat penggunaan internet mempengaruhi perilaku kecanduan?
5. Bagaimana pola perilaku pecandu internet dikalangan mahasiswa?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Bagaimana Pola Perilaku Pecandu Internet di Kalangan Mahasiswa .

1.3.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah maka peneliti merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimanakah persepsi kegunaan Internet mempengaruhi perilaku kecanduan?
2. Untuk mengetahui bagaimanakah persepsi kemudahan penggunaan Internet mempengaruhi perilaku kecanduan ?
3. Untuk mengetahui bagaimana sikap penggunaan internet dalam mempengaruhi perilaku kecanduan?
4. Untuk mengetahui bagaimana minat penggunaan internet mempengaruhi perilaku kecanduan?
5. Untuk mengetahui bagaimana pola perilaku pecandu internet dikalangan mahasiswa?

1.4 Kegunaan Penelitian

Penulis mengharapkan penelitian ini dapat memberikan hasil yang bermanfaat, sejalan dengan tujuan penelitian di atas. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis.

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan secara teoritis memberikan manfaat besar bagi keilmuan psikologi komunikasi yang mengkaji tentang masalah Pola Perilaku pecandu internet (*internet addiction*) di kalangan mahasiswa. Sehingga pada akhirnya, penelitiaan ini menyumbangkan keilmuan untuk mengembangkan pemahaman dan studi yang berhubungan maupun yang terkait dengan masalah perilaku dalam menggunakan internet. Selain itu pula dapat menjadi acuan dan

dapat memperdalam pengetahuan dan teori mengenai informasi yang berhubungan dengan studi ilmu komunikasi .

1.4.2 Kegunaan Praktis

Kegunaan bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menambah wawasan serta sebagai salah satu rujukan untuk meneliti lebih lanjut dari sisi dan masalah penelitian yang sama dalam konteks psikologi komunikasi.

Kegunaan bagi Universitas

Untuk pihak universitas khususnya jurusan Ilmu Komunikasi Konsentrasi Jurnalistik berguna sebagai literatur bagi peneliti selanjutnya yang akan mengadakan penelitian yang sama. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk seluruh mahasiswa untuk meningkatan pengetahuan mahasiswa memberikan pengetahuan tentang perilaku pecandu internet yang memberikan dampak buruk secara lingkungan dan psikis.

Kegunaan bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini mampu mendeksripsikan dampak-dampak yang muncul dalam perilaku kecanduan internet dikalangan mahasiswa. Sehingga dampak dampak tersebut mampu dijadikan pelajaran dan mampu menjadi pemahaman dan pengetahuan masyarakat khususnya remaja dan masyarakat umum lainya untuk menggunakan teknologi secara bijak dan bermanfaat namun tidak merugikan diri sendiri maupun orang lain.

1.5. Kerangka pemikiran

1.5.1 Kerangka Teoritis

Perilaku pada hakekatnya merupakan tanggapan atau balasan (*respons)* terhadap rangsangan (stimulus), karena itu rangsangan mempengaruhi tingkah laku (pecandu internet). Sedangkan pecandu internet adalah Menurut Bryants & Thompson (2002) definisi pecandu internet adalah:

> "Personal yang melakukan pencarian informasi dan sarana untuk menghabiskan waktu untuk hiburan yang sulit bagi individu untuk dihentikan"

Pecandu Internet (*internet addict*) terlihat dari intensi waktu yang digunakan seseorang untuk terpaku di depan komputer atau segala macam alat elektronik yang memiliki koneksi internet, dimana akibat banyaknya waktu yang mereka gunakan untuk online membuat mereka acuh dengan kehidupan mereka yang terancam diluar sana.

Pada Penelitian ini mengacu pada *Technology Acceptance Model* (TAM) Beberapa model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi komputer (internet). Model TAM sebenarnya diadopsi dari model TRA yaitu teori tindakan yang beralasan dengan satu makna bahwa reaksi dan persepsi seseorang terhadap sesuatu hal, akan menentukan sikap dan perilaku orang tersebut. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhinya adalah persepsi pengguna terhadap kemanfaatan dan kemudahan penggunaan internet sebagai suatu tindakan yang beralasan dalam konteks pengguna teknologi, sehingga alasan seseorang dalam melihat

