BAB II. PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH

II.1.1 Definisi Internet

Internet memiliki beberapa definisi yang berbeda menurut para ahli, Menurut Allan (2005, h.12), Internet adalah sekumpulan jaringan komputer yang saling terhubung secara fisik dan memiliki kemampuan untuk membaca dan menguraikan protokol komunikasi tertentu yang disebut *Internet Protocol* (IP) dan *Transmission Control Protocol* (TCP). Protokol adalah spesifikasi sederhana mengenai bagaimana komputer saling bertukar informasi.

Sedangkan menurut Sidharta (1996), Internet adalah tempat mencari berbagai informasi, yang disana menyimpan berbagai informasi dari berbagai media seperti teks, suara, atapun gambar yang sangat besar dan banyak. dan menyangkut hampir seluruh aspek kehidupan yang ada di dunia nyata seperti berita, hiburan, politik, olahraga, dan sebagainya.

II.1.2 Sejarah Munculnya Internet

Internet muncul dari sebuah sistem komunikasi antar komputer di tahun 1960-an yang bertujuan untuk menggantikan dari sistem pita kertas yang masih manual ke sistem telegrafis yang terotomatis melalui penyatuan teknologi komputer dan teknologi komunikasi (Kim, 2005).

Internet di era pengembangannya memakai beberapa teknik dan protokol yang berbeda, karena di zamannya, komputer sangat berbeda dari satu dan yang lain. Mulai dari sistem operasi, dan perangkat kerasnya yang dibuat oleh perusahaan yang berbeda. ARPANET memiliki pengaruh paling besar dalam mengembangkan internet. ARPANET adalah singkatan dari *Advanced Research Projects Agency Network,* sebuah jaringan komputer yang dibuat oleh Advanced Research Projects Agency (ARPA) yang merupakan bagian dari Departemen Pertahanan Amerika Serikat. ARPANET pada tahun 1983 menciptakan sebuah protokol untuk menstandarisasi semua teknik dan protokol dari berbagai jaringan komputer yang ada, yaitu bernama TCP/IP (*Transmission Control Protocol / Internet Protocol)*. (Leiner et al.)



Gambar II.1 Tim Berners-Lee, Penemu World Wide Web (WWW)
Sumber: https://webfoundation.org/docs/2009/10/berners-lee-570x366.jpg
(Diakses pada 27/10/2017)

Pada 1980-an, penelitian di CERN di Swiss oleh ilmuwan komputer Inggris Tim Berners-Lee membuat *World Wide Web* (WWW), yang menghubungkan dokumen-dokumen melalui *hypertext* yang dapat diakses dari setiap titik pada jaringan internet. (Couldry, 2012), Teknologi *World Wide Web* ini yang digunakan untuk melihat halaman-halaman web yang berada di internet untuk dibaca.

Pada tahun 1990, internet berkembang sangat pesat dan berpengaruh pada berbagai aspek kehidupan dengan bertukar pesan yang datang dengan cepat oleh adanya *e-mail*, sosial media, berita *online*, dan bertukar informasi melalui *website* yang digerakkan oleh teknologi *World Wide Web* (WWW). Saat ini, internet terus berkembang, didorong oleh jumlah yang semakin besar dari informasi *online* yang semakin banyak, jual-beli *online*, hiburan, dan jejaring sosial. Di Indonesia, internet mulai populer dari munculnya keberadaan warung-warung internet (warnet) yang banyak tersebar terutama di kota-kota besar. Setelah itu internet semakin banyak dipakai oleh banyak orang di Indonesia dengan munculnya teknologi 3G, sebuah teknologi yang memungkinkan pengguna telepon selular untuk membuka internet dengan kecepatan tinggi.

II.1.3 Manfaat Internet

Internet mempunyai berbagai manfaat di dalam kehidupan manusia. Seperti yang dijelaskan oleh Sidharta (1996) Walaupun internet adalah fisiknya hanya jaringan koneksi antar komputer, Namun internet harus dilihat dari salah satu fungsinya yaitu adalah sumber informasi yang besar seperti satu perpustakaan raksasa yang

berisi teks dan multimedia yang sangat banyak isinya. Karena saking besarnya, internet bisa dipandang sebagai cerminan dari dunia nyata, yang menjadikan dunia baru yang bersifat maya karena segala aspek kehidupan di dunia nyata ada di internet seperti berita di seluruh dunia, hiburan, politik, komunikasi, dan lainnya.

