



**UNIVERSITAS INDONESIA**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**SKRIPSI**

***INTERNET ADDICTION DISORDER:***  
**PENGARUHNYA TERHADAP KEHIDUPAN AKADEMIK,**  
**SOSIAL DAN KEUANGAN SERTA KARAKTERISTIK**  
**KHALAYAK MAHASISWA YANG MENGALAMINYA**

Oleh  
**NONNI SRI ATHARI**  
**0998010456**

**Jurusan Ilmu Komunikasi**

**Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1**  
**Ilmu Komunikasi**  
**Depok 2002**



**UNIVERSITAS INDONESIA**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

Nama : Nonni Sri Athari  
Nomor Pokok Mahasiswa : 0998010456  
Judul Skripsi : *Internet Addiction Disorder: Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Akademik, Sosial dan Keuangan, Serta Karakteristik Khalayak Mahasiswa yang Mengalaminya*  
Telah diuji sidang : 7 Agustus 2002

**PANITIA PEMBIMBING SKRIPSI**

Pembimbing Skripsi,

Penguji Skripsi,



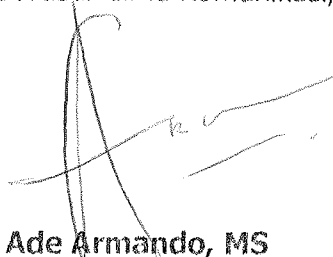
**Drs. Pinckey Triputra, MSc**



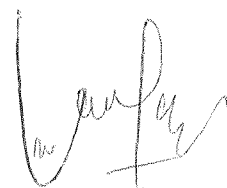
**Prof. Dr. M. Alwi Dahlan**

Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi,

Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi,



**Drs. Ade Armando, MS**



**Ir. Wahyuni Pujiastuti**

## KATA PENGANTAR

**HARD TO BELIEVE**...namun dengan perjuangan yang sangaaaaat gigih akhirnya skripsi saya dapat selesai tepat waktu. Padahal jika dipikir-pikir rasanya mustahil sekali mengingat keterbatasan waktu dan banyak sekali masalah yang menimpa saya selama pembuatan skripsi ini, baik masalah yang berkaitan dengan skripsi itu sendiri maupun berbagai masalah pribadi yang membuat saya depresi (hiks). Meski saya sangat cengeng, namun saya terus berjuang dan tidak pernah menyerah untuk menyelesaikan skripsi ini.

Selain itu skripsi ini juga dapat selesai karena begitu banyaknya dukungan dan bantuan yang saya terima dari begitu banyak pihak yang rasanya tidak akan cukup jika hanya dibalas dengan ucapan terima kasih saja. Namun saya akan tetap mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya melalui 4 halaman Kata Pengantar ini.

*First of all, Tuhan Yang Maha Esa*, meski Kau tahu bahwa hamba-Mu ini kurang taat beragama, namun Kau tetap memberikan rahmat-Mu kepadaku. Kau tetap membimbingku di kala aku bingung, melindungiku di kala aku merasa terancam, menenangkan diriku ketika aku menangis, dan masih banyak lagi yang Kau berikan kepadaku, tidak hanya selama pembuatan skripsi ini, namun selama 22 tahun aku hidup di dunia ini.

Kemudian ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya saya ucapkan kepada **Prof. Dr. M. Alwi Dahlan**, seseorang yang sudah sangat saya kagumi sejak saya semester 1. Suatu hari di bulan Januari 2002 ketika saya mengemukakan topik *Internet Addiction Disorder* ke hadapannya, saya sangat pesimis apakah topik yang belum pernah terdengar di Indonesia ini bisa saya jadikan skripsi. Namun Pak Alwi meyakinkan saya bahwa meski penelitian ini sulit untuk dilakukan, topik ini sangat bagus dan lain daripada yang lain. Berbekal omongannya yang selalu terngiang di telinga, akhirnya saya memutuskan untuk membuat skripsi mengenai *Internet Addiction Disorder* ini. Kemudian ketika skripsi saya selesai, saya memberanikan diri untuk meminta Pak Alwi menjadi penguji (padahal selama ini ia hanya menguji Tesis dan Disertasi), dan ternyata ia bersedia. *And I Got An A, from him. Unbelievable.*

*Then a billion thanks also goes to Drs. Pinckey Triputra, MSc., the coolest and the most mysterious person I've ever met.* Saya merasa sangat beruntung sekali mempunyai seorang pembimbing skripsi seperti Mas Pinckey. Meskipun terkadang saya

tidak bisa memenuhi permintaannya (*he's so perfectionist*), namun Mas Pinkey tetap sabar menghadapi saya. Tidak hanya itu, segala regekan, desakan, kepanikan, kemalasan, dan kebodohan saya juga dapat dimakluminya. Ditambah lagi selama dua bulan terakhir ini saya diijinkan mengganggu kehidupan pribadinya dengan sering sekali berkonsultasi ke rumahnya di malam hari. Maka dari itu, selain ucapan terima kasih yang tak terhingga, saya juga ingin sekali meminta maaf atas segala penderitaan yang Mas Pinkey alami selama menjadi pembimbing skripsi saya. *You're the best !!!*

To **My beloved family**, saya juga mengucapkan rasa terima kasih yang tak terhingga atas dukungan yang telah diberikan kepada saya, baik moril maupun materiil. Terima kasih untuk **Mama**, yang telah bekerja banting tulang untuk membiayai skripsiku dan sering menginap di kos untuk menemaniku mengerjakan skripsi. Terima kasih untuk **Papi**, yang selalu membekaliku dengan vitamin, mie ginseng, kopi ginseng dan suplemen lainnya selama aku mengerjakan skripsi. Adik-adikku tercinta, **Bima** dan **Tia**, terima kasih banyak atas dukungan dan bantuannya. *Also thanks to my second mother, Eyang, who will do anything for my education.* Juga terima kasih kepada **Om Yogi** yang membantu mengeprint hasil *download*, serta **Mbak Nuning** dan **Tante Tat** atas dukungannya.