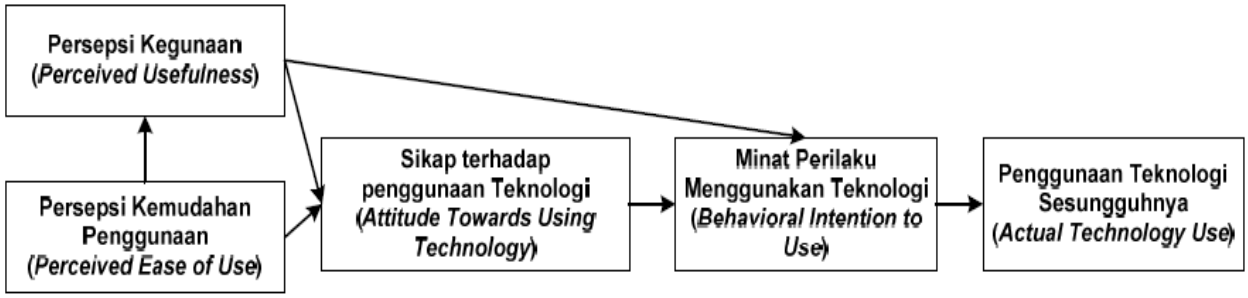
manfaat dan kemudahan penggunaan internet menjadikan tindakan/perilaku orang tersebut sebagai tolok ukur dalam penerimaan sebuah teknologi.

Model TAM yang dikembangkan dari teori psikologis, menjelaskan perilaku pengguna komputer yaitu berlandaskan pada kepercayaan *(belief),* sikap *(attitude*), keinginan (*intention),* dan hubungan perilaku pengguna (*user behavior relationship).* Tujuan model ini untuk menjelaskan faktor-faktor utama dari perilaku pengguna terhadap penerimaan pengguna teknologi. Secara lebih terinci menjelaskan tentang penerimaan TI dengan dimensi dimensi tertentu yang dapat mempengaruhi diterimanya TI oleh pengguna (*user*). Model ini menempatkan faktor sikap dari tiap tiap perilaku pengguna dengan dua variabel yaitu kemudahan penggunaan (*ease of use*) dan kemanfaatan (*usefulness*).

Kedua variabel ini dapat menjelaskan aspek keperilakuan pengguna teknologi (internet). Kesimpulannya adalah model TAM dapat menjelaskan bahwa persepsi pengguna akan menentukan sikapnya dalam kemanfaatan penggunaan TI. Model ini secara lebih jelas menggambarkan bahwa penerimaan penggunaan TI dipengaruhi oleh kemanfaatan *(usefulness)* dan kemudahan penggunaan *(ease of use).* Penelitian ini menggunakan 5 (lima) konstruk yang telah dimodifikasi dari model penelitian TAM sebelumnya yaitu: Persepsi tentang kemudahan penggunaan *(Perceived Ease Of Use),* persepsi terhadap kemanfaatan *(Perceived Usefulness),* sikap penggunaan *(Attitude Toward Using),* minat perilaku untuk tetap menggunakan *(Behavioral Intention To Use),* dan kondisi nyata perilaku penggunaan sistem *(Actual System Usage). Perceived Ease of Use* (PEOU) Persepsi tentang kemudahan penggunaan sebuah teknologi didefinisikan

sebagai suatu ukuran dimana seseorang percaya bahwa komputer dapat dengan mudah dipahami dan digunakan.

Gambar 1.1
Technology Acceptance Model
(TAM)



Sumber: Laporan Arief Hermawan

Tujuan model ini untuk menjelaskan faktor-faktor utama dari perilaku pengguna teknologi informasi terhadap penerimaan penerimaan penggunaan teknologi informasi itu sendiri. Dalam TAM dikenal ada 5 konstruk, seperti terlihat pada gambar 1.1, yaitu

(1) Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), didefinisikan sebagai sejauh mana seorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha.

(2) Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*), didefinisikan sebagai sejauh mana seorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerjanya.

(3) Sikap terhadap penggunaan teknologi (*attitude toward using technology*), didefinisikan sebagai evaluasi dari pemakai tentang ketertarikannya dalam menggunakan teknologi.

(4) Minat perilaku menggunakan teknologi (*behavioral intention to use*), didefinisikan sebagai minat (keinginan) seseorang untuk melakukan perilaku tertentu.

(5) Penggunaan teknologi sesungguhnya (*actual technology use)*, diukur dengan jumlah waktu yang digunakan untuk berinteraksi dengan teknologi dan frekuensi penggunaan teknologi tersebut. ini mempertimbangkan apa yang dilakukan orang pada media, yaitu menggunakan media untuk pemuas kebutuhannya. Penganut teori ini meyakini bahwa individu sebagai mahluk supra rasional dan sangat selektif.

