

# BAB I

## PENDAHULUAN

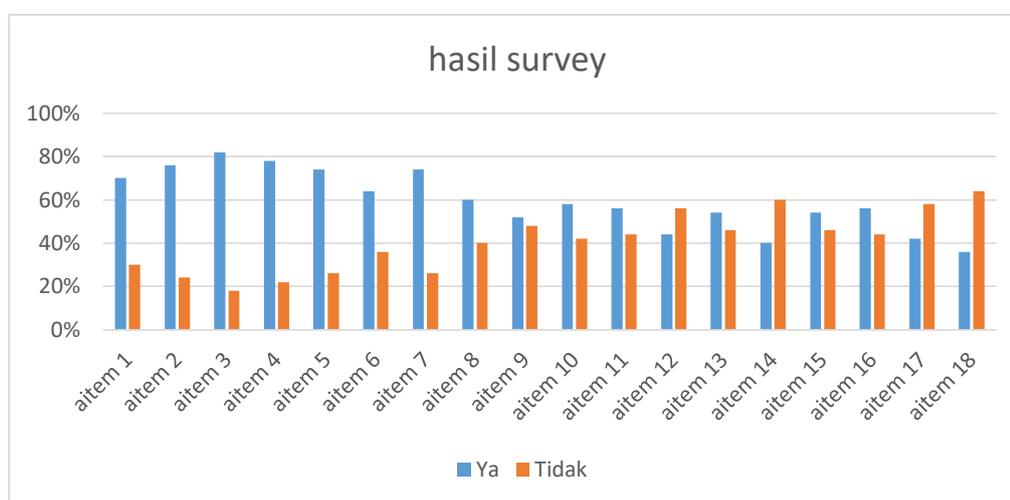
### 1.1 Latar Belakang Masalah

Mahasiswa perantauan adalah individu yang tinggal di luar daerah untuk menuntut ilmu di perguruan tinggi dan mempersiapkan diri dalam pencapaian suatu keahlian jenjang perguruan tinggi diploma, sarjana, magister atau spesialis (Fauzia et al., 2021). Mahasiswa perantauan diharuskan membangun hubungan baru di tempat barunya, sehingga peralihan pertama yang dilakukan adalah mengakses internet, dikarenakan internet dapat menyediakan dukungan, informasi yang menyenangkan, dan menjalin hubungan interpersonal dengan orang lain (Devinta, 2016)

Tras (2019) menjelaskan beberapa faktor yang membuat internet menarik dapat dilihat dengan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain di media sosial karena internet dapat mengekspresikan pikiran, perasaan serta jati diri seseorang dengan bebas, dan sambil menutupinya dengan berbagai fitur dari internet itu sendiri. Zsila et al. (2018) mengatakan apabila seseorang yang memiliki sikap keterikatan terhadap internet yang berlebihan yang diikuti oleh minimnya kontrol dalam penggunaannya, maka disebut *internet addiction*.

*Internet addiction* merupakan ketidakmampuan individu mengendalikan penggunaan internet, menimbulkan masalah baik secara psikologis, sosial, dan pekerjaan, sehingga mengganggu kehidupan sehari-

harinya (Young, 2017). Kuss & Griffiths (2017) mendefinisikan individu yang mengalami *internet addiction* akan mempengaruhi kesehariannya, seperti kinerja akademik yang buruk, hubungan hidup yang beresiko, masalah komunikasi keluarga dan masalah fisik. Berikut ini adalah diagram hasil survey awal *internet addiction* pada mahasiswa perantauan di Universitas Malikussaleh.