*Uncountable thanks also goes to my prince charming, Sayangku Adi.* "Meskipun kamu nggak bantuin aku bikin skripsi sama sekali, namun kehadiran kamu di saat-saat aku membutuhkan kamu sangat berarti bagiku. Kasih sayang yang kamu berikan merupakan salah satu sumber kebahagiaan aku di dunia ini. *You're my valuable treasure.* Aku sayang kamu...."

Sebagai anak kos, tentu saja saya juga akan mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada **teman-teman kos Pd. Permata** yang selama ini selalu menemani saya dalam suka dan duka. *Especially to my very best friend Olin*, yang selalu berusaha membantu, menemani, menghibur, memberi semangat, mendengarkan keluhan dan masih banyak lagi yang dilakukannya untuk saya, tidak hanya selama pembuatan skripsi ini saja, namun sejak kami masih SMA. *Also special thanks to Therong* yang sering menemani saya ketika saya sedih, **Dian** yang ceria dan selalu menyemangati, **Maya** yang membantu ketika saya sidang, **Jenoth** yang sangat rajin sehingga saya jadi bersemangat, **Nugie** (juga Ades) yang membantu membagikan kuesioner di Binus, **Mbak Tia** atas pinjaman laptopnya, **Mbak Lifi**, **Mbak Lintang** & **Mbak Oli** atas konsultasi seputar psikologi. Selain itu terima kasih

juga untuk **Anna, Mbak Ayu, Mbak Diah, Ajeng, Mbak Risty** atas dukungannya yang sangat berarti. *I love you all....*

Saya juga ingin sekali berterimakasih kepada para pembimbing skripsi 'informal' yang selama ini telah membagi ilmu pengetahuan yang mereka miliki kepada saya. **Mas Helmy Qodrat Ichtiat, Mas Dedy N. Hidayat dan Mbak Hendriyani**, *thanks a lot for every knowledge you gave me.*

Tidak terhitung berapa jam yang sudah saya habiskan di **FISIP Net Room** untuk browsing bahan-bahan skripsi. Maka dari itu saya ingin berterimakasih banyak kepada semua penjaga FISIP Net Room (Andy, Basis, Uthe, Nisa, Tiara) yang telah mengizinkan saya untuk berinternet gratis kapanpun saya mau. *But special thanks goes to Andy*, abangku tercinta, yang selalu bersedia membantu saya, tidak hanya masalah-masalah teknis seputar komputer, namun juga berbagai masalah pribadi yang saya alami. Juga untuk mbak-ku tersayang, **Monika**, yang sama-sama berjuang untuk mengerjakan skripsi.

*Thanks to Tim Binus*, Olin, Bima (my bro'), Nugie, dan Ades-nya Nugie, yang dengan sigap mampu menyebarkan kuesioner di Food Court Binus dalam waktu kurang dari 1 jam.

Terima kasih untuk **Tim Atmajaya**, yaitu **Alda** seorang, yang telah mengajak saya masuk ke kelasnya serta keliling Atma untuk menyebarkan kuesioner. *You're my lovely child.*

*Thanks to Tim Trisakti*, yaitu **Ervin "Keshaw"**, **Swindra** dan Bima (again), yang telah membantu menyebarkan kuesioner di Trisakti. *It was really fun !!*

**Tim Guna Darma** yaitu **Mul** (teman baiknya Sayangku), yang sukarela membantu membagikan kuesioner dengan memberikan 50 kuesioner ke teman-teman sekelasnya. Meski saya sempat kesal karena tidak semua kuesioner kembali, namun bantuannya sangat berarti bagi saya. Terima kasih banyak.

*Thanks a lot to one of the coolest Internet Cafe in Margonda, Dharma-Net*, yang telah mengizinkan saya nongkrong seharian di sana untuk mencari responden. *Also to Daffy-Net, especially to Icad* yang sukarela dititipkan kuesioner. *Thank you very much.* Juga terima kasih banyak untuk **Ubur** (*what's your real name anyway?*), yang telah membantu saya membagikan kuesioner di Pd. Ripi.

Saya juga mengucapkan terima kasih kepada **Idhuy** (*real gamers*) yang telah membantu saya membagikan kuesioner di Fasilkom, meminjamkan buku dari perpustakaan Fasilkom dan konsultasi seputar Internet.

*Then thanks a lot* untuk semua teman tercinta di **Kom'98**, *especially for a very special friend*, **Tengku Marini**, yang selama ini telah menjadi pendengar, sumber informasi, penghibur dan penolong saya selama saya kuliah. *You have to fight too !!*

Teman-teman baik saya di **Orkes Symphony UI**, *especially my good friends Hari dan Fani* yang rela menemani saya ke Mangga 2 (seru ya!), *also to my violin teacher Mas Djuned* yang sangat perhatian dan sabaaar sekali terhadap saya. Terima kasih banyak atas segalanya.

*Thanks a lot to* teman-teman baik saya di **Suara Pembaruan**, *especially Bang Willy Hangguman* (my boss), **Alex Suban** dan **Anselmus Bata** yang selalu memberikan dukungan kepada saya walaupun dari jauh.

*To my beloved Personal Computers*, yang selama ini saya gunakan untuk membuat skripsi, siang dan malam, tak ada hentinya. *If you were a living creature, I'm sure you would screamed to me.*

Terima kasih yang tak terhingga juga saya tujukan untuk **Mbak Indah** yang dengan sabar membantu berbagai urusan administrasi di Jurusan Komunikasi, bapak-bapak **petugas perpustakaan** yang baik, **Pak Pur** (SBA) yang mengurus transkrip saya, dan **Pak Warsito** yang membantu saya mencari ruangan sidang dan *infocus*.