Internet mempunyai banyak fungsi yang bisa dimanfaatkan manusia, seperti bertukar pesan antar kerabat dengan kecepatan instan melalui *e-mail,* ataupun lewat sosial media seperti Facebook dan Twitter. Mencari suatu hiburan di internet dapat melakukan dengan melihat video di Youtube atau Vimeo, mencari berita terkini di situs berita *online*, ataupun dari koran-koran yang mempunyai situs webnya sendiri. Internet mempunyai banyak potensial untuk mencari manfaat-manfaat yang lainnya. Seperti jual-beli barang bekas yang dijual tanpa perantara yang dimediasi oleh situs jual-beli *online* seperti Bukalapak dan Olx. Internet selalu mempunyai potensi lebih untuk manusia berinovasi dengan menggunakannya sebagai alat multifungsi.

II.1.4 Penyalahgunaan Internet

Internet selain bermanfaat untuk kehidupan manusia, dapat juga digunakan untuk melakukan hal yang bersifat negatif. Penggunaan internet untuk hal tersebut dapat disebut Penyalahgunaan Internet. Penyalahgunaan adalah suatu proses atau perbuatan menyimpang yang dilakukan yang tidak seharusnya dilakukan karena rasa ingin tahu akan hal-hal yang negatif (Salim dan Salim, 1991).



Gambar II.2 Illustrasi *Cyber Bullying* melalui Internet
Sumber: https://www.sciencedaily.com/images/2014/09/140910132530_1_540x360.jpg
(Diakses pada 27/10/2017)

Contoh dari penyalahgunaan internet di Indonesia adalah *Cyber Bullying*, Penipuan, Kegiatan meretas situs, *game online* secara berlebihan, dan lain-lain. Penyalahgunaan internet ini dapat mendatangkan efek buruk dan negatif terhadap pelakunya, baik yang dilakukan dengan sadar atau tidak sadar.

II.1.5 Program Pemerintah tentang Penggunaan Internet

Untuk memberikan edukasi tentang menggunakan internet secara beretika dan tanpa penyalahgunaan, seperti kejahatan di dunia maya, Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) membuat suatu program yang bernama Internet Sehat dan Aman (INSAN). Program INSAN tersebut diselenggarakan dalam bentuk sosialisasi langsung kepada masyarakat melalui *roadshow* dan forum diskusi yang melibatkan seluruh komponen masyarakat. Selain itu, sosialisasi bisa dilakukan melalui media lainnya, seperti internet, televisi, cetak, ataupun radio. KOMINFO juga melakukan kerjasama dengan lembaga swadaya masyarakat seperti ICT Watch yang mempunyai program gerakan "Internet Sehat" yang diluncurkan sejak 2002 silam. Gerakan Internet Sehat ICT Watch ini bertujuan untuk mengedukasi masyarakat untuk berekspresi di internet secara aman dan bijak. Selain itu pemerintah juga membuat suatu *database* situs yang berbahaya seperti pornografi dan judi dalam "TRUST+ Positif (Internet Sehat dan Aman)" yang akan disebar kepada penyedia layanan internet untuk mengikuti aturan dan memblokir situs yang tertulis di database tersebut.

II.1.6 Definisi Remaja



Gambar II.3 Illustrasi pertumbuhan masa anak ke remaja Sumber: http://mlkerleyteltimeline.weebly.com/uploads/1/6/8/1/16811636/1165450.jpg (Diakses pada 29/10/2017)

Remaja sering disebut sebagai waktu dimana seorang anak mengalami suatu perkembangan yang signifikan dari segi fisik dan mental yang akan mempersiapkan mereka ketika dewasa untuk hidup didalam masyarakat. Menurut Piaget (dalam Hurlock, 1999) secara psikologis masa remaja merupakan usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat. Lazimnya masa remaja dimulai pada saat anak matang secara seksual dan berakhir sampai ia matang secara hukum. Penelitian tentang perubahan perilaku, sikap dan nilai-nilai sepanjang masa remaja menunjukkan bahwa perilaku, sikap dan nilai-nilai pada awal masa remaja berbeda dengan pada akhir masa remaja (Hurlock, 1999)

II.1.7 Remaja Akhir

Menurut Mappiare (1982), rentangan usia remaja akhir untuk remaja Indonesia adalah antara 17 tahun sampai 21 tahun bagi wanita, dan 18 sampai 22 tahun bagi pria. Dalam masa remaja akhir ini terjadi proses penyempurnaan pertumbuhan fisik dan mental yang dilanjutkan sejak masa remaja sebelumnya yang akan berlanjut sampai dewasa.