Penerimaan akan media-media baru (seperti internet) dan penggunaan media-media lama , bahkan dengan adanya media baru pengganti. Inovasi diadopsi saat media baru pengganti memiliki dan dapat menggantikan fungsi-fungsi media lama tradisional. Contohnya alat komunikasi pager yang tergantikan dengan telepon selular atau media TV yang tetap tidak tergantikan oleh telepon selular walaupun telepon selular kini dapat berfungsi seperti TV. Di lain pihak pengguna lama mulai menggunakan internet dan terpaksa mempelajarinya saat ada informasi-informasi yang disalurkan hanya dapat dilihat melalui internet.

(Wikipedia Indonesia).

1.5.2 Kerangka Konseptual

Secara konseptual model ini memperlihatkan bahwa penggunaan akan persepsi kemudahan, manfaat akan pemenuhan kepuasan dan kebutuhan dapat dilihat sebagai kecenderungan yang lebih luas oleh peneliti media yang membuka

ruang untuk umpan balik dan penerjemahan prilaku yang lebih beragam. Oleh karena itu sebelum seseorang merasakan manfaat akan media yang dikonsumsinya, sudah tentu orang tersebut mempunyai alasan-alasan untuk menggunakan media tersebut dibandingkan penggunaan media dan konten lainnya.

Seiring dengan perkembangan jaman akan fasilitas teknologi dan kebutuhan informasi yang tak terbendung, katagorisasi akan diklasikasikan menurut penelitian yang akan dilakukan berdasarkan intensitas waktu yang wajar pada penggunaan kini, yakni

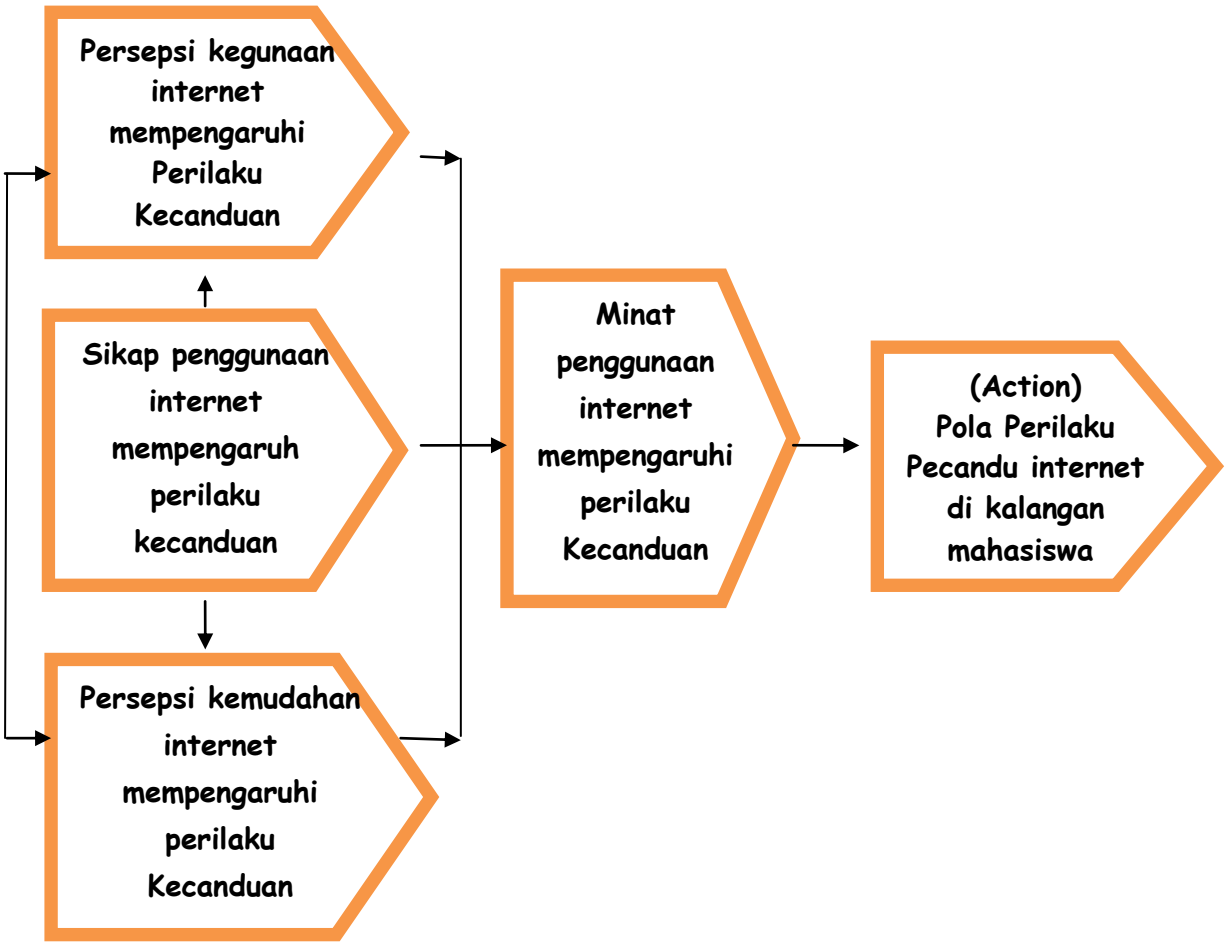
1. *Heavy user* (lebih dari 6 jam per hari)
2. *Medium user* (lebih dari 3 sampai 6 jam perhari)
3. *Light User* (kurang dari 3 jam perhari)