*Also thanks to my best friends Danny* di ICQ, **Tika** di Aussie, **Mark Mc Arthur** di California dan **Willemijn Leenhouts** di Netherlands, **Oki** *wherever you are*, yang selalu mendukung saya dari jauh dan mau memaklumi kesibukan saya selama mengerjakan skripsi. *Stay in touch !!!*

*Last but not least*, terima kasih banyak kepada 250 mahasiswa UI, Binus, Atmajaya, Trisakti dan Gunadarma, yang telah meluangkan waktu serta mencurahkan pikirannya untuk mengisi kuesioner saya yang sangat memusingkan itu. Semoga kenang-kenangan yang saya berikan dapat membayar jerih payah kalian semua.

*And my final words*, semoga skripsi saya yang masih jauh dari kesempurnaan ini bisa bermanfaat bagi banyak orang, terutama bagi generasi penerus Komunikasi UI.

*Deeply gratitude from*

**NONNI SRI ATHARI**

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b>	iii
<b>DAFTAR ISI</b>	vii
<b>ABSTRAK</b>	x
<b>DAFTAR TABEL</b>	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
I.1. Latar Belakang Masalah	1
I.2. Permasalahan	12
I.3. Tujuan Penelitian	13
I.4. Signifikansi Penelitian	
I.4.1. Signifikansi Akademis	14
I.4.2. Signifikansi Sosial	14
<b>BAB II KERANGKA TEORI</b>	
II.1. Internet	16
II.2. Internet Addiction Disorder	21
II.3. Karakteristik Individu yang Kecanduan Internet	32
II.4. Pengaruh Kecanduan Internet	64
II.5. Hipotesis Teori	72
II.6. Model Analisa	73



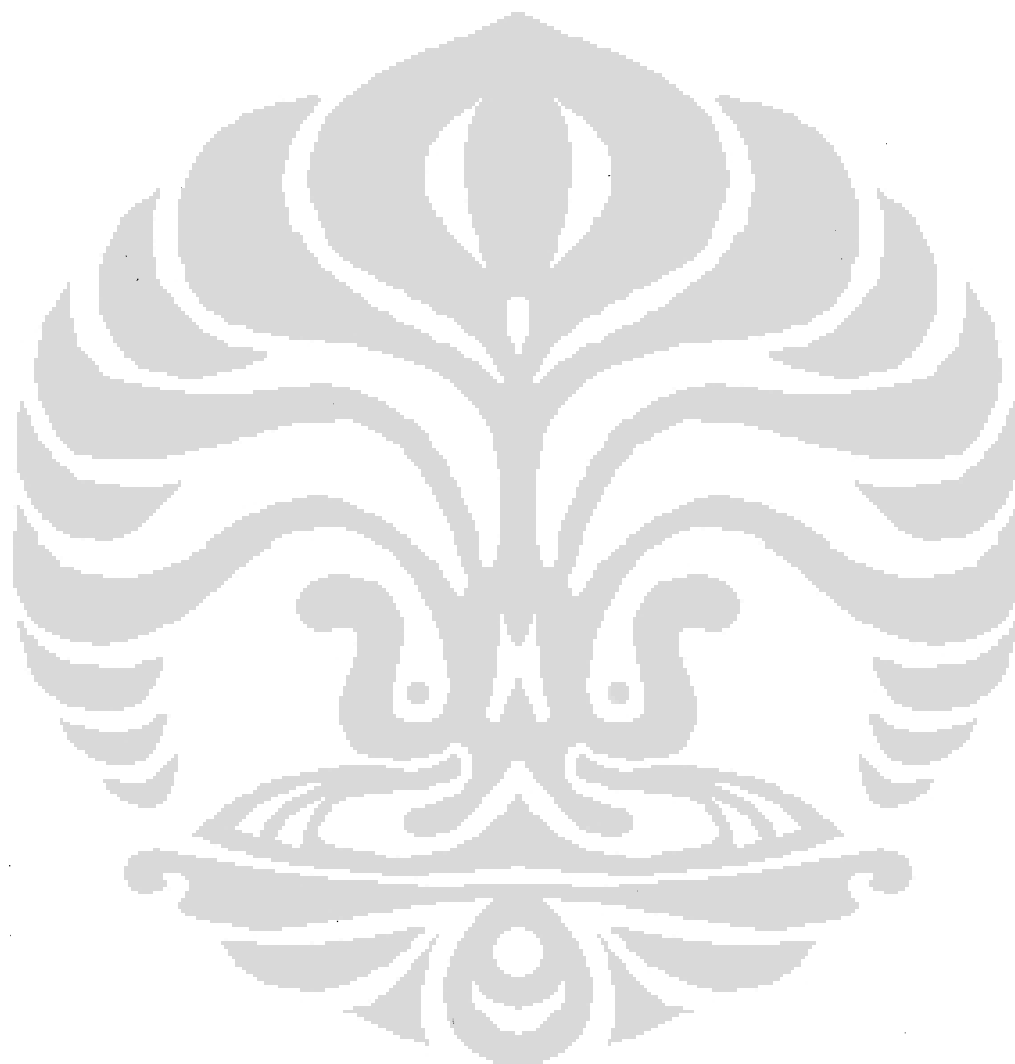
**BAB III METODOLOGI**

III.1. Pendekatan Penelitian	74
III.2. Populasi dan Sampel	74
III.3. Teknik Pengumpulan Data	77
III.4. Metode Pengukuran / Operasionalisasi Konsep	79
a. Diagnosa Internet Addiction	79
b. Karakteristik Individu	82
c. Pengaruh Kecanduan Internet	96
III.5. Metode Analisa Data	
a. Analisa Univariat	98
b. Analisa T-Test	98
c. Discriminant Analysis	99
III.6. Hipotesis Penelitian dan Hipotesis Statistik	
a. Hipotesis Penelitian	102
b. Hipotesis Statistik	103
III.7. Reliabilitas	104
III.8. Keterbatasan dan Kelemahan Penelitian	106