II.2 Kecanduan / Adiksi

Pengertian Kecanduan menurut Menurut Cornelius Platinga, Jr. (seperti dikutip Elia, 2009):

Kecanduan adalah kelekatan yang kompleks, progresif, berbahaya, dan sering juga melumpuhkan terhadap zat psikoaktif int (alkohol, heroin, zat adiktif lainnya) atau perilaku (seks, kerja, judi) dimana individu secara kompulsif mencari perubahan perasaan. Akhir-akhir ini daftar mengenai kecanduan juga semakin bertambah panjang, mencakup kecanduan cinta dan roman, belanja, agama, olah raga, *video games*, uang, dan pergi ke bioskop. (h.291)

Kecanduan terbentuk akibat pola kebiasaan yang terus dibentuk oleh pelaku untuk mendapatkan rasa kepuasan yang ditimbulkan oleh perilaku atau zat tertentu, dan akhirnya membentuk suatu kecanduan terhadap hal yang ditimbulkan oleh rasa kepuasan yang dicari pelaku kecanduan tersebut.

II.2.1 Kecanduan Internet

Kecanduan internet dapat dikatakan sebuah kondisi dimana seseorang sangat membutuhkan internet dalam kehidupannya sehari-hari dan susah terlepas dari internet, dan dapat menyebabkan turunnya motivasi dan minat yang sebelumnya disenangi, seperti minat untuk mencapai prestasi, ataupun menjalani hobi.

Kecanduan internet menurut Young (1998), kecanduan internet adalah sebuah sindrom yang gejalanya adalah seperti menggunakan internet dengan waktu yang sangat lama dan susah atau bahkan tidak terkontrol penggunaannya.



Gambar II.4 Illustrasi Kecanduan Internet
Sumber: http://www.miniai.com/wp-content/gallery/life-culture/internet_addiction.jpg
(Diakses pada 27/10/2017)

Young juga menyatakan kecanduan internet ini mirip seperti perilaku kecanduan lainnya, seperti perilaku kompulsif-impulsif, yaitu tingkah laku yang bersifat spontan dan memaksa dalam menggunakan internet yang susah dikontrol oleh penderitanya. Seperti ketika bosan, penderita kecanduan internet ini akan melakukan kegiatan di internet dengan spontan, contohnya bermain *game online* tanpa memikirkan konsekuensi dan kewajiban yang harus dilakukan pada waktu itu, sehingga terjadi dampak negatif kepada kehidupannya. Sehingga dapat menyebabkan penurunan minat terhadap aktivitas-aktivitas yang lain yang tidak menggunakan internet atau aktivitas di dunia nyata. Selain itu adanya gejala-gejala fisik dan mental ketika berusaha untuk menghentikan tingkah laku tersebut. Griffiths (2000) mendefinisikan kecanduan internet sebagai perilaku dari

kecanduan dari interaksi manusia dan mesin (dalam hal ini komputer), tanpa keterkaitan dengan penggunaan obat-obatan.

Internet Addiction (IA) adalah konsep yang baru diteliti karena kemunculannya yang beriringan dengan awal populernya internet di awal milenium ke 20. Kata *Addiction* atau dalam Bahasa Indonesianya adalah adiksi atau kecanduan, banyak dikritik oleh para peneliti. Karena internet sendiri adalah hanyalah suatu media. Dengan mempertimbangkan kasus seperti bekerja *freelance* melalui internet yang membutuhkan waktu *online* yang lama. Maka perlu dipertimbangkan bahwa pemakaian internet yang berlebihan tidak selamanya menjadi penderita kecanduan internet, namun orang-orang yang memakai internet yang bertujuan untuk memenuhi hasrat mereka akan sesuatu yang membuat mereka kecanduan dan susah lepas dari media (internet) tersebut.

