BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan menguraikan dan menganalisis data dari hasil penelitian yang dilakukan tentang ” Pola Perilaku pecandu Internet di Kalangan Mahasiswa (Suatu Studi Deskriptif Tentang Perilaku Pecandu Internet di Kalangan Mahasiswa Unikom) “.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi yang dilaksanakan mulai tanggal 1-13 Mei 2010 di lingkungan Kampus Unikom yang beralamat di Jalan Dipatiukur No 112 Kota Bandung.

Agar pembahasan lebih sistematis dan terarah maka peneliti membagi ke dalam 3 pembahasan, yaitu:

1. Analisis Deskriptif Identitas Responden
2. Analisis Deskriptif Hasil Penelitian
3. Pembahasan.

4.1 Analis Deskriptif Identitas Responden

Pada penelitian ini data yang diperoleh dengan cara wawancara kepada seluruh informan yaitu mahasiswa UNIKOM yang dipilih sesuai dengan kriteria mahasiswa yang memiliki kecenderungan perilaku pecandu internet (internet addict) yang berjumlah 5 orang. Untuk mengukur identitas responden dalam penelitian ini, peneliti perlu melihat identitas informan dalam deskripsi demografis informan, usia informan dan jenis kelamin informan.

Tabel 4.1
Demografis Informan

NO	Nama	Kelas	Tanggal lahir	Angkatan
1	Lana Wijaya	IF 7 Fakultas Teknik Informatika	22 Desember 1988	2007
2	Wisnu Adryan	IF 7 Fakultas Teknik Informatika	11 Februari 1989	2007
3	Muhamad Mizan	IK-Jurnal Fakultas Sosial Politik Konsentrasi Junalistik	30 November 1987	2006
4	Fitho Karya Hermawan Sugar	IK-Jurnal Fakultas Sosial Politik Konsentrasi Junalistik	28 Februari 1985	2005
5	Reza Trijaya	IK-Jurnal Fakultas Sosial Politik Konsentasi Jurnalistik	18 Oktober 1987	2006

Sumber : Dokumen Pribadi (wawancara)

Dari table 4.1 keseluruhan informan berjumlah 5 orang yang berstatuskan sebagai mahasiswa Unikom. Seluruh informan adalah mahasiswa yang memiliki efek adiksi atau kecanduan bermain internet yang dipilih secara intens melalui wawancara dan observasi bertujuan. Dua dari lima informan berasal dari Fakultas Teknik Informatika dan tiga lainya berasal dari fakultas Ilmu sosial dan Ilmu Politik Unikom Bandung.

Lana wijaya dalah seorang mahasiswa asal subang yang berkuliah di Unikom (Universitas Komputer Indonesia) Bandung. Pria kelahiran 22 Desember ini mulai masuk bangku kuliah tahun 2007 pada Fakultas Teknik Informatika kelas IF 7. Lana kini tinggal di rumah kos yang tidak jauh dari kampusnya. Lana sudah memiliki fasilitas laptop dan akses internet sejak dia tinggal di rumah kos bersama temen satu kosannya. Dia mulai senang dan aktif mengggunakan internet

sejak *booming* facebook. Sehingga akhirnya lana berlangganan internet untuk memenuhi keinginan mengakses internet yang sangat tinggi. Kini intensitas penggunaan lana dari hari ke hari semakin bertambah lama. Kaskus adalah situs forum dimana dia menjadi member aktif pada situs tersebut. Akhirnya Lana bergabung di forum *Civitas Academica* Unikom, forum bola serta forum lainya yang sesuai dengan minat serta keinginnnya. Kini lama sering tercatat menjadi member yang sering *stay* di forum tersebut. Selain itu lana kini senang dengan jenis permainan *Game* Poker (facebook) dan mengunjungi situs forum Kaskus. Sehingga secara sadar bahwa lana merasa kecanduan bermain internet dari hari kehari.

Wisnu Adryan, pria kelahiran 11 februari 1989 ini mulai masuk kuliah di Unikom sejak tahun 2007. Pria ini bedomisili di Tangerang, tapi kini Wisnu tingal bersama saudara lainnya di Bandung. Sama dengan Lana, Wisnu adalah seorang mahasiswa Fakultas Teknik Informatika yang senang dengan internet. Wisnu senang dengan internet sejak dia diajak berbisnis oleh salah satu kakak dan temannya lewat internet. Semenjak di Bandung Wisnu sudah memiliki laptop dan akses internet pribadi *unlimited* di rumahnya. Kini wisnu lebih senang bermain dan mengunjungi situs situs forum. Wisnu juga adalah salah satu member yang bergabung di ruang *Civitas Academica* Unikom di situs Kaskus. Wisnu tercatat sebagai seorang member aktif di situs kaskus sehingga di situs tersebut wisnu adalah seorang yang sudah memiiki reputasi yang sangat *addict* (pecandu) karena sangat sering *stay* di forum tersebut maupun forum lainya. *Internet Is more Than A Drugs* ! Celotehnya.

Muhammad Mizan, pria asal Jakarta ini adalah seorang mahasiswa angkatan 2006 pada Fakultas Sosial dan Politik di Universitas Komputer Indonesia. Pria ini tinggal di rumah kos di daerah Cikapayang Bandung. Pria 23 tahun ini sangatlah senang dengan internet khususnya *Blogging*. Mizan, begitu ia disapa ia bisa menghabiskan seharian suntuk bermain internet di rumah kos nya, bahkan mizan sangat sering melewatkan waktu tidurnya untuk bermain internet. Mizan kini sangat sulit tidur di malam hari, sehingga ia menghabiskan waktu malamnya ngebloging dan bermain internet sampai pagi. Pagi hari biasanya Mizan gunakan untuk beristirahat. Sehingga akhirnya Mizan Sadar bahwa mizan mulai kecanduan Internet.

Fitho Karya Hermawan Sugar, Pria kelahiran tahun 1985 ini sangat suka dengan Internet bahkan Internet kini tidak bisa lepas darinya. Vito kini tinggal di rumah kos bersama teman teman kos lainya. Pria kelahiran Jakarta ini senang dengan internet sejak ia masih duduk di bangku SMA. Sebelum ia memiliki akses internet pribadi seperti sekarang, ia sering bermain internet di warnet dan menghabiskan waktunya disana. Sejak masuk kuliah dia akhirnya memutuskan untuk berlangganan internet dan kini ia sudah punya akses internet pribadi di rumah kos nya. Kini "Fito" begitu ia akrab dipanggil, ia bisa menghabiskan 20 jam per hari bermain internet jika libur dengan waktu tidur hanya 3-4 jam saja. Kini pola kebiasannya sudah menjadi pola kehidupan sehari hari. Sehingga ia akhirnya menyadari bahwa ia sangat kecanduan internet hingga sekarang.

Reza Trijaya, Pria berbadan kecil ini sangat senang bermain internet sejak ia bekerja menjadi seorang penjaga warnet 3 tahun lalu. Ia bekerja sekaligus

menjadi seorang mahasiswa di Unikom sejak tahun 2006. Kini dia sudah keluar dari pekerjaanya, Namun aktifitasnya dahulu bermain *games* dan bermain internet di warnet terbawa hingga sekarang. Kini Reza sangat intens bermain *games online* khususnya *Game Strategi* "Point Blank", Facebook serta forum forum sosial lainya. Hingga kini Reza kecanduan bermain internet sampai sekarang. Waktu bermainnya bisa menghabiskan hampir 20 jam lebih dalam sehari, sehingga waktu istirahatnya hanya beberapa jam. Aktifitasnya lainya pun kini sering terlewatkan gara gara bermain internet dari siang sampai pagi.

Sesuai dengan data diatas semua informan berjenis kelamin laki laki karena sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya yaitu pecandu internet dengan persentase terbanyak yaitu berjenis kelamin laki laki. Seperti penetian Nonni (1994) menyatakan bahwa mahasiswa yang kecanduan internet rata-rata berjenis kelamin laki-laki. Oleh karena itu peneliti mengambil informan yang sekiranya mendapatkan sampel dan informasi yang valid tentang penelitian ini.

4.2 Analisis Deskriptif Data Penelitian

Dalam hal ini peneliti akan menguraikan tentang data yang diperoleh peneliti melalui wawancara dan observasi dengan para mahasiswa yang memiliki kecenderungan sebagai pecandu internet yang bersatuskan sebagai mahasiswa UNIKOM Bandung.

Analisis deskriptif data penelitian adalah analisis pada data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan 5 mahasiswa unikom yang mengalami

kecanduan internet. Secara Umum data penelitian berisikan mengenai penjelasan dekriptif tentang Persepsi kegunaan internet bagi mahasiswa pecandu internet, persepsi kemudahan menggunakan internet, Sikap pengguna internet, Minat perilaku untuk menggunakan internet dan pola perilaku pecandu internet dikalangan mahasiswa. Untuk lebih jelasnya, penelitian menyajikan data penelitian ke dalam penjelasan deskriptif beserta analisisnya yang dilihat dari data yang diperoleh peneliti melalui wawancara yang telah dilakukan .