**BAB IV ANALISA DATA**

IV.1. Split-Half Reliability	109
IV.2. Profil Responden	110
IV.3. T-Test Analysis	117
IV.4. Discriminant Analysis	119

<b>BAB V INTERPRETASI DATA</b>	131
<b>BAB VI KESIMPULAN</b>	150
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	



## ABSTRAK

UNIVERSITAS INDONESIA  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
JURUSAN ILMU KOMUNIKASI

**NONNI SRI ATHARI**

0998010456

*Internet Addiction Disorder: Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Akademik, Sosial dan Keuangan Serta Karakteristik Khalayak Mahasiswa yang Mengalaminya.*

xiii + 153 halaman; lampiran 26 halaman; 30 buku; 35 sumber dari Internet; 2 artikel; Bibliografi 1980-2002.

Dewasa ini, banyak sekali terjadi perdebatan kontroversial yang memfokuskan kepada dampak positif dan negatif dari Internet. Penelitian-penelitian terbaru mulai mengeksplor berbagai konsekuensi dari penggunaan Internet yang berlebihan. Berbagai term seperti "*internet addiction*", "*internet dependence*" dan "*pathological internet use*" telah menarik perhatian banyak peneliti di berbagai negara. Dari sekian banyak kalangan yang menggunakan Internet, mahasiswa dianggap sangat berpotensi untuk mengalami berbagai masalah yang berkaitan dengan penggunaan Internet yang berlebihan.

Latar belakang inilah yang mendorong dilakukannya penelitian untuk mengetahui apakah di antara mahasiswa pengguna internet di Jakarta ada yang mengalami kecanduan internet. Jika memang ada, bagaimana pengaruh kecanduan Internet terhadap kehidupan akademik, sosial dan keuangan mahasiswa yangalaminya. Kemudian sebagai bahan perbandingan, apakah penggunaan Internet juga mempengaruhi kehidupan akademik, sosial dan keuangan mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal. Jika memang mempengaruhi, akan dilihat apakah terdapat perbedaan di antara kedua kelompok mahasiswa pengguna Internet tersebut. Kemudian penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui karakteristik apa saja yang secara signifikan dapat membedakan mahasiswa yang kecanduan internet dari yang penggunaan internetnya normal.

Karena *internet addiction* belum resmi terdaftar di dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-Fourth Edition* (DSM-IV), maka diagnosa *internet addiction* dilakukan dengan menggunakan kriteria yang terdapat di dalam *Pathological Gambling*, yaitu satu-satunya kriteria diagnosa resmi di DSM-IV yang dinilai memiliki kesamaan dengan *internet addiction*. Variabel-variabel yang diduga dapat menjadi karakteristik yang secara signifikan dapat membedakan mahasiswa yang kecanduan Internet dari mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal adalah jenis kelamin, lama menjadi pengguna Internet, total waktu berinternet seminggu, tingkat penggunaan aplikasi Internet, tingkat aktivitas ketika berinternet, *personality traits (introvert, self-disclosure, low self-esteem)*, tingkat aktivitas sehari-hari dan tingkat penggunaan media lain.

Dari sampel sebanyak 250 mahasiswa pengguna Internet yang berasal dari Universitas Indonesia, Universitas Bina Nusantara, Universitas Atmajaya, Universitas Trisakti dan Universitas Gunadarma, telah ditemukan sebanyak 34,8% atau 87 mahasiswa yang kecanduan Internet, sedangkan sisanya yaitu 65,2% atau 163 orang termasuk ke dalam kelompok mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal.

Hasil *Independent Samples T-Test Analysis* membuktikan bahwa mahasiswa yang kecanduan Internet ternyata mengalami berbagai masalah di dalam kehidupan akademik, sosial dan keuangan, sebagai akibat dari penggunaan Internet mereka. Tak disangka ternyata mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal juga mengalami masalah pada kehidupan akademik, sosial dan keuangan akibat penggunaan Internet mereka. Namun terdapat perbedaan rata-rata yang sangat signifikan di antara kedua kelompok mahasiswa tersebut, dimana mahasiswa yang kecanduan Internet mengalami masalah akademik, sosial dan keuangan yang lebih berat akibat penggunaan Internet mereka daripada mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal.

Kemudian berdasarkan *Discriminant Analysis* ditemukan bahwa jika dibandingkan dengan mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal, mahasiswa yang kecanduan Internet mayoritas berjenis kelamin laki-laki, rata-rata berinternet lebih lama yaitu 12 jam dalam seminggu, lebih menyukai dan lebih sering melakukan aktivitas-aktivitas yang termasuk ke dalam *cyber relationships addiction*, *cyber sexual addiction* dan *online games addiction*, memiliki *trait* Introvert yang tinggi, tingkat self-disclosure yang lebih rendah, dan tingkat penggunaan media lain yang lebih rendah.