Karena itu, istilah Kecanduan Internet sekarang ini dilihat sebagai satu istilah yang mencakup berbagai masalah perilaku dan kontrol diri, Seperti yang dijelaskan oleh Young (1999), Kecanduan internet dapat dibagi menjadi 5 tipe:

1. Kecanduan *Cybersexual,* adalah dorongan untuk mencari situs dewasa seperti pornografi atau *chat sex.*
2. Kecanduan *Cyber-relationship,* terlalu tergantung terhadap hubungan antar manusia di dunia maya
3. *Net Compulsions*, adalah godaan atau obsesi untuk melakukan judi *online,* belanja online, yang susah dihentikan
4. *Information Overload,* adalah godaan untuk menjelajah web untuk melihat segala informasi yang menarik atau data-data.
5. *Computer Addiction,* adalah perilaku obsesif untuk bermain game komputer (contoh, Dota 2, MMORPG, dll)

II.2.2 Kriteria Kecanduan Internet

Kecanduan internet mempunyai karakteristik khas seperti adanya kesulitan seseorang melepaskan diri dari aktivitas yang menggunakan internet, seperti contohnya bermain *game online* sepanjang hari, dan beberapa karakteristik lainnya. Karakteristik tersebut lalu dijadikan kriteria untuk mendiagnosis kecanduan

internet. Kriteria kecanduan internet yang sudah diusulkan sebelumnya oleh Chih-Hung Ko (2005) dan tim risetnya yang dirilis dalam jurnal yang berjudul "Usulan Kriteria Diagnostik dari Kecanduan Internet untuk Remaja" adalah sebagai berikut:

- Pola penggunaan internet yang cenderung merugikan, yang menyebabkan penurunan kondisi mental atau emosional, yang dapat terjadi di dalam jangka waktu 3 bulan
- 6 atau lebih gejala-gejala yang muncul seperti:
    - Keasyikan dengan aktivitas internet
    - Kegagalan untuk menahan tidak menggunakan internet
    - Meningkatnya durasi waktu penggunaan internet untuk mencapai rasa kepuasan yang didapat sebelumnya
    - Penarikan internet dari subjek akan menimbulkan efek seperti:
        - Gejala gelisah, *mood* berantakan, mudah marah dan kebosanan dalam beberapa hari tanpa internet
        - Penggunaan internet untuk mencari efek kelegaan atau menghindari gejala di atas (melarikan diri dari masalah).
    - Penggunaan internet yang lebih lama daripada yang diharapkan sebelumnya
    - Keinginan untuk melepaskan atau mengurangi pemakaian internet
    - Penggunaan waktu yang berlebih dalam aktivitas di internet dan dalam menyudahinya
    - Tetap melanjutkan penggunaan internet secara terus menerus walaupun mempunyai masalah fisik atau psikologi yang mungkin disebabkan atau diperburuk oleh penggunaan internet berlebih.
- Kerusakan fungsional: satu atau lebih gejala yang muncul seperti
    - Penggunaan internet secara terus menerus menyebabkan kegagalan untuk memenuhi kewajiban dalam perannya di masyarakat, contohnya sebagai pelajar atau mahasiswa di sekolah atau di rumah
    - Penurunan kualitas di dalam hubungan sosial
    - Tingkah laku melanggar peraturan sekolah atau peraturan umum karena dipengaruhi penggunaan internetnya

- Tingkah laku kecanduan internet sebaiknya tidak dihitung oleh faktor gangguan psikotropika atau gangguan bipolar I.

II.2.3 Dampak Negatif Kecanduan Internet

Kecanduan Internet mempunyai banyak risiko yang dapat merugikan bagi penderitanya. Menurut Young (1999), kebanyakan penderita kecanduan internet biasanya memakai internet 40 sampai 80 jam per minggu. Yang artinya minimalnya adalah 5.7 jam per hari. Karena perilaku tersebut, penderita kecanduan internet biasanya jadwal tidurnya terganggu karena sering bergadang yang akan menimbulkan efek buruk bagi tubuh seperti kelelahan. Selain dampak negatif yang berhubungan dengan fisik, Kecanduan internet dapat berdampak buruk kepada hubungan dengan keluarga, masalah akademis, ataupun pekerjaan.

Selain itu, menurut kriteria kecanduan internet diatas, penurunan motivasi dan kepuasan dalam hidup pun dapat terjadi akibat mudahnya mencari hiburan dan kepuasan. dan menggunakan internet agar lari dari masalah hidup dapat terjadi untuk mengurangi rasa depresi, cemas, ataupun *moody* yang ditimbulkan dari masalah hidup yang dihadapi tersebut.