**Gambar 1. 1** Hasil survey awal *internet addiction*

Hasil survey awal yang dilakukan oleh peneliti mengenai *internet addiction* dengan 50 responden, didapatkan pada aspek *saliency*, sebanyak 70% (aitem 1) responden gelisah ketika tidak bisa membuka pesan di media sosial ketika sedang kuliah. Sebanyak 76% (aitem 2) responden sering memikirkan bermain internet walaupun sedang membuat tugas. Sebanyak 82% (aitem 3) responden suka bermain internet setiap waktu. Hal ini memperlihatkan bahwa mahasiswa perantauan mengalami *saliency* (Young, 2017), yaitu individu yang menganggap

bahwa aktivitas menggunakan internet adalah aktivitas paling penting dan menarik dalam kehidupan individu, sehingga selalu merasa sangat membutuhkan internet.

Aspek *excessive use* didapatkan sebanyak 78% (aitem 4) responden kehilangan waktu tidur karena online hingga larut malam. Sebanyak 74% (aitem 5) responden langsung membeli kuota internet ketika habis. Sebanyak 64% (aitem 6) responden bermain sosial media walaupun sedang membuat tugas. Kondisi ini memperlihatkan bahwa mahasiswa perantauan mengalami *excessive use* (Young, 2017), yaitu individu yang berlebihan menggunakan internet, dan kerap membuat aktivitas lain menjadi terganggu atau terhambat.

Aspek *neglect of work* didapatkan hasil bahwa, sebanyak 74% (aitem 7) responden mengecek notifikasi hp walaupun sedang melakukan kegiatan lain. Sebanyak 60% (aitem 8) responden telat mengumpulkan tugas karena asik bermain internet. Sebanyak 52% (aitem 9) responden telat ke kampus karena keasyikan bermain internet. Hal ini memperlihatkan bahwa mahasiswa perantauan mengalami *neglect of work* (Young, 2017), yaitu kegiatan penggunaan internet yang dilakukan secara berlebihan sehingga mengabaikan pekerjaan.

Aspek *anticipation* didapatkan hasil bahwa sebanyak 58% (aitem 10) responden marah ketika temannya mengganggu saat bermain internet. Sebanyak 56% (aitem 11) responden kesal ketika orang lain menelpon saat sedang bermain internet. Namun, hanya Sebanyak 44% (aitem 12) responden membentak orang lain ketika kegiatan onlinenya terganggu. Kondisi memperlihatkan bahwa

mahasiswa perantauan mengalami *anticipation* (Young, 2017), yaitu perasaan negatif yang dirasakan, jika kegiatan bermain internet harus dikurangi atau dihentikan.

Aspek *lack of control* didapatkan hasil sebanyak 54% (aitem 13) responden dimarahi oleh teman sekelompok karena asik bermain internet ketika sedang membuat tugas. Sebanyak 54% (aitem 15) responden dimarahi karena bermain internet sehingga nilainya menurun. Namun, hanya sebanyak 40% (aitem 14) responden lupa membuat tugas karena sibuk bermain internet. Hal ini memperlihatkan bahwa mahasiswa perantauan mengalami *lack of control* (Young, 2017), yaitu adanya permasalahan yang terjadi dengan lingkungan sosial terdekat yang disebabkan oleh kegiatan penggunaan internet yang berlebihan.

Aspek *neglect of social life* didapatkan bahwa sebanyak 56% (aitem 16) responden sering menghabiskan waktu online daripada keluar bersama temannya. Namun, hanya sebanyak 42% (aitem 17) responden mengabaikan perkataan orang lain ketika asik bermain internet, dan sebanyak 36% (aitem 18) responden melupakan janji bertemu dengan temannya karena asik bermain internet. Hal ini termasuk ke dalam *neglect of social life* (Young, 2017), yaitu penggunaan dan perhatian terhadap internet yang dilakukan oleh individu sehingga mengabaikan kehidupan sosialnya.