Pendekatan *Teknologi Acceptance Model(TAM)* merupakan salah satu landasan teoritis yang tepat untuk meneliti tentang perilaku seseorang dalam menggunakan media internet, sebab asal bagaimana seseorang aktif menggunakan internet dengan intensitas yang lama. Dikarenakan asumsi dari model TAM tersebut adalah pengguna yang secara aktif memilih media yang dipakai (sikap menggunakan internet) dan yang kedua adalah media yang digunakannya dapat memberikan manfaat dan memberikan kemudahan untuk digunakan (Pemuas kebutuhan dan kesenangan) terhadap tujuan yang akan dicapai. Setelah itu, maka akan terjadi sebuah penggunaan teknologi (internet) yang berdasarkan kesenangan serta seberapa besar flekuensi dan penggunaan internet setelah itu ada perilaku kecanduan jika seseorang telah menggunakan

media berdasarkan kesenangan dan manfaat yang diberikan oleh internet tersebut. Jika kedua asumsi tersebut dapat terpenuhi maka sudah tentu pendekatan model TAM cocok untuk digunakan.

Gambar 1.2

Aplikasi *Technology Acceptance Model* (TAM)



Secara konseptual dari model ini memperlihatkan bahwa bagaimana penyebab seseorang mengunakan internet dan berperilaku sebagai pengguna internet yang mengalami kecanduan. Pola perilaku tersebut akan dideskripsikan bagaimana media internet memenuhi kebutuhan penggunanya dikarenakan adanya persepsi kegunaan, kebutuhan akan teknologi dan kemudahan menggunaan

internet memicu kesenangan tersendiri karena terpenuhinya kebutuhan tersebut. Dalam TAM dikenal ada 5 konstruk, seperti terlihat pada gambar yang sudah terkonseptualkan sebelumnya, yaitu

1. Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), jika didefinisikan yaitu bagaimana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meringankan beban usaha, dan fasilitas yang tersedia akan membantunya.
2. Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*), didefinisikan sebagai sejauh mana seorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan memenuhi kesenangan, kebutuhan dan tujuannya.
3. Sikap terhadap penggunaan teknologi (*attitude toward using technology*), didefinisikan sebagai evaluasi dari pemakai tentang ketertarikannya dalam menggunakan teknologi yang bermanfaat pada dirinya.
4. Minat perilaku menggunakan teknologi (*behavioral intention to use*), didefinisikan sebagai minat (keinginan) seseorang untuk melakukan perilaku tertentu.
5. Pola perilaku penggunaan internet (*actual technology use)*, diukur dengan jumlah waktu yang digunakan untuk berinteraksi dengan teknologi dan frekuensi penggunaan teknologi tersebut. ini mempertimbangkan apa yang dilakukan orang pada media, yaitu menggunakan media untuk pemuas kebutuhannya. Penganut model ini meyakini bahwa individu sebagai mahluk supra rasional dan sangat selektif.

Dari kesimpulan diatas bahwa adanya perilaku penguna cenderung menggunakan media yang mereka butuhkan secara pribadi seperti pemenuhan kebutuhan dengan membuka situs situs yang diangapnya memiliki kontribusi dan kesenangan tersendiri dengan frekuensi penggunaan yang beragam. Contohnya situs jejaring sosial (Artikel, *Facebook, Forum, Games online, Chatting* atau Bloging). Jadi penguna internet akan menggunakan media tersebut sesuai dengan manfaat, kemudahan, kebutuhan, kesenangan hingga frekuensi pengunaan yang semakin bertambah. Jika dipadukan dengan keempat unsur tersebut dengan sebuah media akan mengacu kepada perilaku menggunakan media secara terus menerus. Kecenderungan frekuensi dan intensitas penggunaan internet itulah yang akan menjadi sebuah perilaku kecanduan karena media telah memberikan kebutuhan dan kesenangan tersendiri bagi pengunanya.