II.2.4 Kasus Kecanduan Internet di Indonesia

Topik tentang kecanduan internet mungkin dikenal luas di Indonesia, namun beberapa kasus yang terkait dengan dampak negatif yang ditimbulkan oleh kecanduan internet sudah terjadi di Indonesia. Seperti salah satu kasus yang dimuat di Kompas.com, “Dua Pelajar Curi Kotak Amal di Jagakarsa, Uangnya untuk Main di Warnet” (http://kom.ps/AFyEX0), Ini menunjukkan salah satu kriteria kecanduan internet yang terpenuhi yaitu tingkah laku melanggar peraturan sekolah atau peraturan umum bahkan kriminal karena pengaruh kecanduan internet.

II.2.5 Kemungkinan Solusi Dari Kecanduan Internet

Kecanduan Internet dapat disimpulkan yaitu suatu masalah gangguan perilaku dimana seseorang tergantung terhadap suatu hal yang ada di internet untuk mencari perubahan perasaan dirinya sendiri yang bersifat kompulsif-impulsif. Karena proses menjadi pecandu sendiri sebenarnya adalah dari langkah-langkah kecil dari ketidakpedulian akan dampak negatifnya dan keputusan untuk membohongi dirinya sendiri bahwa itu adalah hal yang salah. (Edward T. Welch, dalam Elia, 2009).

Tahap-tahap selanjutnya dari pembentukan candu itu adalah meremehkan akibat dari kecanduan itu sampai kontol terhadap dirinya perlahan-lahan akan hilang dan sulit untuk mengendalikan kebiasaannya. Maka dari itu, Menurut Elia (2009), permasalahan kecanduan internet perlu pendekatan yang multidimensional dan terpadu, dan perbaikan aspek-aspek pada diri pecandu yang perlu diperbaiki seperti aspek pola pikir, perasaan, perilaku atau kebiasaan, spiritual, dan relasi.

Dimana pecandu butuh untuk mengakui kebiasaannya yang buruk tersebut dan kerelaan untuk melepaskan pola pikir dan kebiasaan itu. Selain itu dibutuhkannya suatu pembentukan komitmen untuk berusaha lepas dari kecanduannya. Seperti konseling dengan psikolog untuk memperbaiki pola pikir dan mengurangi perilaku untuk membuka internet yang berlebihan. Aspek spiritual dapat ditingkatkan dengan mendekatkan diri kepada Tuhan sebagai penolong hambanya dalam menjalani kehidupan untuk memperbaiki kontrol diri sendiri. Serta perbaikan aspek relasi dengan keluarga melalui konseling pribadi *(curhat)* kepada orang tua dan saling membuat komitmen dalam rangka keluar dari candu internet tersebut.

Selain itu mempererat hubungan relasi yang nyata dengan orang yang dipedulikan pecandu contohnya orang tua ataupun teman dekat di dunia nyata dapat membantu pengurangan tingkat kecanduan terhadap internet karena untuk memenuhi kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial. Ini dapat dilakukan dengan cara membuat acara seperti jalan-jalan, ataupun olahraga fisik bersama orang yang penting dalam kehidupan si pecandu tersebut.

II.2.6 Kampanye

Kampanye adalah rangkaian komunikasi kepada suatu khalayak yang dilakukan mengikuti rencana yang telah dibuat dengan tujuan untuk memberikan suatu efek pada khalayak tersebut (Rogers dan Storey, seperti dikutip Venus, 2010).

II.2.6.1 Fungsi Kampanye

Kampanye mempunyai beberapa fungsi yang harus diketahui dalam perancangannya, Venus (2010) menjelaskan beberapa fungsi kampanye sebagai berikut:

- Mengubah pola pikir sebelumnya dari khalayak sasaran
- Membentuk kesadaran atau pemikiran tentang isu yang disampaikan
- Mengajak khalayak untuk menggunakan produk yang dipasarkan melalui kampanye bertipe komersial
- Membangun suatu citra yang baik dari produk yang dipasarkan.