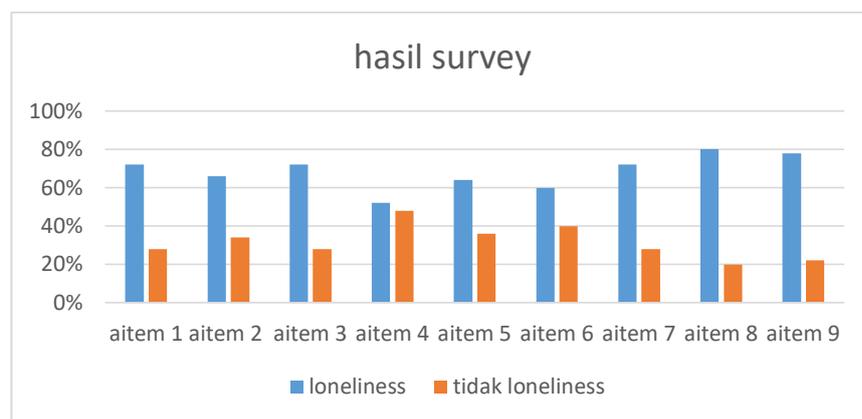
Dari penjabaran di atas dapat terlihat bahwa mahasiswa perantauan di Universitas Malikussaleh selalu tertarik dengan internet, berlebihan menggunakan internet, mengabaikan pekerjaan, timbul perasaan negatif ketika

bermain internet di hentikan, konflik dengan lingkungan sosial terdekat, penurunan nilai akademik, mengabaikan kehidupan sosialnya. Dari hasil survey awal, peneliti juga mengetahui bahwa penggunaan internet dari 50 responden mencapai 40 hingga 80 jam perminggu. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Young & De Abreu (2010) bahwa mereka yang diklasifikasikan mengalami *internet addiction* yaitu individu yang menghabiskan waktu antara 40 hingga 80 jam per minggu. Siste (2020) juga menyatakan dalam penelitiannya bahwa online selama 6 jam perhari dapat menimbulkan *internet addiction* terlepas dari aktivitas dan tujuan penggunaan media online tersebut.

Karuniawan & Cahyanti (2013) menjelaskan bahwa *internet addiction* adalah suatu perilaku keterikatan atau kecanduan yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya kesulitan dalam performa sehari – hari, menarik diri hingga merasa *loneliness*. Sembiring (2017) mengungkapkan bahwa *loneliness* dapat secara langsung mempengaruhi individu untuk berinteraksi secara online, karena biasanya individu yang sedang *loneliness* merasa bahwa mereka dapat berinteraksi dengan orang lain dan mengekspresikan diri mereka lebih baik secara online daripada berinteraksi secara langsung di dunia nyata.

Menurut Bruno (2000) *loneliness* merupakan suatu keadaan mental dan emosional yang terutama dicirikan oleh adanya perasaan terasingkan dari lingkungan dan kurangnya hubungan bermakna bersama orang lain. Gierveld et al. (2018) menyatakan bahwa *loneliness* adalah suatu reaksi emosional dan kognitif terhadap hubungan yang lebih sedikit atau tidak memuaskan daripada yang diinginkan oleh orang tersebut.

Ozben (2013) menyatakan bahwa ketika mengalami loneliness individu akan merasakan *dissatisfied* (perasaan tidak puas), *deprived* (perasaan kehilangan), dan *distressed* (perasaan menderita). Bian & Leung (2015) mengungkapkan *loneliness* dapat mengakibatkan orang yang sedang mengalaminya merasa kosong, merasa sendiri dan tidak diinginkan walaupun sebenarnya orang tersebut tidak sedang sendiri dan berada pada kondisi lingkungan yang ramai. Berikut ini adalah diagram hasil survey awal *loneliness* pada mahasiswa perantauan di Universitas Malikussaleh.