Kebutuhan persepsi pengguna (*personal*) diterpa kepercayaan untuk menggunakan media tertentu. Faktor akhir penggunaan internet akan mempengaruhi pengguna dan mengakibatkan kepuasan dan kesenangan serta menggunakan media yang internsitasnya berulang ulang dan berindikasi terhadap kecanduan*(addiction*).

Menurut effendi dalam bukunya Psikologi Komunikasi Menurut Teori Behaviorisme ***"Law of effect" yaitu*** perilaku yang tidak mendatangkan sesenangan tidak akan diulangi artinya kita tidak akan menggunakan media massa bila media massa tidak memberikan pemuasan pada kebutuhan kita. (Effendy,2004:207)

Oleh karena itulah faktor manfaat dan pemenuhan diri akan kemudahan menggunakan internet bisa menjadikan asumsi bahwa jika pengguna internet merasa nyaman bisa mengaktualisasikan dirinya serta memenuhi keingginannya akan terus menggunakan media tersebut .

1.6 Pertanyaan Penelitian

Pernyataan masalah yang diajukan dalam penelitian ini terdiri dari hanya satu variabel bebas (X) yaitu “Perilaku”. Penelitian dirancang untuk mengetahui Perilaku variabel bebas (X) terhadap kasus yang diteliti (kecanduan Internet) .

Pertanyaan Umum:

- Semenjak kapan pengguna menggunakan internet dan menjadi pecandu internet?

1. **Bagaimanakah persepsi kegunaan internet mempengaruhi perilaku kecanduan?**
    - Bagaimana kegunaan dan fungsi internet bagi pengguna internet?
    - Apa sebenarnya tujuan pengguna dalam mengakses internet ?
2. **Bagaimanakah persepsi kemudahan internet mempengaruhi perilaku kecanduan?**
    - Bagaimana aspek kemudahan yang di dapat disaat pengguna menggunakan internet?
    - Bagaimana faktor fasilitas (akses) sangat berpengaruh bagi penguna dalam mengakses internet ?

3. **Bagaimana sikap penggunaan internet dalam mempengaruhi perilaku kecanduan?**
    - Apa daya tarik apa yang mempengaruhi pengguna untuk mengakses internet?
4. **Bagaimana minat penggunaan internet dalam mempengaruhi perilaku kecanduan?**
    - Bagaimana minat pengguna menggunakan internet?
5. **Bagaimana pola perilaku pecandu internet dikalangan mahasiswa?**
    - Kapan dan dimana pengguna terbiasa mengakses internet ?
    - Seberapa banyak intensitas yang dilakukan penguna untuk mengakses internet?
    - Seberapa lama pengguna menggunaan internet setiap harinya(/jam)?
    - Situs atau konten apa yang sering pengguna buka saat menggunakan internet?
    - Seberapa besar pengaruh internet bagi kehidupan pengguna internet?
    - Bagaimana dampak positif dan negative bagi pengguna internet ?
    - Bagaimana pengaruh aktifitas dunia real bagi pengguna sebelum dan sesudah individu menjadi pencandu internet internet?
    - Seberapa sering anda mendapati bahwa nilai atau tugas kuliah anda terbengkalai akibat lamanya anda menghabiskan waktu anda bermain internet?

- Bagaimana pengguna internet mempengaruhi aktifitas lainya?
- Bagaimana pengaruh komunikasi anda bersama teman dan keluarga disaat menggunakan internet?
- Seberapa sering individu membentuk hubungan baru dalam dunia maya?

1.7 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kuatitatif dengan metode penelitian yang digunakan adalah metode observasi dengan teknik analisis deskriptif. Menurut Jalaludin Rakhmat dalam buku Metode Penelitian Komunikasi, Penelitian deskriptif ditujukan untuk:

1. Mengumpulkan informasi aktual secara rinci yang melukiskan gejala yang ada.
2. Mengidentifikasikan masalah atau memeriksa, kondisi dan praktek-praktek yang berlaku
3. Membuat penjelasan atau evaluasi
4. Menentukan apa, yang dilakukan orang lain dalam menghadapi masalah yang sama dan belajar dari pengalaman mereka untuk menetapkan rencana dan Kepusan pada waktu yang akan datang.(Rakhmat, 2004:25)

Adapun ciri dari metode deskriptif, yaitu:

1. Mencari teori bukan menguji teori.
2. Titik berat pada observasi.
3. Peneliti bertindak sebagai pengamat dalam suasana, alamiah.
4. Mungkin lahir karma kebutuhan.
5. Timbul karna, peristiwa, yang menarik perhatian tetapi belum ada kerangka teorinya. (Rakhmat 2004:25).