Secara keseluruhan data hasil wawancara yang telah dilakukan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa mayoritas informan mengenal internet dan mulai menggunakan internet pada masa sekolah pada tingkat SMP atau SMA. Tetapi frekuensi pengunaan sebelumnya tidak terlalu sering karena fasilitas dan akses yang cukup terbatas dari mulai perangkat, harga jasa internet yang dahulu relatif masih mahal dan belum terjangkau seperti sekarang. Seluruh Informan berpendapat bahwa mereka menggunakan internet secara aktif pada saat mereka masuk bangku kuliah. Dimana akses dan fasilitas yang mendukung serta harga akses internet pribadipun semakin mudah dan terjangkau. Apalagi dengan jasa provider internet yang semakin murah. Dalam penjelasannya mereka memang sudah terbiasa dengan namanya komputer dan internet sejak masuk sekolah. Jadi tentunya mereka sudah akrab dan tidak asing dengan perangkat komputer dan akses internet sekarang. Kemampuan untuk mengoperasikan komputer dan bermain internet cukup mumpuni. Seperti yang diungkapkan oleh Muhammad Mizan:

> "Awal kenal komputer dan internet Sejak umur 14th, sekitar kelas 2 SMP. Cuman dahulu sebatas browsing! Ya paling downloading program program. Waktu zaman SMA intensitasnya belum meningkat seperti sekarang. Mulai kecanduan mulai masuk kuliah, pokoknya sejak booming facebook gitu sekitar tingkat 2 an semester 3. Dulu gak sering dan gak setiap hari pake internet, soalnya masih mahal. Paling seminggu 4-5 kali main internet(di rumah). Tapi kalo sekarang hampir tiap hari main internet terus, soalnya di kosan langganan internet unlimited. Jadi bebas mau kapanpun saya bisa akses. Iurannya pun bisa di bilang Flat. Kalo saya bisa mengklaim diri sendiri saya mulai kecanduan internet sejak suka Blogging waktu kuliah sekitar semester 5".

Jadi kesimpulannya sebagian dari mereka mulai kecanduan internet karena situs yang booming banyak digunakan masyarakat dan akhirnya mereka coba, suka dan frekunsi ketertarikan terhadap situs tersebut semakin besar. Akhirnya terdapat efek kecanduan internet bermain selama berjam jam. Kedua yaitu fasilitas (akses internet dan komputer) yang mendukung mereka mampu dan mudah menggunakannya secara terus menerus tanpa batas pemakaian dengan iuran perbulan *flat (unlimited),* jadi tidak terbebani biaya penggunaan yang membengkak.

4.2.1 Persepsi Kegunaan Internet Mempengaruhi Perilaku Kecanduan.

Tak dapat disangkal bahwa internet telah menjadi kebutuhan bagi penggunanya. Sebagian informan (pecandu internet) berpendapat bahwa mereka bisa mencari segala sesuatu yang mereka inginkan. Apalagi

perkembangan internet kian banyak dan kompleks. Berita yang disajikan semakin uptodate dan mendalam serta kemudahan dan berbagai hal yang mampu disajikan, menjadikan internet sebagai teknologi multifungsi. Bagi seluruh informan, manfaat yang didapatkan yaitu akses pengetahuan dan wawasan semakin luas, informasi yang semakin banyak dan beragam, hiburan, komunikasi dan interaksi dunia maya yang sangat menyenangkan. Bagi 3 dari 5 informan senang bermain *game online* seperti *game poker* dan *games* yang memiliki adrenalin yang memicu waktu bermain yang tidak bisa dikatakan sebentar, *game online* sangat menarik perhatian mereka karena daya tarik hiburan ini sangat berbeda dengan yang lainya dengan daya grafis serta koneksi bermain *game* maya namun *real*. Internet menarik bagi mereka mereka karena teknologi modern yang sifatnya *"many function"* (hiburan, komunikasi, informasi, transaksi dll). Internet adalah sebuah teknologi yang mampu menarik seorang pengguna internet untuk menggunakannya karena fungsi dan kegunaan yang sangat banyak yang bisa mereka temukan disana. Biasanya mahasiswa membutuhkan informasi yang lebih besar karena faktor keilmuan mereka yang cukup medukung untuk mengunakan dan mengulik internet hingga mendalam. Disamping itu lingkungan mahasiswa adalah lingkungan yang sangat dekat dengan teknologi dan *gadget* yang semakin memacu mereka untuk menggunakan secara mudah dan terus menerus. Kini mereka bisa mendapatkan manfaat yang dirasakan seperti jalinan relasi pertemanan "*social engineering*" komunikasi dan ajang sharing lewat forum dan ruang

komunitas, transaksi jual beli dan menjelajahi dunia *cyber* mencari berbagai hal dengan mudah. Selain itu internet juga sering digunakan untuk mengerjakan tugas-tugas kampus, hiburan (*download film,video, music,game*). Seperti pendapat Fitho Karya H.S tentang kegunaan internet bagi dirinya yaitu

> " Dengan adanya internet segala fasilitas yg kita butuhkan pasti ada dan tersedia disana. Di samping itu dengan akses internet semua bisa instan. Pokoknya jalin *relationship*, ngobrol ngobrol di forum, karena itu saya betah menggunakan internet".

Sama halnya dengan apa yang dikatakan Reza Trijaya

> "Buat saya internet sangat berguna banget, selain bisa menjelajah di dunia *cybe*r, komputer juga dapat digunakan untuk mengerjakan tugas-tugas maupun untuk hiburan juga seperti mendengarkan musik, menonton film, dan juga bermain *game*. Selain untuk mencari teman atau ngobrol dengan teman di internet. saya gunakan juga untuk bermain *game online*. Saat menggunakan internet saya bisa dapetin *file-file software* yang bisa di *upload* sama oranglain, akses dan informasi berita menjadi cepat dan mudah pokoknya mengaskyikan".

Seluruh informan memiliki kegunaan yang berbeda beda bagi mereka secara pribadi. Empat dari lima orang informan sering menggunakan internet untuk bersosialisasi karena faktor kesenangan dengan membentuk pertemanan dan komunikasi dengan orang lain dengan komunikasi bermedia secara langsung maupun komunikasi maya. Dikarenakan media internet tidak memiliki batas waktu dan ruang, biaya yang dikeluarkan pun terbilang cukup murah. Komunikasi melalui media internet terbilang menarik karena sensasi nya berbeda dengan komunikasi

dengan media lainya seperti *telephone* atau sms. Komunikasi yang banyak digemari disebut komunikasi maya, komunikasi ini berperan sebagai pengikat hubungan antara manusia yang tidak selalu online di internet. Dalam komunikasi maya ini setiap anggotanya dapat berinteraksi satu dan lainya dengan menginggalkan pesan untuk dibaca oleh anggota lainya (seperti layaknya SMS) saat *online* di internet (Salim: 2009). Sehingga bisa disimpulkan bahwa informan menggunakan akses internet hanya untuk memenuhi kebutuhannya dan kesenangannya saja. Sebagian informan menyatakan bahwa mereka menggunakan internet untuk mencari beberapa hal hal baru yang belum pernah mereka tahu atau lihat sebelumnya, baik itu berupa artikel tulisan, *file, software* baru, berita yang *uptodate, game online* atau mencari uang lewat forum dan perdagangan yang bisa di lakukan dunia maya. Sejauh ini bisa di simpulkan bahwa mayoritas tujuan mereka yaitu memiliki kesenangan dalam berkomunikasi lewat dunia maya, menjalin hubungan pertemanan lebih intens lewat internet yang dibuktikan dengan pola komunikasi pecandu internet yang sangat senang dengan sosial engginering (komunikasi maya) yang bisa mencari pertemenan lewat jejaring sosial facebook, *chatting* atau ikut serta dalam forum komunitas (sosial *group*). Mereka menyatakan bahwa komunikasi yang dilakukan adalah komunikasi menyenangkan, saling membalas komentar, *update status* atau, berkirim pesan dengan media yang menarik. Apalagi 3 dari 5 informan senang bermain *game online* yang memacu mereka untuk bermain selama berjam jam karena *game*

online memiliki efek adiksi yang cukup besar bagi penggunanya. Sebagian informan mengunakan internet karena faktor kesenangan tersendiri sehingga menjadi sebuah pola kebutuhan sehari hari yang tidak bisa lepas. Selain berfungsi memenuhi kebutuhan akan pengetahuan dan wawasan yang bertambah bagi informan. Internet diharapkan pula dapat memenuhi kebutuhan akan hiburan. Seluruh informan menyatakan mereka sangat merasakan kegunaan terhadap fungsi internet tersebut sehingga bisa memenuhi tujuan kesenangannya.