## DAFTAR TABEL

- Tabel 1. Aplikasi Internet yang Paling Sering Digunakan oleh Dependent dan Non-Dependent
- Tabel 2. Operasionalisasi Konsep Penggunaan Internet
- Tabel 3. Operasionalisasi Konsep Low Self-Esteem
- Tabel 4. Operasionalisasi Konsep Gaya Hidup
- Tabel 5. Operasionalisasi Konsep Penggunaan Media Lain
- Tabel 6. Operasionalisasi Konsep Profil Responden
- Tabel 7. Operasionalisasi Konsep Masalah Dalam Kehidupan
- Tabel 8. Uji Reliabilitas
- Tabel 9. Hasil Uji Reliabilitas Variabel-Variabel Penelitian
- Tabel 10. Kelompok *Dependent (Addict)* dan *Non-Dependent (Normal)*
- Tabel 11. Pengakuan Subjektif Tentang Kecanduan Internet atau Tidak
- Tabel 12. Jenis Kelamin Responden
- Tabel 13. Crosstabs Jenis Kelamin dengan Kelompok *Dependent (Addict)*--*Non-Dependent (Normal)*
- Tabel 14. Asal Universitas Responden
- Tabel 15. Crosstabs Asal Universitas dengan Kelompok *Dependent (Addict)*--*Non-Dependent (Normal)*
- Tabel 16. Usia Responden
- Tabel 17. Uang Saku per Bulan Responden
- Tabel 18. Perbedaan Rata-Rata Variabel Masalah Akademik, Sosial dan Keuangan Antara *Dependent (Addict)*--*Non-Dependent (Normal)*

Tabel 19. Perbedaan Rata-Rata *Discriminating Variables* Antara Kelompok *Dependent (Addict)*---*Non-Dependent (Normal)*

Tabel 20. Nilai *Wilks' Lambda* dari 10 *Discriminating Variables*

Tabel 21. Peringkat Aplikasi Internet yang Paling Sering Digunakan oleh Kelompok *Dependent (Addict)* dan *Non-Dependent (Normal)*

Tabel 22. Perbedaan Tingkat Aktivitas Ketika Berinternet antara Kelompok *Dependent (Addict)* dan *Non-Dependent (Normal)*

Tabel 23. Variabel-Variabel yang Secara Signifikan Dapat Membedakan Kelompok *Dependent (Addict)* dan *Non-Dependent (Normal)*.

Tabel 24. Urutan Variabel yang Memberikan Kontribusi Paling Besar Terhadap Pembentukan Kelompok *Dependent (Addict)* dan *Non-Dependent (Normal)*

Tabel 25. Nilai Hit Ratio dari 6 Variabel yang Signifikan

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Kehidupan manusia memang tidak dapat dilepaskan dari kemajuan teknologi. Sepanjang sejarah kehidupan, manusia selalu menciptakan teknologi untuk keperluan hidupnya. Teknologi yang diciptakan manusia terus mengalami perkembangan seiring dengan kebutuhan manusia untuk memudahkan hidupnya dari masa-masa sebelumnya.

Seperti yang dikemukakan oleh Jacques Ellul, seorang filsuf Perancis, bahwa teknologi mempunyai efisiensi mutlak yaitu satu cara yang dianggap paling baik (*the one best way*). Efisiensi mutlak ini berlaku untuk suatu tahap perkembangan tertentu dalam setiap kegiatan manusiawi. Jika kemudian tahap perkembangan tersebut beralih ke tahap yang lebih canggih, maka ukuran efisiensi mutlak tadi juga harus lebih maju lagi.<sup>1</sup>

Namun teknologi tak cukup hanya dipahami di lapis teknis saja, melainkan dapat dipahami juga dengan mengkaji uraian filosofisnya, seperti misalnya mencari jawaban terhadap persoalan bagaimana teknologi mempengaruhi kebudayaan dan

---

<sup>1</sup> Jacques Ellul, *The Technological Society*, (New York: Vintage Books, 1964), hal. xxv, dalam <<http://www.lehigh.edu/~cmp8/worksinprogress/summary/ellul.html>>. 25 Juli 2002.

masyarakat, bagaimana teknologi mendorong mengubah pandangan dan konsep manusia mengenai makna dan tujuan hidup di masa lalu, sekarang dan masa depan.<sup>2</sup>

Teknologi komunikasi sebenarnya telah lama menjadi bagian dari kehidupan manusia. Sejak jaman masyarakat tribal orang menggunakan komunikasi oral, kemudian ditemukan tulisan, mesin cetak sampai teknologi komputer dan telekomunikasi di abad sekarang. Frederick Williams menulis bahwa teknologi telah memperluas kemampuan manusia untuk berkomunikasi sedemikian rupa sehingga evolusi komunikasi manusia berada pada jantung evolusi sosial spesies kita. Masyarakat purba sangat bergantung pada komunikasi ucap, peradaban kuno menambahkan tulisan, zaman Renaissance berakar pada penyebaran kemampuan membaca dan revolusi industri pada perkembangan percetakan, dan sekarang komputasi dan telekomunikasi mengantar kita pada zaman informasi.<sup>3</sup>

Komputer merupakan salah satu teknologi yang diciptakan oleh manusia dan sangat berpengaruh besar bagi peradaban manusia pada abad ke-20. Penemuan komputer dapat dirunut sejak tahun 1945 saat John von Neumann menulis tentang *First Draft of a Report on the EDVAC*, di mana ia menguraikan tentang pemikiran program penyimpanan komputer.<sup>4</sup> Komputer dimanfaatkan untuk memudahkan manusia melakukan penyimpanan data, melakukan perhitungan yang rumit, mengolah kata layaknya mesin ketik, dan masih banyak lagi manfaatnya.

Pada awal ditemukannya, perangkat komputer merupakan barang mewah, mahal harganya dan besar bentuknya. Namun saat ini kesan demikian sudah tidak

---

<sup>2</sup> Melvin Kranzberg, *Kranzberg's 6 Laws of Technology*, <<http://www.wikipedia.com/wiki/kranzberg+5th+law+of+technology>>, 25 Juli 2002.