II.2.6.2 Tujuan Kampanye

Kampanye adalah sebuah rangkaian komunikasi yang akan disampaikan secara terencana. Kampanye dapat dilakukan oleh suatu lembaga, seperti lembaga pemerintahan, lembaga swadaya masyarakat (LSM), ataupun lembaga swasta seperti perusahaan. Kampanye dapat dirancang untuk mempunyai tujuan yang beragam, seperti untuk memberikan informasi dan ajakan untuk menggugah isu tertentu yang terjadi di masyarakat. Pada akhirnya kampanye bertujuan untuk mengubah pola pikir dari khalayak sasaran yang dituju. Kampanye dapat berjalan secara berkelanjutan atau hanya satu kali. Contoh dari kampanye berkelanjutan adalah mengajak untuk mengubah suatu pola hidup, sedangkan untuk satu kali contohnya adalah kampanye membantu korban bencana alam, *crowdfunding*, dan lain-lain. (Venus, 2010 h.27)

II.3 Analisis

Analisis dilakukan dengan menggunakan data dari wawancara dari ahli yaitu dari seorang psikolog dan melalui kuesioner yang mengambil respondennya secara acak.

Dalam wawancara oleh Dewi Kumaladewi, Psikolog yang bekerja di Psy Center Medika Antapani Bandung, didapatkan data bahwa Kecanduan internet seperti dalam berbentuk *gadget* di kalangan anak generasi sekarang itu adalah hal yang nyata dan dia banyak menerima klien dengan keluhan kecanduan *gadget* dan internet dari mulai anak SD sampai Remaja.



Gambar II.5 Penulis bersama Dewi Kumaladewi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Karena jaman dahulu sebelum adanya teknologi internet, remaja menghabiskan waktu luangnya dengan kegiatan bergerak dan beraktivitas *kinestetik* seperti berolahraga, di zaman sekarang dengan kemajuan teknologi, remaja mengisi waktu luangnya dengan menggunakan *gadget* seperti membuka sosial media, berkomunikasi dengan teman di Facebook dan sebagainya karena lebih mudah, Jika hal ini dilakukan secara berlebihan dan tanpa kontrol, maka bisa berdampak buruk seperti hilangnya batasan antara dunia nyata dan dunia maya, Penurunan dibidang motivasi karena kehidupannya sudah didominasi oleh hal-hal yang tersaji di internet, membuat motivasi beraktivitas didunia nyata sangat minim, dan menurunnya manajemen emosi sehingga mayoritas yang sudah kecanduan mudah marah dan temperamental.

Untuk cara mengurangi tingkat kecanduan internet di kalangan remaja ini dapat dilakukan berbagai cara, seperti didorong untuk lebih berkegiatan yang bervariatif, tidak hanya bermain komputer atau ponsel, melainkan mempunyai kegiatan yang *kinestetik* atau bergerak seperti berolahraga. Selain itu dorong remaja tersebut untuk membangun hubungan emosional yang nyata di dunia nyata, seperti berkegiatan dengan teman seumur dan teman dekat. Terutama membangun hubungan yang erat dan harmonis dengan orang tua dirumah dengan mengadakan *Quality Time* di rumah seperti *curhat* dan berkomunikasi dengan ibu.

Karena kesadaran remaja yang sudah kecanduan itu sangat minim, jikalau remaja tersebut merasa kecanduan belum tentu mereka dapat mengaplikasikan kesadaran untuk mengurangi atau menghentikan perilaku buruknya tersebut seperti sulit diberi masukan dan marah-marah. Maka orang terdekat seperti orang tua dan keluarga harus mengajarkan suatu rasa tanggung jawab dan kontrol diri kepada remaja tersebut dari dampak perilaku mereka sendiri.

Selain melalui wawancara, fenomena dari kecanduan internet ini dianalisis melalui kuesioner. Pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner sebagian besar adalah pertanyaan tentang perilaku umum dalam berinternet. Selain itu, ada pertanyaan yang akan menanyakan adakah dari responden merasakan beberapa gejala dari kecanduan internet seperti susah melepaskan diri dari internet, ataupun dampak yang terjadi di dalam kehidupannya. Survei dilakukan pada 6 Juni 2017, dengan jumlah responden sebanyak 55 orang. Umur responden yang didapat berkisar dari yang terendah adalah 18 tahun sampai umur yang tertinggi adalah 22 tahun. Semua responden menggunakan internet dalam kehidupan sehari-harinya. 49% Responden menggunakan internet lebih dari 6 jam per harinya, yang artinya dapat termasuk dari ciri tipikal dari pecandu internet yang menggunakan internet minimal 5.7 jam per harinya. Selebihnya 33% yang menjawab 4-6 jam sehari, dan 17% lainnya menjawab hanya 1-3 jam sehari, namun tidak ada yang menjawab kurang dari 1 jam sehari. Kegiatan saat berinternet para responden bermacam-macam. Seperti bermain *game online,* bersosial media, dan menonton video. Kegiatan lain seperti jual-beli, mengerjakan tugas, dan mencari gambar pun dilakukan beberapa responden.