4.2.2 Persepsi Kemudahan Penggunaan Internet Mempengaruhi Perilaku Kecanduan.

Internet sebagai media komunikasi alternatif, merupakan fungsi internet yang paling banyak digunakan, dimana setiap pengguna internet dapat berkomunikasi dengan pengguna internet lainnya di seluruh dunia (*cyber communication*). Salah satu faktor seseorang menggunakan internet yaitu faktor kemudahan yang mereka rasakan. Teknologi komunikasi kini semakin berkembang dan makin beragam kontennya. Sama halnya dengan kemudahan mereka dalam menggunakan suatu teknologi (internet) yang bisa membantu mereka untuk memudahkan pekerjaanya maupun itu memudahkan mengerjakan tugas kuliah, maupun memberikan kemudahan askes akses tercepat yang bisa mereka dapatkan. Seluruh Informan mengaku bahwa dengan menggunakan internet mereka bisa lebih mudah untuk mengerjakan dan mendapatkan sesuatu, selain itu mereka juga

mengaku bahwa mengoperasikan komputer dan internet sangatlah mudah karena sudah terbiasa. Mereka mendapatkan kemudahan berinteraksi, mencari informasi, akses komunikasi yang menyenangkan. Internet juga mampu mempermudah menjalin relasi dan memperluas pertemanan. Apalagi 1 dari 5 informan mengatakan bahwa mereka sangat terbantu dengan internet yang memudahkan komunikasi dengan sanak saudara dan keluarga yang jauh atau pertemanan yang sudah lama tidak terjalin untuk bertemu kembali tanpa tatap muka sehingga mereka sangat terbantu dengan adanya internet yang mampu mempertemukan kembali jalinan tersebut. Sebagian informan sangat senang berkenalan orang orang baru dan memperbanyak teman dan relasi karena sebagian dari mereka berpendapat bahwa mereka tidak mungkin atau sulit untuk membina relasi yang tidak mampu mereka lakukan didunia nyata sehingga mereka menggunakan internet sebagai media alternatifnya. Bahkan kemudahan yang dirasakan bagi 2 dari 5 informan mendapatkan kemudahan lewat transaksi *online* yang membuat mereka bisa tahan lama diam di depan layar komputer. Selain itu mereka juga mendapat kemudahan akses informasi yang sangat cepat dan banyak macamnya. Internet adalah sebuah teknologi media yang bisa disebut "*many function media*". Dimana banyak sekali kegunaan dan kemudahan yang di dapatkan jika mengunakannya. Kemudahan menggunakan internetnya terkadang sangat berpotensi menjadi salah satu faktor pengguna internet menggunakannya dalam jangka waktu yang sangat lama dan berulang. Hal tersebut

sebenarnya memacu rasa penasaran seseorang pengguna jika di padu padankan dengan kesenangan yang tak terbendung terhadap internet tersebut. Sebagian informan yakin bahwa mereka memang membutuhkan, komunikasi dan hiburan. Dengan tujuan mereka bisa membantu dan mendapatkan kemudahan jika menggunakannya. Sehingga batasan waktu dan jarak kini bukan masalah lagi Seperti yang dikatakan Reza Trijaya:

> "Menggunkan intenet sangat gampang, karena sudah biasa pake internet dari dulu. Main internet buat saya mudah mencari kerabat baru, temen temen baru. Dari internet juga dapet kenalan orang orang baru memperbanyak teman. Pokoknya menjalin relationship dengan orang lain sebenarnya itu yang paling saya suka ! tentunya selain fasilitas sangat mendukung saya sangat mudah mengakses internet di kosan, kebetulan saya ada akses internet di rumah." .

Menurut statmen diatas bahwa fasilitas pun menjunjang seseorang menjadi seorang pengguna untuk kecanduan internet. Hampir semua informan yang memiliki kecenderungan adiksi/kecanduan internet disaat mereka mulai mampu mendapatkan fasilitas akses secara pribadi dan fasilitas akses yang mendukung. Seperti yang dikatakan Lana Wijaya tentang fasilitas yang dia miliki bahwa

> "Kalo fasilitas akses sih memang menunjang, apalagi sekarang ada laptop sama modem internet. intensitas penggunaan intenet juga makin lama dan makin kecanduan karena ada fasilitas itu tadi. Semakin fasilitas itu mendukung, semakin kesenangan itu muncul dan terpenuhi".

Menurut data yang terkumpul seluruh Informan diketahui bahwa mereka mememiliki koneksi internet secara pribadi. Jadi tidak menggunakan internet di warnet atau dimanapun. Sebagian besar informan menjelaskan

bahwa mereka terlalu boros main internet di warnet sebelumnya, sehingga mereka memutuskan untuk berlangganan internet dengan tariff unlimited jadi mereka bisa mengunakan internet tanpa perlu terbebani biaya yang semakin membengkak karena pengunaan yang berlebihan. Seperti yang dipaparkan Reza Trijaya

> "Ya, tanpa adanya fasilitas seperti laptop dan modem saya tidak dapat berinternet. Karena adanya fasilitas tersebut memacu saya untuk semakin kecanduan internet. Sebab jika menggunakan internet lewat *handphone* rasanya belum puas. Kebetulan di rumah ada komputer dan modem jadi untuk fasilitas sih sangat mendukung banget buat saya pake internet. kalo misalkan lagi gak ada koneksi, ya pergi ke warnet sih. Tapi kayanya kalo gak ada modem gak akan kecanduan kaya sekarang !!".

Seperti hal fasilitas yang semakin tersedia dengan mudah pun kini sangat berpengaruh menjadikan pengguna secara terus menerus dan hilang kontrol akan waktu bermain internet. Apalagi koneksi yang selalu baik dan lancar serta harga yang sangat terjangkau menjadikan intensitas dan frekuensi akses semakin sering, lama dan berulang. Sehingga kecendrungan untuk menjadi seorang pecandu semakin besar. Dimana hasil kesimpulan dari masalah ini adalah

a. Adanya fasilitas akses yang mendukung secara pribadi.
b. Adanya fasilitas internet di rumah/ dikosan.
c. Daya milik akses internet *unlimited* (tidak dibatasi kapasitas pemakaian).

4.2.3 Sikap Penggunaan Internet Dalam Mempengaruhi Perilaku Kecanduan.

Selain kegunnaan dan kemudahan yang dirasakan informan juga akan mempertimbangkan pemanfaatan internet berdasarkan konsistensinya pada pengalaman dan kebutuhannya. Dimana saat sikap seseorang akan menilai apakah Inovasi teknologi internet relatif menguntungkan atau lebih unggul dibanding inovasi lainnya yang memiliki keunggulan sejenis untuk digunakan. Hasil wawancara yang telah dilakukan, menunjukan bahwa internet memudahkan para informan untuk mencari sumber sumber pelajaran dan artikel artikel bermanfaat tergantung masing masing kebutuhan setiap individu. Selain merasa terbantu untuk mencari reference dari tugas yang mereka dapatkan yang paling penting apakah informasi yang ditemukan dari internet dapat kompatibel dengan informasi atau medium yang biasa digunakan. Semua pecandu intenet berpendapat sama, disaat sebelum menggunakan (sikap) atau mengadopsi sebuah teknologi, mereka sebelumnya mengetahui apa kegunaan dan kemudahan sebuah teknologi untuk dirinya. Setelah itu akhirnya mereka bersikap untuk menerima atau menolak untuk menggunakan teknologi tersebut. Sejauh ini daya tarik internet membuat informan sangat meyakini bahwa internet sangat berharga bagi dirinya. Mereka tidak bisa lepas dari namanya internet meksipun dalam sehari atau lebih dari sehari. Apalagi fasilitas yang tersedia secara mudah dan sangat medukung mereka untuk

menggunkananya secara terus menerus tanpa batas pemakaian. Seperti yang dikatakan Lana Wijaya

> "Pengaruh banget, kalo gak ada fasilitas saya ngak bisa pake internet! Kalo ke warnet juga kayanya males. Apalagi keseringan bisa habisin uang. Makanya saya langganan internet jadi jatuhnya kan lebih murah! Kebetulan kalo komputer kan dah punya dari dulu. Jadi kyanya fasilitas bagi saya sangat mendukung".

Dari seluruh 5 orang informan, 4 dari mereka berpendapat bahwa sikap untuk mengunakan internet tergantung tidak lepas dari manfaat yang mereka rasakan sejauh mereka menggunakannya. Apalagi rasa kecanduan, bahwa internet menjadi sebuat alat untuk memenuhi aktuliatas diri lewat media dengan tujuan kebutuhan dan kesenangan tertentu. Kekuatan dari daya tarik internet terletak dari konten atau situs yang digunakan oleh pengguna. Mereka lebih tertarik dengan situs atau konten internet yang menarik mereka seperti sesuatu yang sebelumnya belum pernah mereka lihat sebelumnya, entah itu dari segit tulisan informasi, *video,* musik, film yang intinya mereka bisa menggunakan internet untuk tujuan tujuan mereka mecari sesuatu hal hal baru. "SEMUA NYA BISA DITEMUKAN DI INTERNET" celoteh salah satu informan saat diwawancara. Selaras dengan pendapat Muhammad Mizan yaitu:

> "Yang bikin tertarik pake internet, karena namanya juga teknologi modern ya, bisa bikin menarik apalagi kalo sesuatu yang sebelumnya belum pernah kita lihat, entah itu dari segit tulisan informasi, *video*,artikel dll".

Kesimpulan dari wawancara yang dilakukan yaitu situs dan fasilitas internet sangat berpengaruh disaat seseorang kecanduan untuk

menggunakan internet. Contoh yang mayoritas di gunakan informan yaitu situs jejaring sosial dan forum komunitas *cyber*, dimana fungsinya yaitu menghubungkan teman atau keluarga melalui media internet dengan mudah digunakan serta fasilitas yang menujang diantara keduanya mampu berkomunikasi yang kegiatannya antara lain saling berkomunikasi yang satu dengan yang lainya, Situs jejaring dan komunitas forum *cyber* adalah produk teknologi yang memungkinkan individu terhubung dengan orang lain walaupun tidak berada pada posisi luang waktu dan berada di tempat yang memungkinkan mereka berinteraksi. Kesenangannya mencari stimulus dari lingkungan, membuat individu bersikap untuk menggunakan internet ini. Dimana di setiap saat mereka ada kesempatan atau waktu luang untuk mengakses situs jejaring ini (mengecek pesan maupun komentar), mereka akan memanfaatkannya untuk menggunakannya secara leluasa. Rasa kecanduan terhadap jejaring sosial ini cukup besar. Bisa dikatakan bahwa mereka memang kecanduan akan bentuk *solitary activity* jika menggunakan internet secara intens dan sendirian. Tetapi sebenarnnya mereka memperbanyak kontek komunikasinya dengan orang lain hanya dengan cara mereka menggunkan media yang cenderung menjadi media alternatif yang disukai dan efek internet yang membuat kecanduan penggunanya. Dimana adanya keingin media internet untuk menjadi alat alternative komunikasi yang menyenangkan. Nah hasil tersebutlah yang disebut sikap bagaimana mereka menggunakan teknologi internet tersebut untuk memenuhi keinginanya.