<sup>3</sup> Frederick Williams, *Technology and Communication Behavior*, (California: Wadsworth Publishing Company, 1987), hal.4

<sup>4</sup> <<http://www.computerhistory.org/timeline/topics/computers.page>>, 3 Juni 2002.



berlaku lagi. Teknologi komputer benar-benar telah mengubah kehidupan manusia. Seperti yang dikatakan oleh Bainbridge, bahwa teknologi komputer terus mengalami perkembangan dan sangat mempengaruhi kehidupan masyarakat. Komputer telah digunakan oleh berbagai kalangan seperti kaum profesional, komersial, aktivitas industri maupun organisasi, dan sulit sekali bagi mereka untuk bisa berfungsi sehari-hari tanpa bantuan komputer<sup>5</sup>

Teknologi komputer memang senantiasa mengalami perkembangan. Pada tahun 1969 Departemen Pertahanan Amerika Serikat mengerjakan suatu proyek yang dikenal dengan nama ARPANET (*Advanced Research Projects Agency Network*), di mana inti dari proyek tersebut adalah untuk bereksperimen dengan dan mendemonstrasikan jaringan komputer yang terdesentralisasi, yaitu terhubungnya jaringan komputer yang memungkinkan komputer-komputer itu berkomunikasi satu sama lain, sehingga ARPANET kemudian menjadi jaringan komputer nasional yang pertama.<sup>6</sup>

Term "Internet" pertama kalinya dicetuskan dalam bentuk dokumen perencanaan pada awal tahun 1974. Namun jaringan komputer tersebut masih disebut sebagai ARPANET hingga awal 1980-an.<sup>7</sup> Nama ARPANET pun kemudian diganti menjadi "Internet" secara resmi pada tahun 1983 ketika Departemen Pertahanan

---

<sup>5</sup> David Bainbridge, *Introduction to Computer Law*, 4<sup>th</sup> ed., (Great Britain: Pearson Education Limited, 2000), hal.1.

<sup>6</sup> Michael M. A. Mirabito, *The New Communications Technologies*, 3<sup>rd</sup> ed., (USA: Focal Press, 1997), hal. 185.

<sup>7</sup> Richard W. Wiggins, *The Internet for Everyone: A Guide for Users and Providers*, (USA: Mc.Graw-Hill, Inc., 1995), hal. 8.

<sup>8</sup> John Vernon Pavlik, *New Media Technology: Cultural and Commercial Perspectives*, (USA: Allyn & Bacon, 1996), hal. 140.

<sup>9</sup> *Ibid.*

<sup>10</sup> *Ibid*, hal. 141.

Amerika Serikat (U.S. Department of Defense) akhirnya memutuskan untuk membagi dua atau memisahkan porsi jaringan komputer nasional tersebut yaitu<sup>8</sup>:

1. Porsi untuk militer, yang kemudian disebut Milnet.
2. Porsi untuk *civilian*, yaitu untuk keperluan riset di universitas dan perusahaan, yang kemudian menjadi Internet.

Pada waktu itu, the National Science Foundation (NSF) membangun NSFnet sebagai tulang punggung (*backbone*) bagi jaringan yang digunakan untuk keperluan riset yang dilakukan oleh kalangan akademisi di universitas-universitas di Amerika Serikat. Selama hampir satu dekade NSFnet menjadi jaringan penyangga (*network backbone*) bagi Internet, hingga akhirnya pada Oktober 1994 NSF mulai memberikan jaringannya kepada pihak swasta (*privatization*).<sup>9</sup>

Dengan adanya privatisasi terhadap internet ini, berbagai institusi maupun individu pun dapat menggunakan internet. Karena struktur dari internet, maka para penggunanya hanya membayar tarif telekomunikasi secara lokal untuk akses internet, meskipun mereka ingin mengirim pesan ke negara lain yang sangat jauh sekalipun maupun mengirim pesan yang muatannya sangat banyak.<sup>10</sup>

Pengguna internet telah menjadi semakin luas dalam waktu beberapa tahun saja. Siapakah yang menggunakan internet?<sup>11</sup>

- Para pengajar dan pelajar di berbagai universitas atau kampus

---

<sup>11</sup> Wiggins, *op.cit.*

- Para professor dan peneliti di berbagai universitas dan divisi-divisi riset perusahaan. Para peneliti ini merupakan konsumen sekaligus penghasil (*producers*) dari berbagai macam informasi yang berbasis internet.
- Negara dan pemerintah setempat.
- Para profesional di dunia bisnis dalam skala kecil maupun besar.
- Media massa seperti surat kabar
- Masyarakat atau publik pada umumnya

### **Internet Kini**

Internet terus berkembang dengan sangat pesat. Jumlah komputer dan jaringan yang terkoneksi ke Internet terus bertambah dengan cepat. Komputer-komputer dan jaringan-jaringan ini telah di-*setting* untuk mengikuti seperangkat protokol standar Internet yang tidak ada pemiliknya itu. Kekuatan dari Internet terletak pada keseragaman ini. Jika pada tahun 1998 kurang dari 2 persen dari seluruh jumlah remaja di dunia yang mengakses Internet, diperkirakan pada permulaan abad ke-21 750 juta orang---sekitar 75% dari seluruh jumlah remaja di dunia---akan mengakses Internet.<sup>12</sup>

Pertumbuhan dalam tiga tahun terakhir ini maupun meningkatnya komersialisasi telah menciptakan perubahan ekstrem di internet. Berikut trend menarik mengenai internet serta statistiknya<sup>13</sup>:

1. Pertumbuhan jumlah pemakai internet diperkirakan lebih dari 60% per bulan
2. Pertumbuhan sektor komersial telah meningkat lebih dari 60% per kuartal.

---

<sup>12</sup> Efraim Turban; R. Kelly Rainer, Jr.; Richard E. Potter, *Introduction to Information Technology*, (USA: John Wiley & Sons, 2001), hal. 210.

