BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di zaman yang sudah modern ini, teknologi sudah menjadi bagian penting dari hidup manusia. Dimana manusia memanfaatkan berbagai teknologi untuk mempermudah hidupnya. Dan tentunya di era informasi seperti saat ini, untuk mendapatkan suatu informasi sangat mudah untuk dilakukan, berkat suatu teknologi yang bernama internet. Mayoritas masyarakat Indonesia terutama yang hidup di kota-kota besar pasti pernah mengenal yang namanya internet. Masyarakat sekarang menggunakan internet untuk berbagai kebutuhan, seperti komunikasi jarak jauh dengan kerabat melalui situs *Facebook* dan berbagai aplikasi pesan instan yang menggunakan internet, mencari hiburan dalam bentuk *streaming video* seperti di situs *Youtube*, dan berbagai kebutuhan yang lainnya.

Internet sendiri sebagai teknologi selain mempunyai berbagi fungsi yang berguna bagi kehidupan manusia, bisa juga menjadi sesuatu yang berbahaya jika tidak digunakan dengan bijaksana dan dimoderasi. Seperti perjudian, konten pornografi. Selain itu dampak buruk dari Internet adalah kecanduan dari menggunakan Internet itu sendiri. Internet dapat menyediakan berbagai hiburan yang tidak terbatas dengan harga yang terjangkau ataupun sering kali gratis. Karena hal ini, orang-orang memilih internet untuk mencari berbagai hiburan yang dapat melupakan sejenak masalah yang dihadapi mereka. Namun, jika hal ini tidak dimoderasi dengan rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri, maka akibatnya adalah penurunan kualitas dalam kehidupan sosial dan kehidupan dunia nyatanya. Hal ini dapat berakibat buruk jika penderita kecanduan internet ini adalah dikalangan remaja yang seharusnya melakukan kewajibannya seperti belajar di sekolah atau di universitas. Contoh dampak yang ditimbulkan adalah performa belajar dan kehidupannya dapat terbengkalai akibat terlalu banyak menghibur diri sendiri dengan berbagai konten hiburan yang sangat mudah didapat di internet. Selain itu, banyak kasus-kasus kriminal yang terjadi di Indonesia yang terkait dengan kecanduan internet, seperti berita di Kompas.com yang berjudul “Dua Pelajar Curi Kotak Amal di Jagakarsa, Uangnya untuk Main di Warnet” (http://kom.ps/AFyEX0), dimana pelaku nekat untuk mencuri hanya untuk memenuhi keinginan pelaku untuk bermain internet di

warnet. Dampak negatif yang ditimbulkan dari kecanduan internet ini sering tidak disadari oleh penderitanya sebelum dampak negatif itu menimbulkan efek yang besar di kehidupannya.

Kecanduan internet adalah suatu penyimpangan perilaku manusia yang terlalu tergantung kepada Internet dalam menghabiskan waktunya sehari-hari. Menurut Block (2008), "Kecanduan internet secara konseptual adalah diagnosis gangguan di spektrum kompulsif-impulsif yang melibatkan penggunaan komputer secara *online* atau *offline*, yang terdiri dari setidaknya tiga sub tipe: berlebihan bermain *video game*, keasyikan dalam hal seksual (dalam konteks didalam berinternet, seperti mengunduh video porno), dan ketergantungan dengan *email* atau pesan singkat"

Orang yang kecanduan Internet terkadang tidak menyadari bahwa kecanduan internet sudah menimbulkan suatu dampak didalam kehidupannya, seperti kurangnya berhubungan sosial dengan orang lain, terganggunya pekerjaan, atau bahkan dapat menimbulkan niat untuk berbuat kriminalitas. Selain itu, depresi dan gangguan kecemasan dapat mengganggu kesehatan mental dari penderita kecanduan internet tersebut. Emosi berlebih seperti mudah marah saat berinteraksi di internet, kehilangan minat dalam berprestasi dalam belajar ataupun hobi yang sebelumnya disenangi adalah gejala kecanduan internet yang patut diwaspadai.

Internet sendiri mayoritas penggunanya adalah para remaja yang sudah terbiasa dengan teknologi, dengan melihat survei yang dijalankan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2014, dimana 49% remaja di Indonesia aktif menggunakan internet dari total 88 juta pengguna internet di Indonesia. Oleh karena itu para remaja tersebut adalah suatu bagian dari masyarakat yang sangat rentan kecanduan internet ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, terdapat beberapa masalah, yaitu:

- Terjadinya fenomena dimana para remaja banyak yang menggunakan internet tanpa rasa tanggung jawab dan bijaksana dalam

menggunakannya, seperti memakainya berlebihan dan tindakan lainnya yang merugikan bagi dirinya sendiri ataupun orang lain.

- Kecanduan internet yang dibentuk dari adanya kebutuhan *refreshing*, atau mencari hiburan akibat jenuh dari kehidupan dunia nyata.
- Kecanduan internet yang mengganggu kehidupan sosial, tingkah laku, *mood,* ataupun rasa tanggung jawab.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat diambil berdasarkan identifikasi masalah diatas adalah: "Bagaimana memberikan suatu informasi dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh masyarakat terutama para remaja tentang kecanduan internet dan memberikan ajakan untuk menyadari dampak yang ditimbulkan dari kecanduan internet dan bagaimana cara menghindari dampak negatif tersebut?"

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan media persuasi ini adalah sebagai berikut:

a. Menjelaskan pengaruh-pengaruh negatif dari kecanduan internet.
b. Menyampaikan suatu informasi untuk menumbuhkan kesadaran akan adanya fenomena kecanduan internet dan memberikan persuasi untuk memoderasi penggunaan internetnya.
c. Target penelitian yang menargetkan para kalangan remaja dan dewasa awal saat ini, yang berstatus pelajar SMA ataupun mahasiswa yang berumur sekitar 18-22 tahun. Target umur ini dipilih karena mereka adalah pengguna internet terbesar di Indonesia, dan melihat dari sisi psikologi remaja akhir, bisa diajak untuk berpikir secara logis lebih jauh dan kompleks dan diharapkan bisa lebih mengerti akan informasi dan persuasi yang diberikan.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah agar dapat memberikan informasi yang dapat menjadi suatu sudut pandang baru mengenai fenomena dari kecanduan internet yang terjadi di masyarakat, dan ajakan untuk mencoba menghindari dampak negatif yang tidak diinginkan dari fenomena kecanduan internet.

Manfaat yang dapat diambil dari perancangan ini adalah para remaja tersebut dapat mengerti bahwa dibutuhkannya manajemen waktu dan manajemen emosi yang baik

dalam menggunakan internet secara sehat dengan belajar dampak-dampak negatif yang ditimbulkan oleh kasus kecanduan internet yang pernah terjadi. Manfaat untuk penulis adalah dapat mengetahui lebih banyak tentang wawasan dalam fenomena dibalik kecanduan internet yang sering terjadi dikalangan remaja ini.