4.2.4 Minat Penggunaan Internet Mempengaruhi Perilaku Kecanduan.

Menurut wawancara dan observasi yang telah dilakukan. Seluruh informan sebelum dan saat menggunakan internet terbilang telah memiliki minat yang bervariatif. Seorang pecandu internet tidak pernah membuka hanya 1 situs saja, tetapi berpuluh situs yang mereka kunjungi pada setiap sesi penggunaanya. Pengguna internet sangat senang *browsing* dari situs, ke situs lain menemukan sesuatu yang baru. Informan lebih senang menggunakan aplikasi atau situs yang dianggap sangat berguna bagi mereka secara pribadi, bisanya sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka masing masing. Mereka sangat tertarik dengan apa yang belum pernah mereka lihat dan temukan sebelumnya baik itu artikel, akses yang mudah, video, musik, artikel, jual beli dan lain lain. Bagi informan yang senang blogging mereka biasanya menghabiskan beberapa jam di depan komputer untuk mengisi berita, mengecheck komentar, jumlah pengunjung website, shoutbox, pesan, *feedback, email* dan sebagainya secara rutin. Biasanya informan ini sangat menyukai jika blog nya dikunjungi orang dan dilihat orang atau bahkan dikommentari, sehingga mereka berusaha untuk memasukan tulisan tulisan terupdate mereka sehingga mereka membutuhkan waktu yang lama. Bagi penggemar game online mereka membutuhkan waktu berjam jam untuk bermain, pikirannya selalu pada strategi apa yang dilakukan untuk memenangkan permainan. Mereka

terjebak dalam kesenangan bermain di dalamnya. Sehingga waktunya banyak tersita karena keasyikan bermain *game*. Bagi informan yang menyukai situs situs forum, mereka biasanya masuk kepada forum forum komunitas yang sesuai dengan minat dan kebutuhnnya. Mereka senang apabila mereka mendapat balasan atau kommetar dari teman teman satu forumnya, tentang apa yang dia kirim. Sehingga efek kecanduannya terlihat disaat mereka menungu jawaban jawaban dan komentar komentar tersebut. Serta keasyikan dengan komunikasi maya yang mereka lakukan. Bagi pengguna internet yang memiliki minat untuk mendapatkan uang dari internet biasanya mereka gencar promosikan barang dagangannya di internet, situs serta forum jual beli. Biasanya mereka sering memonitori halaman situs toko onlinenya. Dari analisis tersebut seluruh informan memiliki minat dan tujuan yang berbeda beda. Pada akhirnya media internet dapat memenuhi segala minat, kebutuhan dan kesenanag penggunanya. Oleh karena itu informan lebih aware dan senang dengan efek serta hasil dari apa yang mereka butuhkan sehingga terpenuhi dan akhirnya penggunaan internet nyapun semakin lama dan mengaksyikan, sehingga terjadilah efek kecanduan internet.

4.2.5 Pola Perilaku Pecandu Internet di Kalangan Mahasiswa

Pecandu internet memiliki karakteristik pengunaan yang khas. Para informan ini secara proporsional menghabiskan lebih banyak waktu mereka untuk *browsing* ke situs-situs forum, komunitas, situs *game online*

dan situs jejaring sosial. Hampir semua informan memiliki fasilitas dan *gadget* pribadi yang mendukung. Seluruh informan berpendapat bahwa fasilitas internet dan kesenangan bermain pada satu atau beberapa situs sangat mendominasi dan membuat penasaran mereka untuk memenuhi kesenangannya sehingga mereka merasa kecanduan menggunakan internet. Beberapa kajian menunjukkan bahwa tempat mengakses internet yang utama adalah tempat kos atau rumah. Dimana mereka merasa aman dan lebih memiliki *privacy* dari pada bermain internet di warnet atau tempat lainya. Seperti yang katakan Muhammad Mizan:

> "Biasanya waktu akses internet pada malem hari, kalo siang sampai sore jarang soalnya banyak aktivitas yang perlu di kerjain. Kalo pagi biasanya tidur setelah main internet semaleman. Kalo akses internet pasti di kosan. jarang banget main internet di kosam temen atau warnet, kalo di rumah kan lebih nyaman".

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tak ada masalah dengan biaya dari akses internet yang mereka gunakan sehari hari. Hal ini disebabkan mereka umumnya sudah memiliki fasilitas komputer dan akses internet pribadi ke *provider* sehingga responden dapat melakukan akses pada saat berada di rumah/ di tempat kos masing masing. Selain itu, mayoritas informan telah berlanggana provider internet unlimited, sehingga iuran berlangganan terbilang *flat* dengan pengunaan tak terbatas (tetapi dengan batas kuota kecepatan). Penempatan komputer *on-line* di kamar pribadi memudahkan responden mengakses internet sehingga lebih nyaman dan memiliki *privacy* tinggi dan rasa nyaman di dibantingkan dengan warnet atau *hotspot*. Seperti yang dikatakan Lana Wijaya

> “Biasanya pake internet itu malam ya, dulu kalo pulang kuliah biasanya langsung online dari sore sampai tengah malem itu pun kalau koneksinya lambat, kalo koneksinya bagus biasanya main terus. Besoknya gak kuliah atau kesiangan. Tapi kalo besoknya libur dan gak ada kegiatan, kadang bisa sampe 24 jam seharian di kamar main internet. Main internet pasti di kosan. Sejak ada akses internet di kosan, jadi jarang ke warnet. Pokoknya jadi jarang keluar rumah”.

Informan yang memiliki sambungan internet pribadi memiliki keleluasaan dan ketenangan dalam melakukan akses karena tidak harus berbagi waktu dengan pengguna lain.

Hasil penelitian menunjukkan informan lebih sering mengakses internet pada malam hari artinya responden memanfaatkan pagi hingga siang hari untuk istirahat atau mereka gunakan untuk aktifitas lain. Hal yang mengejutkan jika mereka tidak memiliki aktifitas pada siang harinya, mereka habiskan waktu untuk mengakses internet dari pagi hingga pagi menjelang lagi (20-24 jam) dengan waktu tidur hanya 3-4 jam. Waktu akses internet yang sering digunakan meliputi pagi hari (bangun tidur) antara pukul 08.00 hingga tidak menentu bisa sampai malam atau sampai pagi. Jikalau mahasiswa pecandu, kuliah atau memiliki aktivitas lain, rata rata hampir seluruh informan mengakses internet pada saat sore/ malam hari selepas pulang kuliah dimulai dari jam 16.00 hingga jam 24.00 atau jam 04.00 subuh sehingga sebagian informan selalu tidur pada waktu subuh dan bangun tidur siang hari atau sore harinya. Bagi mereka yang kecanduan internet dengan tingat berat, memiliki pola penggunaan dari bagun tidur hingga tidur lagi (20-24 jam). Pagi hari adalah waktu mereka

untuk berinstirahat, jika mereka tidur pada malam harinya, disaat pagi hari mereka bangun tidur, mereka langsung menyalakan komputer dan online. Sore hari adalah waktu yang paling ideal bagi mereka untuk mengakses internet dimulai pukul 16.00-19.00 dan malam hari pukul 20.00- 24.00 bahkan hingga pukul 04.00 subuh atau pagi hari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian informan yang memberikan pernyataan menggunakan internet dengan motif mencari informasi dan berkomunikasi, memerlukan durasi rata rata waktu 4-6 jam sehari. Beda halnya dengan pengguna *game online* yang bisa menghabiskan 6 jam lebih. Jika tidak ada aktivitas yang dilakukan informan pada siang harinya, mereka terbiasa untuk mengakses internet lebih lama dan menghabiskan 8-20 jam/hari. Seperti yang dikatakan Lana Wijaya:

> "Saya bisa pake internet selama 24 jam. Biasanya polanya berselang dari main internet, makan, minum, balik lagi main internet, buang air, ya terus berulang seperti itu. Kalo ada kegiatan atau kuliah pada siang hari pulangnya biasanya langsung *online.* Kalo gak kuliah dan gak ada kegiatan pasti terus maen internet sampai malem atau pagi. Kalo kuliah biasanya bisa bisa atur waktu sampai tengah malam saja sekitar jam 12an.

Durasi waktu merupakan lamanya waktu yang digunakan untuk berkomunikasi dan mencari atau menelusur informasi/ berkomunikasi. Berdasarkan tujuan penggunaan internet, ternyata waktu yang diperlukan berbeda. Penggunaan waktu akses untuk berkomunikasi dan intereaksi lewat komunikasi maya biasanya lebih pendek karena mereka menggunakannya secaa *random* namun rasa penasaran untuk mencek pesan dan komentar sangatlah tinggi makanya disebut pola random. Beda

halnya dengan penggunna *game online.* Waktu yang mereka gunakan lebih lama dibandingkan dengan pecandu internet yang biasanya. Mereka bisa bermain internet hingga 20 jam an/hari. Tetapi hal tersebut tidak dilakukan secara terus menerus dan terkadang tergantung *mood* mereka untuk bermain. Seperti yang Reza Trijaya katakan

> "Saya pake internet itu paling lama bisa sampe 24 jam, dihabiskan untuk maen g*ame* ama forum *game* , itupun kalo libur ya. Kalo gak libur paling maen 6-7 jam an setiap harinya. Tapi gak tentu juga, pokoknya sampe mata ngantuk aja kadang *random* waktu mainnya lompat lompat gitu mainnya, kadang bentar kadang lama sampai seharian".