<sup>13</sup> Rieyke Ustadiyanto, *Framework e-Commerce*, (Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta, 2001), hal. 7-10

3. World Wide Web (WWW), bagian lain dari multimedia, tumbuh lebih cepat daripada bagian lain di internet.

Internet adalah milik Internasional, yang digunakan oleh orang-orang dari semua benua, termasuk Antartica. Pendapatan per kapita lah yang membatasi jumlah pengguna Internet pada negara-negara berkembang, karena biaya untuk membeli *personal computers (pc)* dan sambungan Internet mungkin sangat tinggi bagi mereka.<sup>14</sup>

Salah satu negara berkembang dimana pertumbuhan Internetnya bergerak dengan perlahan adalah Indonesia. Faktor-faktor yang menyebabkan hal ini antara lain adalah lemahnya infrastruktur, rendahnya kredibilitas pengguna (dalam hal *e-commerce*), serta kebijakan publik yang belum lengkap. Namun sedikitnya jumlah pengguna Internet di Indonesia berkembang kira-kira 180% di tahun 2000 serta diperkirakan akan bertambah tiga kali lipat di tahun 2001. Warung Internet atau yang dikenal dengan warnet, versi Indonesia untuk *Internet Café*, inilah salah satu faktor yang membantu perkembangan Internet di Indonesia, sejak banyaknya masyarakat yang tidak mampu untuk membeli *pc* atau membayar tagihan telepon yang mahal untuk akses Internet.<sup>15</sup>

Namun meski di Indonesia pertumbuhan Internet berjalan dengan perlahan, berbagai keuntungan dan kemudahan untuk mengakses internet saat ini secara langsung maupun tidak langsung telah menyebabkan masyarakat 'tergila-gila' pada teknologi ini. Kalau dulu masih sulit untuk menemukan tempat-tempat yang menyediakan layanan internet, saat ini mereka dapat dengan mudahnya mengakses

---

<sup>14</sup> Turban; Rainer; Potter, *op.cit.*

<sup>15</sup> *Internet Slowly Moving Ahead Indonesia*,  
<<http://www.usembassyjakarta.org/econ/Internet2001.html>>, 6 Maret 2002.

internet dari kantor, sekolah, kampus, bahkan di warung internet yang terdapat di mal dan di pinggir jalan.<sup>16</sup>

Selain aksesnya yang makin cepat, biaya untuk mengakses internet pun semakin murah, meskipun sebagian orang masih menganggap internet adalah barang mahal. Contohnya tarif warnet. Harga-harga yang dipasang oleh warnet-warnet pun bervariasi serta bersaing dengan ketat untuk meraup banyak pelanggan. Jika 3-4 tahun yang lalu tarif warnet masih berkisar Rp 10.000 – Rp 15.000 per jam, kini hanya dengan Rp 3000 - Rp 6000 per jam pengguna Internet di Indonesia sudah bisa *surfing* ria di internet. Tidak mengherankan jika warnet tidak pernah sepi dari pengunjung.<sup>17</sup>

Bagaimana dengan pengguna Internet di Indonesia? Meski orang yang mengakses internet memang berasal dari berbagai kalangan, namun penelitian yang dilakukan oleh SWA-MarkPlus&Co pada tahun 2000 dengan jumlah responden sebanyak 1.100 orang yang tersebar di Jabotabek, Bandung, Yogyakarta, Surabaya dan Medan, membuktikan bahwa pelajar atau mahasiswa merupakan pengguna internet terbanyak ke-2 setelah pegawai swasta.<sup>18</sup>

### **Dampak Internet**

Meskipun masih merupakan hal yang relatif baru, tidak diragukan lagi bahwa kehadiran dan pertumbuhan teknologi internet telah menjadi salah satu fenomena sosial yang paling menarik perhatian saat ini. Di seluruh dunia, termasuk di Indonesia, kini semakin banyak orang yang memanfaatkan internet untuk bermacam-macam

---

<sup>16</sup> Nonni Sri Athari, *Internet Dapat Menyebabkan Isolasi Sosial*, Suara Pembaruan (9 Februari 2001).

<sup>17</sup> *Ibid.*

<sup>18</sup> *Profil Pengguna Internet*, Cakram (Mei 2001) : 58-59.

kebutuhan. Selain secara revolusioner mengubah metode komunikasi massa dan penyebaran data atau informasi, internet juga telah membuktikan dirinya sebagai satu-satunya medium berjangkauan massal yang paling fleksibel. Ia dengan mudah bisa mengintegrasikan seluruh bentuk media massa konvensional seperti media cetak dan audio visual bahkan tradisi lisan (*oral tradition*) sekalipun.<sup>19</sup>

Namun sampai saat ini hubungan antara internet dan masyarakat masih berada pada posisi problematis. Di satu sisi kita melihat fakta bahwa teknologi internet terus menerus mengalami perkembangan dan perbaikan sehingga relatif makin mempermudah beberapa bidang kerja masyarakat modern. Di sisi lain internet sendiri, sebagai sebuah fenomena sosial, tampaknya belumlah cukup dipahami oleh sebagian besar masyarakat. Dalam tradisi ilmu ekonomi dan ilmu-ilmu sosial, ketidapahaman masyarakat terhadap sebuah fenomena hanya melahirkan dua kemungkinan sikap: menerima tanpa sikap kritis, atau menolak secara membabi buta. Cukup jelas bahwa tidak ada satupun dari sikap semacam itu yang akan menguntungkan masyarakat. Padahal internet sama sekali tidak bisa dibatalkan kehadirannya dalam sejarah perkembangan peradaban manusia. Beberapa kalangan bahkan merasa yakin bahwa teknologi internet akan menjadi standar mutlak bagi jenis-jenis teknologi lain yang akan dikembangkan di masa depan.<sup>20</sup>

Dewasa ini, banyak sekali terjadi perdebatan kontroversial yang memfokuskan kepada dampak positif dan negatif dari internet serta penggunaan komputer. Internet merupakan sebuah medium komunikasi baru yang memungkinkan kita untuk mengakses informasi mengenai topik apapun serta berapa pun banyaknya. Sebagai media baru yang dinilai banyak memiliki kelebihan dibandingkan dengan berbagai

---

<sup>19</sup> Indonesian Internet Research Center (Inrecent), *Masyarakat Pengguna Internet Indonesia*, 1999, <<http://geocities.com/inrecent/project.html>>, 7 Maret 2002.