Berdasarkan penjelasan mengenai definisi penelitian deskriptif diatas, melalui teknik analisis deskriptif dan mengetahui dengan jelas Pola Perilaku Pecandu internet dikalangan mahasiswa.

1.8 Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

1.8.1 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. **Wawancara**

   Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk memperoleh data dan informasi dalam suatu penelitian yang dilakukan dengann cara bertanya langsung kepada seluruh pihak terkait .Wawancara dilakukan peneliti kepada orang orang yang dikatagorikan sebagai pecandu internet diantaranya yaitu mahasiswa unikom yang memiliki diagnosis kecanduan internet berjumlah 5 orang informan yang memiliki kecenderungan menjadi pecandu internet .dimana pemilihan informan berdasarkan observasi dan wawancara kecil yang mengindikasikan bahwa informan adalah benar benar pecandu internet.

   Pertanyaan wawancara kecil meliputi intensitas dan frekeunsi waktu penggunaan internet informan, untuk mengetahui indikasi sampel informan yang mana terdapat dalam setiap informan terkandung informasi yang bisa memberikan fakta, informasi dan pendapat yang diambil oleh peneliti guna memperoleh data yang diinginkan atau relevan dan reliabel.

2. **Observasi**

   Teknik pengamatan atau observasi merupakan salah satu bentuk teknik pengumpulan data yang biasa dipergunakan untuk menilai sesuatu melalui

pengamatannya terhadap objeknya secara langsung, seksama dan sistematis. Pengamatan memungkinkan untuk melihat dan mengamati sendiri kemudian mencatat perilaku dan kejadian yang terjadi pada keadaan sebenarnya dalam kasus pecandu internet di kalangan mahasiswa. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan Observasi naturalistik dalam konteks natural tertentu selama periode tertentu, dengan menggunakan sejumlah teknik pengumpulan informasi. Para peneliti lapangan meneliti segala hal tempat ,pola pola relasi personal, reaksi orang pada kejadian dan sebagainya.

3. **Studi dokumentasi**

   Studi Dokumentasi yaitu teknik pengumpulan data dengan cara memperoleh data dengan mempelajari dokumen-dokumen yang terdapat di perpusatakan kampus dan dokumen online maupun dokumen penelitian serupa yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti.

4. ***Internet Searching***

   Internet Searching yaitu teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk memperoleh data-data yang diperlukan, dengan cara *browsing* lewat situs-situs pencarian seperti *yahoo* dan *google* Juga beberapa situs-situs yang relevan dengan masalah yang terkait dalam masalah penelitian.

1.8.2 Teknik Analisis Data

Teknik analisis Deskriptif Kualitatif yaitu Pemaparan Suatu peristiwa dilakukan secara diskriptif sistematik, akurat dan lebih menekankan pada data faktual. Analisis data menggunakan statistik deskritif, prosentase atau pemaparan menggunakan kata-kata atau kalimat. Penelitian deskriptif yang bersifat developmental digunakan untuk menemukan suatu model atau *prototype*. Penelitian dilakukan dengan mencobakan suatu model (informan) dan diamati pelaksanaannya dalam kurun waktu tertentu. Pengumpulan datanya dibanding-kan dengan kriteria yang telah ditetapkan, selanjutnya dilakukan penyempurnaan dan modifikasi model. Setelah model dianggap mantap, maka dapat dilakukan desiminasi atau perluasan dan memeberikan kesimpulan.

A. Mengorganisasikan Data

Peneliti mendapatkan data langsung dari subjek melalui wawancara mendalam (*indepth inteviwer*), dimana data tersebut direkam dengan *tape recorder* dibantu alat tulis lainya. Kemudian dibuatkan transkipnya dengan mengubah hasil wawancara dari bentuk rekaman menjadi bentuk tertulis secara verbatim. Data yang telah didapat dibaca berulang-ulang agar penulis mengerti benar data atau hasil yang telah di dapatkan.

B. Pengelompokan berdasarkan Kategori, Tema dan pola jawaban

Pada tahap ini dibutuhkan pengertiaan yang mendalam terhadap data, perhatiaan yang penuh dan keterbukaan terhadap hal-hal yang muncul di luar apa yang ingin digali. Berdasarkan kerangka teori dan pedoman

wawancara, peneliti menyusun sebuah kerangka awal analisis sebagai acuan dan pedoman dalam melakukan *coding.* Dengan pedoman ini, peneliti kemudian kembali membaca transkip wawancara dan melakukan *coding*, melakukan pemilihan data yang relevan dengan pokok pembicaraan. Data yang relevan diberi kode dan penjelasan singkat, kemudian dikelompokan atau dikategorikan berdasarkan kerangka analisis yang telah dibuat. Pada penelitian ini, analisis dilakukan terhadap sebuah kasus yang diteliti. Peneliti menganalisis hasil wawancara berdasarkan pemahaman terhadap hal-hal diungkapkan oleh responden. Data yang telah dikelompokan tersebut oleh peneliti dicoba untuk dipahami secara utuh dan ditemukan tema-tema penting serta kata kuncinya. Sehingga peneliti dapat menangkap penagalaman, permasalahan, dan dinamika yang terjadi pada subjek.