Tabel 4.2
Pola Waktu Akses Internet

No.	Perilaku Yang Muncul	Frekuensi	Durasi
1.	Mengakses internet sepulang kuliah / aktivitas lain	Senin – Sabtu	Pagi hari 08.00- tak terbatas Sore hari 16.00 – 18.00/ tak terbatas
2.	Mengakses internet pada malam hari	Setiap hari	19.00 – 01.00 / 05.00 (6 – 10 jam)

Konten yang paling banyak dan sering di bukan oleh informan didominasi oleh forum sosial dan komunitas. Forum *online* adalah presentase terbesar bagi informan untuk dikunjungi selama menggunakan internet. Mereka lebih *interest* terhadap forum forum yang menyajikan banyak hal, komunitas, komunikasi, *download* lagu, *video*, artikel dan tulisan tulisan yang penuh dengan wawasan dan pengetahuan. Segala macam fasilitas dan daya tarik forum lebih tingi dibandingkan dengan

situs situs lain. Forum tersebut mereka gunakan untuk mencari berbagai hal mulai dari pertemanan, ajang sharing tentang hal hal yang berhubungan dengan minat mereka masing, membukan informasi dan artikel artikel yang membuat mereka tertarik apalagi dalam hitungan perdetik, forum ini mensajikan hal hal terbaru yang di tulis dan di*share* ke dalam forum ini. Dalam hasil observasi, informan yang sering mengisi proaktif forum atau terikat dengan forum akan menyukai bila pesan-pesan yang ia isi ditanggapi oleh orang lain. Adapula tipe pengisi forum yang bisanya terlibat dalam forum-forum tertentu yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya seperti forum jual beli dan forum *civitas academika* kampus mereka sendiri dan forum forum lainya. Hal inilah yang membuat sebagian informan merasa *addict* atau kecanduan. Seperti yang dikatakan Fitho Karya H.S :

> "Biasanya saya main game di facebook, bukan game berat. YM juga sering. Kedua situs dan aplikasi itu harus online buat media komunikasi ama pengguna lainya. Selebihnya saya sering nongkrong di forum-forum aja. Situs lainya juga sering buka cuman gak sering. Biasanya saya kalo online gak cuma buka satu situs doank sih! Kalo facebook pasti online untuk komunikasi, pokoknya lebih dari 5 situs yang saya buka, apalagi forum, bisa sharing dan bagi bagi informasi makanya bisa bertahan lama. Soalnya banyak hal hal baru yang bisa ditemukan".

Kedua yaitu situs jejaring sosial *online* dimana seluruh informan memiliki akun facebook mereka menggunakannya untuk berkomunikasi dengan teman teman dan kerabat jauh. Dominasi situs jejaring sosial ini sama halnya dengan forum. Namun facebook bagi mereka tidak terlalu menarik dibandingkan forum. Mereka menggunaknnya situs jejairng hanya untuk

mengecek pesan atau chating dengan beberapa teman untuk beberapa jam saja. Situs jejaring Facebook tidak memiliki efek kecanduan yang sangat besar bagi sebagian informan. Ketiga adalah *Game Online* adalah konten atau situs yang paling sering digunakan dan mendominasi sebagian informan. Ternyata efek dari *game online* tersebut cukup besar . Presentase game sangat besar memiliki efek kecanduan yang sangat tinggi. Penyuka games atau games online akan membutuhkan banyak waktu untuk *menyelesaikan episode-episode* dalam *games* tersebut. Mereka bisa bermain *game* dalam berjam jam. Tentu sensasi mereka bermain *game offline* dan *online* sangat berbeda, alasan itulah yang menarik mereka untuk bermain game online. Keempat yaitu *blogging*, minat *blogging* berada pada posisi terbawah dimana minat *blogging* presentasenya kecil dibandingkan situs situs lainya. Tetapi minat bloging bagi informan memiliki efek kecanduan yang sangat tingi. Dimana mereka sering mengupdate dan men*share* tulisan tulisan mereka ke dalam *blog* mereka dalam waktu berjam jam dan berhubungan dengan pemilik akun *blog* lainya lewat komentar komentar dari tulisan atau artikel yang mereka pasang dalam *blog*nya. Pemilik *blog* atau *website* biasanya menghabiskan beberapa jam di depan komputer untuk mengisi berita, mengecek komentar, jumlah pengunjung *website, shoutbox*, pesan, *feedback, email* dan sebagainya secara rutin. Sebagin besar dari kegiatan tersebut adalah aktivitas kecanduan internet yang mayoritas dilakukan Mahasiswa kini dengan intensitas yang sangat tinggi.

Tabel 4.3

Situs yang sering dikunjungi

No	Urutan situs yang sering di kunjungi	Nama situs
1	Forum	Kaskus
		Indowebster dll
2	Situs jejaring	Facebook
3	*Game online*	Point Blank
		Poker and mini games
		Game lain
4	*Blog*	Blogger

"Internet Is More Than A Drugs" Itulah kutipan kata kata seorang informan disaat proses wawancara berlangsung. Bagi seorang pecandu, internet adalah sebuah teknologi yang bisa mempengaruhi kehidupan mereka. Banyak aktifitas aktifitas yang terlewatkan dan merubah pola hidup mereka. Disi lain internet sangat berpengaruh bagi mereka. Ketergantungan akan bermain internet sangatlah tinggi. Seperti yang dikakatakan Reza Trijaya:

> "Penting banget, kalo sekrang sih penting soalnya asal mulainya dari kesenengan menjadi kebutuhan sehari hari. Kebutuhan jadi pelarian dari rasa bosan".

Empat dari lima informan berpendapat bahwa mereka tidak bisa seharipun, tanpa mengunakan internet. Internet sudah menjadi bagian dari hidup mereka dan sudah menjadi kebutuhan hidup sehari hari. Apalagi hiburan yang disajikan internet cukup menarik perhatian mayoritas

informan bebagai pecandu internet. Disisi lain internet bagi mereka adalah fasilitas yang mampu untuk memenuhi kesenangan dan kebutuhan mereka akan segala sesuatu yang bisa mereka dapatkan disitu. Internet bisa mencari sesuatu atau menghibur mereka jika dalam kondisi tertentu. Seperti pendapat Muhammad Mizan

> "Karena saya tipe orang yang jarang keluar rumah jadi internet pengaruh banget buat saya. Disamping itu internet jadi merubah pola hidup saya. Akhirnya bisa bilang internet bagi saya, sangatlah penting ".

Saking medominasinya dalam sebuah kehidupan seorang pecandu, internet bahkan menjadi alat pelarian rasa bosan dan kejenuhan. Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan menunjukan dampak positif dan negative penggunaan internet. Bahwa informan merasakan efek dari positifnya yaitu informasi dan wawasan yang bertambah, pengetahuan hiburan dan akses yang lebih cepat. Serta banyak sekali kegunaan dan manfaat yang didapat mereka rasakan. Banyak juga untuk kepuasan informan pribadi dan manjadikan fasilitas internet sebagai alat pemenuhan kepuasan akan kebutuhan dan hiburan. Jika kesenangan di kebutuhan tercapai efek yang terjadi yaitu pengunaan internet yang berlebihan. Bagi sebagian informan berpendapat bahwa mereka bisa mendapatkan informasi dan hal terbaru, lebih *uptodate* serta ajang jejaring komunikasi yang masih mendominasi penggunaan sebagian informan. Sebagian berpendapat bahwa dampak negatif penggunaan internet secara terus menerus dengan intensitas yang sangat lama bisa merubah pola hidup

mereka menjadikan dampak negatif yang sangat bepengaruh bagi pola hidupnya. Seperti halnya yang dikatakan dijelaskan Lana Wijaya:

> "Positif and negatifnya sangat banyak. Positifnya informasi pasti nambah, berita yang kita dapat juga lebih uptodate, temen lebih banyak. kalo negatifnya tidur jadi gak teratur,belajar jadi sangat jarang, IP jadi memburuk".

Hampir semua informan menyatakan bahwa dampak negatifnya yaitu pola tidur menjadi tidak teratur, intensitas belajar pun menjadi jarang bahkan sangat jarang. Pola makan yang tidak teratur dan begadag pun menjadi hal yang sudah terbiasa sehingga efek negatifnya yang biasanya sebagian informan rasaakan yaitu sakit badan (pungung) karena terlalu lama duduk di depan komputer dan expresi muka yang kelelahan (kurang tidur). Efek negatife bagi tubuh yaitu tubuh cepat lelah, mata lelah, pegal,badan dan muka tidak fresh dan cepat lelah pada siang hari. Selain itu dominasi dampak negative yang paling banyak yaitu waktu banyak terbuang sehingga melupakan kegiatan lainya seperti sholat dan lain lain. Bahkan salah satu informan secara gamblang menyatakan bahwa Internet telah merusak kehidupanya. Pengaruhnya sudah sangat besar dan sangat berpengaruh terhadap prestasi di kampus dalam urusan mendapatkan nilai yang baik. Sejumlah informan terkadang merasa sibuk dengan aktifitasnya sendiri dibandingkan dengan aktifitas lainya.Semakin berkembangnya jaman, orang orang selalu dipacu untuk mengakses informasi yang banyak dan tidak terpuaskan akan informasi. Sehingga efek kecanduan dan ketergantungan terhadap internet pun sangat besar bagi seorang pencandu internet. Pengaruh kecanduan terhadap internet

bagi seorang yang kecanduan sangatlah besar. Pola dan aktifitas yang diakibatkan menggunakna internet sangat banyak merubah pola hidup dan kehidupan yang sebelumnya dibilang normal dan lebih baik dibandingkan sekarang. Banyak dampak sebelum dan sesudah yang bisa di lihat secara negatif dan positif.