Sensasi lega saat tersambung ke internet adalah salah satu gejala dari kecanduan internet, Mayoritas responden merasakan sensasi tersebut, namun sebagian kecil responden menyatakan tidak merasakan yaitu berjumlah 3 orang, artinya responden tersebut tidak merasakan rasa sensasi kepuasan atau kelegaan saat mulai tersambung dengan internet.

Salah satu gejala dari kecanduan internet adalah tidak bisanya mengontrol penggunaan internet secara wajar. 60% Responden menyatakan kesulitan menghentikan penggunaan internet mereka. Mereka akan berusaha lebih keras

dalam mendapatkan akses internet, contohnya seperti menggunakan *Wi-Fi* gratis di tempat tertentu, membeli kuota internet yang lebih banyak, atau menumpang internet ke temannya. Karena itu, mayoritas responden tersebut merasakan bahwa mereka merasa penggunaan internetnya sudah berlebihan. Dan mencoba mengontrol diri untuk mengurangi penggunaan internetnya.

Gejala kecanduan internet di dalam mayoritas responden tersebut lebih diperparah dengan menurunnya kualitas aspek hidupnya seperti terganggunya kehidupan sosialnya, tingkah laku yang berubah, dan menurunnya motivasi dan rasa tanggung jawab kepada diri sendiri. 60% Responden tersebut merasakan gejala tersebut. Kewajiban tersebut bisa terganggu karena tingkah laku yang menyimpang karena kurangnya kontrol terhadap diri sendiri untuk tidak menggunakan internet secara sesaat. Contohnya seperti bolos sekolah demi internet dengan datang ke warnet, melanggar peraturan sekolah, dan sebagainya.

Sebagian besar responden yaitu sebanyak 76% sudah mengetahui bahwa adanya fenomena kecanduan internet dikalangan masyarakat yang banyak diberitakan di media massa lewat TV, koran, ataupun artikel *online*. Bahkan ada kasus yang diberitakan yang telah bersifat kriminal seperti mencuri uang orangtua hanya untuk membeli *voucher game online*. Namun, Sebagian besar responden tertarik untuk mengetahui tentang fenomena kecanduan internet ini yaitu sebanyak 58%. 35% responden lainnya menjawab mungkin untuk mengetahui lebih lanjut, dan 7% lainnya menjawab tidak tertarik.

II.4 *Resume*

Berdasarkan dari data wawancara kepada ahli dan kuesioner yang telah dilakukan diatas, fenomena kecanduan internet ini sering muncul di kalangan masyarakat saat ini. sebagian besar remaja merasakan bahwa ada gejala-gejala dari kecanduan internet yang mempengaruhi kehidupan mereka. Minat masyarakat terhadap fenomena kecanduan internet ini adalah cukup tinggi dengan 55% menjawab ya dan 38% mungkin untuk keinginan mendalami fenomena ini secara lebih lanjut untuk mencari solusi yang bisa diterapkan untuk menyelesaikan masalah ini. Selain itu, hasil kuesioner menunjukkan bahwa 49% partisipan menggunakan internet lebih dari 6 jam sehari. Yang dapat dikatakan bahwa partisipan tersebut dapat

dikategorikan mengalami kecanduan yang merujuk kepada konsep yang dijelaskan oleh Young (1999) sebelumnya, yaitu tipikal para kecanduan internet adalah menggunakan internet minimal 5.7 jam perhari atau 40 jam perminggu.

II.5 Solusi Perancangan

Melihat hasil dari analisa dan *resume* diatas, solusi yang bisa dibuat adalah merancang suatu kampanye sosial tentang fenomena kecanduan internet yang menjelaskan gejala-gejala kecanduan internet, dampak yang bisa ditimbulkan oleh kecanduan internet, dan suatu solusi yang bisa diinformasikan kepada masyarakat terutama para remaja yang lebih rentan terhadap fenomena ini. Diharapkan tidak hanya remaja yang bisa diinformasikan dan dipersuasi, namun masyarakat umum seperti para orangtua pun akan sangat berguna dalam membangun kesadaran akan fenomena kecanduan internet yang bisa terjadi kepada siapa saja.