C. Menguji Asumsi atau Permasalahan yang ada terhadap Data

Setelah kategori pola data tergambar dengan jelas, peneliti menguji data tersebut terhadap asumsi yang dikembangkan dalam penelitian ini. Pada tahap ini kategori yang telah didapat melalui analisis ditinjau kemabali berdasarkan landasan teori yang telah dijabarkan dalam bab II, sehingga dapat dicocokan apakah ada kesamaan antara landasan teoritis dengan hasil yang dicapai. Walaupun penelitian ini tidak memiliki hipotesis tertentu, namun dari landasan teori dapat dibuat asumsi-asumsi mengenai hubungan antara konsep-konsep dan faktor-faktor yang ada.

D. Mencari Alternatif Penjelasan bagi Data

Setelah kaitan antara kategori dan pola data dengan asumsi terwujud, peneliti masuk ke dalam tahap penejelasan. Dan berdasarkan kesimpulan yang telah didapat dari kaitanya tersebut, penulis merasa perlu mencari suatau alternatif penjelasan lain tetnag kesimpulan yang telah didapat. Sebab dalam penelitian kualitatif memang selalu ada alternatif penjelasan yang lain. Dari hasil analisis, ada kemungkinan terdapat hal-hal yang menyimpang dari asumsi atau tidak terfikir sebelumnya. Pada tahap ini akan dijelaskan dengan alternative lain melalui referensi atau teori-teori lain. Alternatif ini akan sangat berguna pada bagian pembahasan, kesimpulan dan saran.

E. Menulis Hasil Penelitian

Penulisan data subjek yang telah berhasil dikumpulkan merupakan suatu hal yang membantu penulis unntuk memeriksa kembali apakah kesimpulan yang dibuat telah selesai. Dalam penelitian ini, penulisan yang dipakaia dalah presentase data yang didapat yaitu, penulisan data-data hasil penelitian berdasarkan wawancara mendalam dan observasi dengan subjek dan *significant other*. Proses dimulai dari data-data yang diperoleh dari subjek dan *significant other*, dibaca berulang kali sehinggga penulis mengerti benar permasalahanya, kemudian dianalisis, sehingga didapat gambaran mengenai penghayatan pengalaman dari subjek. Selanjutnya dilakukan interprestasi secara keseluruhan, dimana di dalamnya mencangkup keseluruhan kesimpulan dari hasil penelitian.

1.9 Subjek Penelitian dan Informan

1.9.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sesuatu, baik orang, benda ataupun lembaga (organisasi), yang sifat-keadaannya (“attribut”-nya) akan diteliti. Dengan kata lain subjek penelitian adalah sesuatu yang di dalam dirinya melekat atau terkandung objek penelitian. (tatangmanguny.wordpress.com)

Subjek penelitian yaitu keseluruhan objek dimana terdapat beberapa narasumber atau informan yang dapat memberikan informasi tentang masalah yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan. Wawancara akan dilakukan berdasarkan kriteria tertentu kepada subjek penelitian yaitu Seluruh Mahasiswa Unikom dimana akan diambil beberapa mahasiswa sebagai informan yang memiliki kriteria yang dapat memberikan informasi menurut kriteria yang diinginkan pada penelitian yang dituju. Wawancara dilakukan kepada 5 informan. Wawancara dilakukan kepada beberapa mahasiswa unikom yang memiliki kecenderungan menjadi seorang pecandu internet untuk mendapatkan pendapat dan informasi tentang perilaku kecanduan internet di kalangan mahasiswa.

1.9.2 Informan

Informan (narasumber) penelitian adalah seseorang yang, karena memiliki informasi (data) banyak mengenai objek yang sedang diteliti.