Dari data wawancara yang didapat yaitu hampir semua informan merasakan dampak bagaimana mereka sebelum dan sesudah mereka mengunakan internet. Serta efek kecanduan yang dirasakan mengakibatkan perubahan pola aktifitas lainnya terganggu. Dari data yang terkumpul dan hasil wawancara yang telah dilakukan. Sebelum menggunakan internet mereka hanya mengeluhkan tentang pola tidur yang berubah. Pola tidur mereka sebelum menggunakan internet dan merasa kecanduan yaitu pola tidur yang normal dimulai dari jam 21.00 atau jam 22.00. Tetapi sejak mereka kecanduan bermain internet mereka sering tidur sangat malam sekali diatara jam 24.00 hingga 03.00 subuh. Sehingga pola tidur mereka banyak berubah. Bahkan terkadang tidur hanya dilakukan selama 3 atau 4 jam sehari. Dari pola tidur malam menjadi tidur subuh atau pagi hari digunakan untuk beristirahat. Pola komunikasi dan intensitas komunikasi secara real memang jadi jarang. Tetapi 2 dari 5 informan berpendapat bahwa sejak menggunakan internet komunikasi mereka menjadi sangat terbantu. Meskipun mereka bukanlah tipe individu yang memang tidak aktif berbicara secara *face to face* dengan orang lain di dunia nyata. Saat menggunakan internet mereka ternyata lebih banyak

berkomunikasi (berbincang bincang, berbagi, berkomentar tentang sesuatu, dan menjalin silaturahmi dengan orang lain lewat media internet) sehinga mereka pun merasakan dampak rasa percaya diri mereka semakin meningkat dan terbawa ke dalam komunikasi dunia nyata dengan orang lain. Sama dengan yang dikatakan Lana Wijaya

> **"**Sebenernya dampaknya macem macem ya tapi yang saya rasainn dahulu saya dalam dalam komunikasi *face to face* dengan orang sangat jarang, tapi skarang setelah pake internet berhubung saya suka ngobrol di forum forum, ngobrol ama yang lain dan orang orang baru. Rasa percaya diri saya jadi meningkat dan terbawa di dalam komunikasi realnya. Saya bukan termasuk tipe orang *extrovert* atau *introvert* tapi semenjak pake internet jadi rasa Percaya diri nya muncul dan bisa lebih banyak berteman di dunia online maupun dunia nyata.

Sebagian dari mereka berpendapat bahwa disaat menggunakan internet otomatis mereka banyak berhubung dengan orang orang di situs forum, *blog* dan *chating*. Secara sadar mereka merasakan efeknya komunikasinya menjadi lebih sering dan berdampak sama dengan dunia nyatanya.

Dari hasil penelitian ini menujukan bagaimana dampak pengaruh internet terhadap nilai atau pengaruh terhadap prestasi belajar mahasiswa di kampus. Dari hasil wawancara tersebut 4 dari 5 informan sangat merasakan bahwa nilai mereka di kampus sangat berdampak karena pengunaan intenet yang sangat lama dan mendominasi kehidupan mereka. Penggunaan internet dan kecanduan internet sangat berdampak pada nilai nilai pada kuliah mereka. Nilai akhir dan ujian mereka sering turun padahal sebelum kecanduan internet mereka bisa mempertahannkan nilai mereka yang cukup baik dibandingkan sekarang. Aktifitas belajar mereka

pun menjari jarang bahkan tidak pernah sama sekali bagi beberapa informan. mereka lebih asyik dan lebih menikmati bermain internet di bandingkan dengan belajar. Seperti yang dikatakan Reza Trijaya:

> "Pengaruh banget, jadi malas belajar, yang ada IP (*index* prestasi) terus turun. Kalo ngerjain kuliah pasti tergangangu dengan akses internet. Jadinya gak fokus, kadang males ngejain tugas. Apalagi kuliah kadang kadang bolos soalnya kan begadang terus".

Sama halnya dengan aktifitas kuliah yang sering mereka lewatkan karena waktu begadang saat menggunakan internet pada malam hari hingga pagi hari. Sehingga pada pagi hari mereka terasa lelah dan cape. Sehingga kuliah pun sering kesiangan atau bahkan tidak kuliah karena terlambat. Dari mayoritas seluruh informan berpendapat bahwa pengunaan internet mereka sangatlah berpengaruh terhadap aktifitas lainya. Mereka berpendapat bahwa aktifitas lain menjadi berkurang karena pengunaan aktifitas internet yang sangat lama. Sama dengan pendapat Wisnu Adryan:

> "Pengaruh banget, ngaruh banget bahkan sangat berpengaruh. Sholat jadi terbengkalai, lupa waktu. Bagi saya "Internet bisa ngerusak peradaban". Pengaruh yang paling sering yaitu jarang belajar, bahkan gak pernah belajar serius".

Sama dengan pendapat Fitho Karya H.S:

> "Sangat berpengaruh sekrang pola makan semakin jarang dan tidak teratur, ibadah jadi acak acakan apalagi pola tidur yang makin gak normal 2-4 jam sehari".

Kewajiban menjalankan Ibadah menjadi jarang, bahkan mereka menjadi sering mengabaikan sholat atau ibadah. Pola makan menjadi tidak teratur.

Dimana hampir semua informan jika bemain internet sering keasyikan bahkan lupa waktu untuk mengerjakan aktifitas lainya.

Dari hasil penelitian menujukan komunikasi dengan keluarga dan teman atau kerabat laina sama sekali tidak berpengaruh bahkan mereka berpendapat bahwa menggunakan internet dengan komunikasi terhadap keluarga, berbeda konteksnya. Selama ini komunikasi mereka dengan sanak saudara tidak ada pengaruh yang besar. Komunikasi mereka bahkan sejauh ini terlihat baik baik saja. Bahkan komunikasi dengan teman semakin intens. Karena keinginan mereka untuk berkomunikasi dan bersosial sangatlah besar namun mereka menggunakan komunkasi maa lewat media internet yang lebih mengangasyikan. Komunikasi dengan keluarga menjadi jarang, jika informan berada di rumah bahkan terbilang mereka asyik dengan main komputernya di kamar. Berbeda dengan informan yang tinggal di rumah kos, intensitas mereka menjadi sangat sering berkomunikasi dengan teman kosan lainya. Seperti yang dikatakan Muhammad.Mizan:

> "Jujur ya untuk komunikasi, sejak makin internet semakin meningkat sama orang lain baik *offline* (dunia nyata) maupun *online* (dunia maya). Karena aslinya kan saya pendiem karena sejak ngeblogging komunikasi ama orang lain di dunia nyata juga sama jadi banyak ngomong "lebih komunikatif". Jadi menurut saya malah internet meningkatkan komunikasi ama orang lain".

Aktifitas bermain internet bahkan menjadikan komunikasi di dunia nyata (*real*) menjadi bertambah. Rasa percaya diri merekapun semakin muncul.

Karena kegiatan saat mengakses internet yaitu berkomunikasi juga, internet hanya sebagai media untuk berkomunikasi saja.

Dari hasil ini wawancara dan observasi, ternyata komunikasi yang dilakukan informan saat menggunakan internet sangatlah sering. Informan sering membuat persahabatan dengan pengguna lainya contohnya di forum dan situs jejaring. Hampir seluruh informan sering mengakses internet untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman atau kerabat lainya. Bahkan mereka terbilang sangat intens untuk membina pertemanan di dunia maya. Mereka lebih senang dengan komunikasi dan interaksi dengan media internet (komunikasi maya).

4.3 Pembahasan

Hasil dari analisis data penelitian diatas menunjukan bahwa kegunaan atau manfaat internet berbeda pada setiap pengguna *(user).* Internet digunakan karena kontribusi atas manfaatnya yang mampu memenuhi kebutuhan dan kepuasan yang diharapkan. Hal tersebut terjadi karena faktor manfaat yang sangat banyak sehingga diyakini bahwa internet mampu menyajikan informasi, interaksi dunia maya, hiburan dan komunikasi yang mudah serta menyenangkan sama hanya dengan ***Teori uses and gratification*** *"*mempertimbangkan apa yang dilakukan orang pada media, yaitu menggunakan media untuk pemuas kebutuhannya". Perkembangan internet mampu menyajikan hal hal teranyar karena tingkat pembaharuannya sangat cepat dalam hitungan detik. Pecandu internet selalu dilingkupi rasa penasaran yang sangat besar untuk mencari sesuatu hal yang baru

bagi dirinya yang belum pernah mereka tahu atau lihat sebelumnya. Sehingga di setiap sesi penggunaannya, seorang *user* akan dilingkupi penasaran karena bisa menemukan temuan temuan terbaru (artikel, video, musik, info dll) yang bisa mereka dapatkan disana (internet) secara mudah. Seorang pecandu merasakan banyak sekali kontribusi disaat menggunakan internet karena mampu memenuhi rasa penasaran akan informasi, interaksi serta kesenangan yang mampu menghibur dirinya. Menurut *Teknologi Acceptance Model* bahwa,"Persepsi kegunaan bahwa kemanfaatan dari penggunaan internet dapat meningkatkan kinerja, prestasi kerja orang yang menggunakannya". Jika diaplikasikan bahwa fungsi dan manfaat yang didapat pengguna yang kecanduan internet membuat kinerja dan produktifitas penggunaan internetnya semakin besar. Bahkan manfaat yang dirasakan dan kesenangan yang didapat menjadikan produktifitasnya lainya berkurang bahkan sangat berpengaruh besar dimana menggunakan internet lebih menarik dibandingkan melakukan aktifitas lainya. Penggunaanya kini menjadi sebuah pola kebiasaan sehari hari yang tidak bisa lepas alias kecanduan dengan indikasi penggunaan dengan intensitas yang sangat sering. Kontribusi yang diberikan internet menjadikan persepsi kegunaan pecandu internet bahwa internet memiliki banyak berguna dan menyenangkan bagi dirinya. maka intensitas penggunaan internetnya pun kian semakin bertambah lama. Sesuai dengan apa yang dikatakan Elihu Katz et al dalam Teori *Uses and Gratification* yakni

> *"*Pemirsa dilihat sebagai individu aktif dan memiliki tujuan, mereka bertanggung jawab dalam pemilihan media yang akan mereka gunakan untuk memenuhi kebutuhan mereka dan individu ini tahu kebutuhan mereka dan bagaimana memenuhinya" (Rahmat:2004)".