**Gambar 1. 2** Hasil survey awal *loneliness*

Dari hasil survey awal yang dilakukan terhadap 50 mahasiswa rantau di Universitas Malikussaleh, di ketahui bahwa pada aspek *cognitive loneliness*, sebanyak 72% (aitem 1) responden tidak sering menceritakan kegiatan sehari-hari kepada orang lain. Sebanyak 66% (aitem 2) responden tidak memiliki teman untuk menceritakan pengalamannya. Sebanyak 72% (aitem 3) responden bersedih ketika teman saya tidak mau mendengarkan saya. Kondisi ini memperlihatkan bahwa mahasiswa perantauan mengalami *cognitive loneliness* (Bruno, 2000) yaitu

kesepian yang terjadi ketika memiliki sedikit teman untuk berbagi pikiran dan gagasan yang dianggap penting

Pada aspek *behavioral loneliness*, sebanyak 50% (aitem 4) responden sering berpergian ke kampus sendirian. Sebanyak 64% (aitem 5) responden tidak memiliki teman ketika bepergian. Sebanyak 60% (aitem 6) responden tidak memiliki teman ketika menjumpai dosen. Hal ini memperlihatkan bahwa mahasiswa perantauan mengalami *behavioral loneliness* (Bruno, 2000) yaitu kesepian yang terjadi apabila seseorang membutuhkan kasih sayang tetapi tidak mendapatkannya.

Pada aspek *emotional loneliness*, didapatkan hasil survey sebanyak 72% (aitem 7) responden merasa sedih ketika temannya tidak mempercayainya, sebanyak 80% (aitem 8) responden sedih ketika temannya berbicara kasar, sebanyak 78% (aitem 9) responden sedih ketika temannya mengabaikan dirinya. Kondisi ini memperlihatkan bahwa mahasiswa perantauan mengalami *emotional loneliness* (Bruno, 2000) yaitu kesepian yang terjadi dikarenakan kurang atau tidak mempunyai teman saat jalan-jalan atau melakukan suatu kegiatan.

Dari penjabaran di atas dapat terlihat bahwa mahasiswa perantauan di Universitas Malikussaleh mengalami *loneliness* di sebabkan oleh tidak adanya tempat bercerita, tidak ada seseorang dalam melakukan kegiatan, dan membutuhkan kasih sayang tetapi tidak mendapatkannya.

Mahasiswa yang merantau cenderung menyendiri sehingga berlebihan menggunakan internet dengan harapan internet dapat menurunkan *loneliness*

mereka, dan dapat membangun hubungan sosial secara online, sehingga banyak penelitian yang menunjukkan bahwa kesepian sebagai determinan penting dalam kecanduan internet (Tagunu & Diantina, 2020). Anggraeni (2021) menyatakan dalam penelitiannya bahwa terdapat hubungan positif antara *loneliness* dengan *internet addiction*, sehingga semakin tinggi *loneliness* maka semakin tinggi juga *internet addiction*. Tras (2019) juga menyatakan dalam penelitiannya bahwa seiring dengan meningkatnya *loneliness* maka semakin tinggi kecanduan remaja terhadap internet. Ezoë et al. (2013) menyatakan bahwa orang-orang yang *loneliness* adalah mereka yang merasa kekurangan teman-teman dan persahabatan di sekelilingnya sehingga menyebabkan seseorang mengalami *internet addiction*. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *loneliness* dengan *internet addiction* pada mahasiswa perantauan

## **1.2 Keaslian Penelitian**

Keaslian dari penelitian ini didasarkan dari beberapa jurnal terdahulu yang sudah ada membahas mengenai hubungan antara *loneliness* dengan *internet addiction*. Penelitian terdahulu memiliki karakteristik yang hampir sama dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Latief & Retnowati (2018) yang meneliti mengenai kesepian dan harga diri sebagai prediksi dari kecanduan internet pada remaja. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah Individu yang semakin merasa kesepian dapat menyebabkan semakin meningkat pula interaksi sosial online individu dan semakin menurunnya harga diri individu dapat mengurangi kepercayaan diri individu. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Perbedaannya adalah peneliti meneliti hubungan

antara *loneliness* dengan *internet addiction* pada mahasiswa perantauan sedangkan penelitian ini meneliti tentang kecanduan internet pada remaja yang disebabkan oleh kesepian dan harga diri.