Pada penelitian ini menarik Mahasiswa Unikom sebagai informan yang memiliki kecenderungan sebagai pecandu Internet yang berjumlah 5 orang. Jumlah 5 orang berdasarkan pra riset sebelumnya yang berbentuk wawancara kecil dan observasi dimana informan yang akan diwawancara adalah benar benar mahasiswa pecandu internet biasanya penggunaannya relative panjang dan terus menerus yang terdiri dari beberapa beberapa siswa dari fakultas fakultas yang berbeda di Unikom. Diantaranya yakni 2 orang dari Fakultas Teknik dan 3 orang dari Fakultas Sosial dan Politik di kampus Unikom.

Pengambilan informan secara sengaja sesuai dengan persyaratan atau kriteria tertentu yang diperlukan. Penelitian ini menggunakan informan yang sedikit dan dipilih menurut tujuan penelitian.

Jumlah informan 5 orang berdasarkan pra riset sebelumnya yang berbentuk wawancara kecil dan observasi dimana subjek penelitian yang akan diwawancara adalah benar benar mahasiswa yang memiliki kecenderungan sebagai pecandu internet .Penelitian ini memilih informan “Mahasiswa pengguna internet yang mengalami gangguan kecanduan internet / *addicted* (*internet addict*).

Informan diambil berdasarkan “penilaian” (*judgment*) peneliti mengenai siapa-siapa saja yang pantas (memenuhi persyaratan) untuk dijadikan informan. Oleh karenanya agar tidak sangat subjektif, Saya sebagai peneliti untuk

memahami ciri dan karakteristik objek atau informan yang sesuai dengan persyaratan dan tujuan penelitian sehingga memperoleh data yang akurat.

Tabel 1.2
Informan
N: 5

No	Nama Informan	Nim	Fakultas/Jurusan
1	Fitho Karya Hermawan Sugar	41805090	Fakultas Sosial politik Ik-Jurnal 2005
2	Muhhamad Mizan	41806077	Fakultas Sosial Politik Ik-Jurnal 2006
3	Reza Trijaya	41806076	Fakultas Sosial Politik Ik-Jurnal 2006
4	Wisnu Adryan	10107146	Fakultas Teknik Teknik Informatika 2007
5	Lana Wijaya	10107289	Fakultas Teknik Teknik Informatika 2007

1.10 Lokasi Dan Waktu Penelitian

1.10.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Kampus Unikom yang beralamat di jalan Dipati ukur no No.112. Telp. 0222504119. Fax. 0222533754

website: www.unikom.ac.id

1.10.2 Waktu Penelitian

Penelitian yang akan penulis laksanakan dimulai pada bulan Februari dan diperkirakan hingga pertengahan Juli 2010. Mulai dari persiapan, pelaksanaan hingga ke penyelesaian dengan perincian waktu pada tabel 1.3 berikut.

Tabel 1.3
Jadwal Penelitian

No	Uraian	FEB				MAR				APR				MEI				JUNI				JULI			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan																								
2	Pengajuan judul			x	x																				
3	ACC Judul						x																		
4	Bimbingan Perdana							x	x	x															
5	Penulisan Bab I							x	x	x	x														
6	Seminar Up										x	X													
8	Revisi Bab 1												x	X	x	x	x								
7	Penulisan Bab II															x	x	X	x	x	x				
8	Penulisan Bab III																		x	x	x				
9	Penulisan Bab IV																		x	x	x				
10	Penulisan Bab V																			x	x	x			

1.11 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunann latihan skripsi ini, terdapat tiga bab yang di bahas dan telah disusun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang penelitian, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian (kegunaan secara teoritis dan kegunaan secara praktis), kerangka pemikiran (kerangka toeritis dan kerangka konseptual), , metode penelitian, teknik pengumpulan data (wawancara, observasi, studi pustaka, *internet searching*), teknik analisa data, populasi dan sampel penelitian, model penelitian, waktu dan lokasi penelitian (*schedule* penelitian), dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Pada Bab ini peneliti mencoba meninjau permasalahan dari aspek teoritis dalam mengkaji tinjauan komunikasi meliputi: Definisi komunikasi, unsur-unsur komunikasi, fungsi dan tujuan komunikasi. Tinjauan tentang perilaku, Tinjauan tentang Pecandu Internet, Tinjauan tentang Internet, Tinjauan tentang teori teori yang mendukung.

BAB III. OBJEK PENELITIAN

Pada Bab ini diuraikan mengenai sejarah singkat tentang Universitas Komputer Indonesia dengan berbagai aspek pendukungnya moto universitas, logo universitas, Visi dan Misi Universitas, dan Gambaran umum tentang Fakultas fakultas dari Universitas Komputer Indonesia(Unikom).

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menguraikan mengenai Analisis Deskriptif Data informan, Analisis Deskriptif Data penelitian dan Analisis Pembahasan.

BAB V. PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang terdiri dari kesimpulan dan saran.