Jadi Media Internet dianggap hanya menjadi salah satu cara pemenuhan kebutuhan dan kesenangan pribadi sehingga. Pernyataan ini sesuai dengan hasil yang diperoleh, bahwa pecandu internet memberikan pernyataan yang mendukung (positif) terhadap pemenuhan kebutuhan tersebut yaitu pemenuhan kebutuhan akan perluasan wawasan dan kepuasan memperoleh informasi dan komunikasi yang mudah serta menyenangkan.

Banyak sekali kemudahan yang dirasakan bagi seorang pecandu internet. Kemudahan mereka dalam menggunakan suatu teknologi internet yang bisa membantu mereka untuk memudahkan pekerjaanya dan lebih mudah untuk mengerjakan dan mendapatkan sesuatu. Mereka bisa mendapatkan informasi, komunikasi dan hiburan secara real dan mudah. Kemudahan mendapatkan komunikasi yang mudah dan menyenangkan, informasi yang uptodate, akses pendukung kerja serta tugas kuliah dan hiburan menjadi persepsi bahwa internet mampu memenuhi kebutuhan tersebut. Selain itu kemudahan memiliki fasilitas akses internet pribadi ini lah yang membuat mereka kecanduan secara terus menerus dan hilang kontrol waktu bermain internet serta harga yang sangat terjangkau (akses internet pribadi) menjadikan intensitas dan frekuensi akses semakin sering, lama dan berulang. Menurut *Teknology Acceptance Model* bahwa Persepsi kemudahan yakni "Sejauh mana seorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi (internet) akan bebas dari usaha (pekerjaaannya lebih mudah)". Jika diaplikasikan bahwa persepsi kemudahan tersebut sangat berpengaruh besar dalam pola penggunaanya, karena semakin pengguna internet mudah mengoperasikanya, fasilitas mendukung dan kemudahan mendapatkan sesuatu hal

yang baru maka penggunaan internetnya semakin lama dan berulang. Hal tersebut sebenarnya memacu seseorang kecanduan internet jika di padu padankan dengan kesenangan dan penasaran yang sangat besar terhadap internet. Sehingga kecendrungan untuk menjadi seorang pecandu internet sangat kuat. Sesuai dengan *Teori Uses and Gratification,*

> "Menunjukan bahwa yang menjadi permasalahan utama bukanlah bagaimana media mengubah sikap dan perilaku khalayak, tetapi bagaimana media memenuhi kebutuhan pribadi dan sosial khalayak. jadi, bobotnya ialah pada khalayak yang aktif, yang sengaja menggunakan media untuk rnencapai tujuan khusus".(Effendy:2004).

Jika diaplikasikan bahwa Internet bertujuan untuk memenuhi dan memberikan sevice kemudahan yang positif bagi kebutuhan serta kesenangan terhadap penggunanya. Namun kemudahan tersebut menjadikan mereka kecanduan karena persepsi bahwa media internet mampu memenuhi kemudahan yang mereka harapkan. Sehingga penggunaan internet semakin intens dan akhirnya munculan efek kecanduan internet.

Sikap seseorang untuk mengadopsi atau mengunakan internet merupakan hasil dari manfaat, kemudahan dan daya tarik yang dirasakan penggunanya. Para pecandu internet tidak bisa lepas dari internet meskipun dalam sehari atau dalam jangka dua hari. Rasa penasaran dan untuk mengakses internet terlalu tinggi hingga intensitas penggunaan internet pun semakin sering dan meningkat. Mereka merasakan perasaan yang membosankan jika mereka tidak bermain internet. Sehingga efek kecanduan internet mulai terlihat dan sudah mempengaruhi pengguna. Menurut Teori *Uses and Gratification* bahwa

> "Asal mula kebutuhan secara psikologis dan sosial yang menimbulkan harapan tertentu dari media massa atau sumber sumber lain, yang membawa pada pola terpaan media yang berlainan dan menimbulkan pemenuhan kebutuhan dan akibat lain, termasuk juga yang kita tidak inginkan".

Jadi Kebutuhan kebutuhan yang diinginkan pengguna internet yang kecanduan berpendapat bahwa internet mampu memberikan manfaat dan segala sesuatu yang menyenangkan sehingga akhirnya mereka bersikap untuk menggunakan internet secara terus menerus hingga rasa kepuasan yang didapat. Fasilitas yang tersediapun secara mudah dan sangat medukung mereka untuk menggunakannya. Artinya bahwa sikap menerima untuk menggunakan internet tidak lepas dari manfaat yang mereka rasakan sejauh ini, dan intensitas mereka menunjukan bahwa mereka sangat menerima bahkan sangat senang dengan media internet. Akhirnya internet dipersepsikan sebagai alat untuk memenuhi aktuliatas diri lewat media dengan tujuan kebutuhan dan kesenangan tertentu. Para pengguna internet bersikap untuk yakin dan mulai menggunakan internet karena internet tersebut sangat membantu dan bermanfaat untuk mengakatsi masalah/hambatan yang dapat membantu pekerjaaanya lebih mudah atau lebih menyenangkan.

Setiap pengguna internet memiliki minat yang berbeda beda. Mereka lebih cenderung menggunakan internet sesuai dengan kebutuhan dan kesenangannya masing. Bagi penggemar blogging mereka biasanya menghabiskan beberapa jam di depan komputer untuk mengisi berita, mengecheck komentar, jumlah pengunjung *website, shoutbox,* pesan, *feedback*, *email* dan sebagainya secara rutin. Bagi penggemar *game online* mereka membutuhkan waktu berjam jam

untuk bermain, pikirannya selalu pada strategi apa yang dilakukan untuk memenangkan permainan. Bagi pengguna internet yang menyukai situs situs forum, mereka biasanya masuk kepada forum forum komunitas yang sesuai dengan minat dan kebutuhnnya. Dimana media internet dapat memenuhi segala minat, kebutuhan dan kesenanganya sehingga mereka lebih *aware* dengan internet. Oleh karena itu informan memiliki keinginan yang dirasa mereka media internet bisa memenuhi tujuannya dan menjadikan media yang mampu menyajikan kebutuhan kognitif (informasi, pengetahuan, hasrat dan dorongan pada lingkungan) artikel dan informasi, kebutuhan afektif (kebutuhan yang menyengkan) hiburan "*game online*", kebutuhan sosial (kebutuhan kontak dengan teman, keluarga teman dan dunia) komunikasi maya, *chating* dan lain lain. Sesuai dengan Teori Behaviorisme "*law of effects*" yakni,

> "Perilaku yang tidak mendatangkan kesenangan tidak akan diulangi Artinya kita tidak akan menggunakan media massa bila media tersebut tidak memberikan pemuasan pada kebutuhan kita" (Effendi,2004:207).

Jadi jelaslah kita menggunakan internet karena didorong oleh minat minat tertentu. Semakin terpenuhi sebuatu kebutuhan dengan mudah dan menyenangkan, frekuensi dan intensitasnya pun makin bertambah lama karena semakin menyenangkan. Sehingga banyak sekali kebutuhan yang terpuaskan oleh internet. Karena informan ingin mencari kesenangan, internet biasa memfasilitasi dan memberikan hiburan dan kemudahan. Jika kita kesepian, internet berfungsi sebagai sahabat. Tentu saja hiburan, ketenangan, dan persahabatan dapat juga diperoleh internet yang mampu menghubungkan orang satu dengan lainya.

Berdasarkan hasil dari pengumpulan data diatas, tempat yang sering digunakan pecandu internet mengakses internet yaitu untuk rumah/ kosan karena semua informan mereka memiliki fasilitas modem dan komputer. Seluruh informan memiliki akses internet pribadi sehingga mereka mengakses internet pada saat berada di rumah/ dikosan saja. Biasanya seorang pecandu internet memiliki akses internet pribadi dan akses internet *Unlimited*, sehingga iuran berlangganan terbilang flat dengan pengunaan tak terbatas. Mereka tidak terbebani oleh biaya iuran internet yang mereka gunakan sehari hari. Penempatan komputer *on-line* di kamar pribadi memudahkan informan mengakses internet sehingga lebih enak dan memiliki privasi tinggi dibandingkan dengan tempat lainnya. Selaras dengan apa yang dikemukakan ***Dr.Kimberly Young (1996)*** dalam Situs "wartawarga.gunadarma.ac.id" yakni

> "Pecandu Internet adalah individu yang memiliki kecenderungan yang kuat dalam melakukan aktivitas-aktivitas yang hanya dilakukan sendiri (*solitary activities*) dan membatasi aktivitas sosialnya".