Penelitian yang dilakukan oleh Tagunu & Diantina (2020) mengenai hubungan loneliness dengan adiksi smartphone pada mahasiswa (rantau) di kota Bandung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara loneliness dengan adiksi smartphone dengan nilai 0,507. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Perbedaannya adalah peneliti meneliti hubungan antara *loneliness* dengan *internet addiction* pada mahasiswa perantauan dengan menggunakan teori *loneliness* dari Bruno (2000) yaitu suatu keadaan mental dan emosional yang terutama dicirikan oleh adanya perasaan terasingkan dari lingkungan dan kurangnya hubungan bermakna bersama orang lain sedangkan penelitian ini meneliti tentang *loneliness* menurut teori Russel (dalam Lou et al., 2012) loneliness merupakan hubungan sosial yang terjadi tidak sesuai dengan kenyataan yang diharapkan sehingga munculnya perasaan tidak tenang, adanya tekanan, dan pandangan negatif terhadap kurangnya hubungan sosial.

Penelitian yang dilakukan oleh Anisaputri & Eryani (2020) mengenai hubungan loneliness dan adiksi internet pada mahasiswa di Bandung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil dari penelitian terlihat bahwa hubungan loneliness dan adiksi internet pada mahasiswa di Bandung, berada pada kategori sedang atau cukup kuat. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Perbedaannya adalah peneliti meneliti hubungan antara

*loneliness* dengan *internet addiction* pada mahasiswa perantauan yang terdapat di universitas Malikussaleh, sedangkan penelitian ini menggunakan seluruh mahasiswa di Bandung sebagai subjek penelitian.

Penelitian yang dilakukan oleh Tras (2019) mengenai *Internet addiction and loneliness as predictors of internet gaming disorder in adolescents*. Hasil dari penelitian ini adalah kecanduan remaja akan meningkat seiring dengan meningkatnya kesepian mereka. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Perbedaannya adalah peneliti menggunakan subjek penelitian dari mahasiswa perantauan di Universitas Malikussaleh, sedangkan penelitian ini menggunakan remaja sebagai subjek penelitiannya.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Ezoë et al. (2013) yang meneliti mengenai *Relationships of loneliness and mobile phone dependence with Internet addiction in Japanese medical students*. Hasil dari penelitian ini adalah adanya korelasi positif yang signifikan antara ketergantungan ponsel dan kecanduan internet saat menggunakan komputer pribadi. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Perbedaannya adalah peneliti meneliti hubungan antara *loneliness* dengan *internet addiction* pada mahasiswa perantauan sedangkan penelitian ini dilakukan untuk melihat faktor-faktor yang berkontribusi terhadap kecanduan internet pada mahasiswa kedokteran Jepang.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah ada hubungan antara *loneliness* dan *internet addiction* pada mahasiswa perantauan?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara *loneliness* dan *internet addiction* pada mahasiswa perantauan

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **A. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan khususnya digunakan sebagai referensi oleh mahasiswa dan masyarakat mengenai bidang kajian psikologi pendidikan, perkembangan, dan sosial mengenai hubungan antara *loneliness* dengan *internet addiction* pada mahasiswa perantauan

##### **B. Manfaat Praktis**

1. Penelitian ini diharapkan dapat membantu mahasiswa untuk mengetahui penyebab dari *loneliness* dan *internet addiction*, sehingga mahasiswa lebih aktif untuk mengikuti kegiatan sosial lain, seperti mengikuti organisasi dan mengikuti kegiatan kemanusiaan lainnya.

2. Penelitian ini diharapkan dapat membantu mencegah dan meminimalkan dampak dari *loneliness* dan dengan mengetahui hal-hal apa saja yang dapat menyebabkan *internet addiction*