Sehingga informan lebih banyak bermain internet sendiri di ruangan atau kamar pribadi yang memiliki privasi tinggi dan rasa aman. Sehingga aktifittasnya kebanyakan dilakukan sendiri di dalam kamar.

Berdasarkan hasil penelitian tujuan penggunaan internet, ternyata memunculkan waktu yang digunakan untuk menggunakan internet berbeda. Intensitas seseorang yang kecanduan internet biasanya memerlukan durasi min waktu 6 jam atau lebih. Jika tidak ada aktivitas yang dilakukan informan pada siang harinya, mereka terbiasa untuk mengakses internet lebih lama dan menghabiskan 6 hingga 20 jam/hari. Penggunaan waktu akses untuk berkomunikasi biasanya lebih panjang

dibandingkan dengan untuk penelusuran informasi. Hampir semua informan menggunakan internet lebih dari 6 jam/hari. Hal tersebut, jika dibandingkan dengan pemakain mahasiswa normalnya bisa di sebut sebagai perilaku yang mengalami gangguan atau tidak normal. Sehingga aktifitas mereka banyak di gunakan untuk aktifitas bermain komputer sendiri. Dari hasil analisis diatas bahwa mereka menggunakan internet sangatlah panjang dan lama. Kecanduan akan penggunaan bermain internet sekian selalu bertambah. Namun pola penggunaanya tidak selalu stabil dimana peranan perasaan, rasa lelah dan *mood* mempengaruhi penggunaan internet mereka. Sejalan dengan yang ungkapkan ***Young & Rodgers (1998)*** dalam situs "wartawarga.gunadarma.ac.id" yakni,

> "Remaja yang mengalami kecanduan internet (*dependent*) akan memiliki *attitudes, behavior,* maupun karakteristik-karakteristik yang unik dan berbeda dari remaja yang pemakaian internetnya normal".

Kembali pada apa yang dilakukan seseorang dalam menggunakan internet ini, apakah bermanfaat atau tidak? seperti ketika seseorang menghabiskan 24 jam *nonstop*, *online* demi mencari bahan untuk tugas akhir kuliahnya atau informasi bisnis atau mungkin juga melakukan promosi toko *online* yang dimilikinya, secara logika hal tersebut tidaklah ada salahnya, karena jelas pengunaannya bermanfaat sesuai dengan tujuan dan pekerjaannya. Namun, jika seseorang menghabiskan waktu untuk online untuk sekedar browsing selama 24 jam *nonstop*, sekedar saja, sekedar menonton *video, download* musik, sekedar *chatting*, sekedar memainkan game online dan kesenangan tak bermanfaat, kemudian meninggalkan tanggung jawabnya di dunia *non*-maya dan tidak memiliki tujuan yang penting dan berarti, maka ini diindikasikan sebagai gangguan atau sakit (kecanduan internet).

Konten yang paling banyak dan sering di buka oleh informan yaitu forum sosial dan komunitas. Forum *online* dan Situs jejaring sosial adalah presentase terbesar bagi informan yang sering dikunjungi. Mereka mengunakan untuk mencari berbagai hal mulai dari pertemanan, relasi, ajang sharing dan aktifitas yang bersifat *relationship* lainya. Situs kedua yaitu *Game online* dan *Blogging*. Dari hasil tersebut analisis yang didapatkan yaitu mereka mendapatkan kepuasan dari situs yang mereka sering gunakan dengan minat beragam yang di *combine* dengan kesenangan dan rasa penasaran yang tinggi sehingga intensitas penggunaan mereka bertambah. Sesuai dengan penelitian ***Nonni (1994*** dalam situs "wartawarga.gunadarma.ac.id" yakni,

> "Tingkat aktivitas ketika berinternet yang tinggi, dimana remaja yang kecanduan internet lebih menyukai dan lebih sering melakukan aktivitas-aktivitas di internet yang termasuk ke dalam *cyber relationships addiction, online games*".

Situs situs pun terkadang memiliki efek kecanduan menjebak rasa penasaran pengguna untuk mengecek dan mengecek terus menerus situs tersebut disetiap mereka memiliki kesempatan dan waktu luang. Menurut ***Bryants & Thompson (2002)*** dalam situs "wartawarga.gunadarma.ac.id" manyatakan bahwa,

> *"*Pecandu internet adalah personal yang melakukan pencarian informasi dan sarana untuk menghabiskan waktu untuk hiburan yang sulit bagi individu untuk dihentikan".

"Internet Is More Than A Drugs , bagi pecandu, internet adalah sebuah teknologi yang bisa mempengaruhi kehidupan mereka. Banyak aktifitas aktifitas yang terlewatkan dan merubah pola hidup mereka. Mereka sangat ketergantungan akan bermain internet. Fasilitas yang mampu untuk memenuhi kesenangan dan kebutuhan mereka akan segala sesuatu yang bisa mereka dapatkan disitu. Menurut

Young (1996) **"**Pecandu internet merupakan individu yang sering melakukan aktifitas-aktifitasnya di depan komputer dalam waktu yang sangat intens". Pecandu internet lebih suka berinteraksi di dalam dunia maya karena seorang pecandu internet sangat kurang dalam berinteraksi dengan dunia nyata. Hal tersebut bisa dilihat dalam pemakaian internetnya. Remaja yang kecandu internet pemakaian internet bisa lebih panjang dan terbuka dalam dunia maya sedangkan pemakaian internet yang normal waktunya sedikit dan juga interaksi di dalam dunia maya dan dunia nyata seimbang tidak berlebihan.

Masalah seperti ini perlu diperhatikan, karena seseorang yang telah kecanduan dengan internet ia akan merasakan dampaknya bagi diri sendiri dan orang lain. Efek positif yang dirasakan mayoritas mahasiswa pecandu internet yaitu informasi dan wawasan yang bertambah, pengetahuan dan akses yang lebih cepat dan komunikasi. Internet menjadi alat pemenuhan kepuasan akan kebutuhan dan hiburan. Efek negatifnya yaitu penggunaan internet secara terus menerus dengan intensitas yang sangat lama serta merubah pola tidur menjadi tidak teratur. Bahwa ada beberapa dampak yang muncul karena kecanduan internet bagi para pecandu diantaranya,

1. Lebih banyak menghabiskan waktu di depan komputer melebihi lama,
2. Waktu untuk berinternet lebih banyak sehingga dapat melupakan waktu mereka untuk belajar,
3. Kurang perhatian terhadap kondisi kesehatan tubuh(begadang),
4. Menimbulkan cemas bila tidak mengecek pesan dalam akunnya dalam jangka waktu tertentu,

5. Menimbulkan rasa malas untuk kuliah dan penurunan nilai nilai perkuliahan.

Itulah beberapa dampak yang dapat ditimbulkan bila kita terlalu candu dengan internet. Dampak-dampak tersebut seolah membuat diri kita menjadi orang yang tak normal. Karena sesorang pelajar yang ketagihan internet merasa telah gagal memberi pengabdian yang baik terhadap kehidupan mereka. Sebelum menggunakan internet mereka hanya mengeluhkan tentang pola tidur yang berubah. Pola tidur yang normal dimulai dari jam 9 atau jam 10, tetapi sejak mereka mengenal dan kecanduan mereka sering tidur sangat malam sekali diatara jam 12- jam 3 pagi atau subuh. Dari pola tidur malam menjadi tidur subuh atau pagi hari digunakan untuk beristirahat. Dampak lain pun muncul yaitu pada nilai nilai pada kuliah mereka. Aktifitas belajar mereka pun menjari jarang dan lebih menikmati bermain internet di bandingkan dengan belajar. Nilai ujian mereka sangat menurun dibandingkan sebelumnya. Sama halnya dengan aktifitas kuliah yang sering mereka lewatkan karena waktu begadang saat menggunakan internet pada malam hari hingga pagi hari. Sehingga pada pagi hari mereka terasa lelah dan cape. Sehingga aktifitas lainpun banyak terlewatkan. Mereka lebih acuh dengan aktifitas mereka bermain internet dibandingkan belajar atau menjadikan penghambat untuk mengerjakan tugas kuliah. Kewajiban menjalankan Ibadah menjadi jarang, bahkan mereka menjadi sering mengabaika sholat atau ibadah. Pola makan menjadi tidak teratur. Dimana hampir semua informan jika bemain internet sering keasyikan bahkan lupa waktu. Frekuensi komunikasi dengan keluarga dan teman atau kerabat lainya berpengaruh kecil, namun tidak berubah hanya frekeunsinya menjadi jarang dan berkurang. Namun keinginan mereka

untuk berkomunikasi dan bersosial sangatlah besar, tetapi komunikasi yang dilakukan mereka yaitu menggunakan media internet sehingga membelenggu mereka pada *solarity activity*. Pecandu internet sangat senang dengan *Cyberelationship*, Jalinan hubungan pertemana lebih intens dilakukan di internet. Mereka lebih senang dengan komunikasi dan interaksi dengan media internet. Namun ternyata komunikasi yang dilakukan media memancing rasa percaya diri sebagian pecandu internet untuk berkomunikasi secara langsung di dunia nyata nya. Aktifitas komunikasi intens digunakan para informan lewat beberapa situs forum sosial dan situs jejaring.