<sup>20</sup> *Ibid.*

media massa tradisional, Internet memang banyak sekali memberikan manfaat kepada kehidupan umat manusia. Masyarakat pun sudah semakin menyadari manfaat dari internet itu sendiri sehingga jumlah orang yang menggunakan internet pun semakin bertambah setiap harinya.

Namun pertumbuhan internet yang tampaknya tidak akan ada hentinya itu ternyata tidak lepas dari kontroversi. Komunikasi yang dilakukan melalui Internet atau yang sering disebut-sebut sebagai *computer mediated communications (CMC)*, dalam basis yang regular, ternyata selain menghasilkan konsekuensi yang bersifat positif, juga menghasilkan konsekuensi negatif atau disfungsi bagi individu yang menggunakannya seperti halnya yang terjadi pada individu yang mengkonsumsi televisi atau media-media massa lainnya.<sup>21</sup>

Bukti-bukti menunjukkan bahwa masalah-masalah seperti pelecehan (*harassment*) dan pornografi telah dihubungkan dengan penggunaan internet yang frekuensinya semakin meningkat. Penelitian-penelitian terbaru mulai mengeksplor berbagai konsekuensi dari penggunaan internet yang berlebihan (*excessive*). Berbagai term seperti "*internet addiction*", "*internet dependence*" dan "*pathological internet use*" telah menarik perhatian berbagai peneliti.<sup>22</sup>

Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa beberapa pengguna internet menjadi kecanduan terhadap internet sama halnya atau menunjukkan pola yang sama dengan orang-orang yang kecanduan obat terlarang/*drugs*, alkohol, atau judi, yang mengakibatkan adanya gangguan bahkan kegagalan pada kehidupan akademik (Brady,

---

<sup>21</sup> Teori selengkapnya mengenai 'fungsi' dan 'disfungsi' media dapat dilihat di dalam Charles R. Wright, *Mass Communication: A Sociological Perspective*, 3<sup>rd</sup> ed., (USA: Random House, Inc., 1986), hal. 12-19

<sup>22</sup> Keith J. Anderson, *Internet Use Among College Students: An Exploratory Study*, Rensselaer Polytechnic Institute, Troy, N.Y. <<http://www.rpi.edu>>, 20 Januari 2002.

1996; Murphey, 1996); mengurangi performa dalam bekerja (Robert Half International, 1996); serta gangguan dalam pernikahan bahkan perceraian (Quittner, 1997).<sup>23</sup>

Survey yang dilakukan oleh Dr. David N. Greenfield bekerjasama dengan ABCNEWS.com pada awal tahun 2001 juga mengungkapkan bahwa 6% dari 18.000 orang responden menunjukkan kriteria *Compulsive Internet Use*.<sup>24</sup> Dr. Kimberly S. Young selama tiga bulan pada tahun 1996 juga melakukan penelitian mengenai *internet addiction*. Dari 596 orang responden yang valid, terdapat 396 responden yang termasuk ke dalam *addicted internet use (dependent)*, sedangkan 100 orang dikategorikan sebagai *normal internet use (non-dependent)*.<sup>25</sup>

Dari sekian banyak kalangan yang menggunakan Internet, yang sebagian besar adalah mahasiswa (*full-time college student*), ternyata mereka sangat berpotensi untuk mengalami berbagai masalah yang berkaitan dengan penggunaan Internet, dan yang lebih spesifik lagi adalah penggunaan Internet yang berlebihan. Dari 1.078 mahasiswa yang direkrut dari berbagai universitas di Amerika Serikat dan di Irlandia, Anderson menemukan bahwa 9,8% dari mereka memenuhi kriteria ketergantungan Internet.<sup>26</sup>

Penelitian terhadap pelajar dan mahasiswa di Korea Selatan juga menunjukkan sepertiga dari mereka mengalami kecanduan berat terhadap internet dan memiliki masalah jika meninggalkan komputer. Menurut Kim Sun-woo yang memimpin penelitian ini, mahasiswa merupakan kalangan yang memiliki kecanduan berat

---

<sup>23</sup> Kimberly S. Young, *Internet Addiction: The Emergence of A New Clinical Disorder*, Published in *CyberPsychology and Behavior* Vol. 1 No. 3, pages 237-244. Paper presented at the 104<sup>th</sup> annual meeting of the American Psychological Association, Toronto, Canada, August 15, 1996. <<http://www.netaddiction.com>>, 21 Januari 2002.

<sup>24</sup> David N. Greenfield, *The Net Effect: Internet Addiction and Compulsive Internet Use*, The Center for Internet Studies, <<http://www.virtual-addiction.com>>, 21 Januari 2002.

<sup>25</sup> Young, *op.cit.*

<sup>26</sup> Anderson, *op.cit.*



terhadap internet. Kalangan usia muda ini dipandang merupakan *user* terbanyak yang memiliki perilaku obsesif dalam akses internet. Hal ini terungkap setelah mensurvei 557 mahasiswa Universitas Nasional Seoul. Dari angka tersebut, 154 orang tergolong kecanduan awal, sedangkan 17 mahasiswa lainnya menunjukkan kecanduan yang serius<sup>27</sup>

Menurut Kandell, ada berbagai faktor yang menyebabkan kecenderungan mahasiswa untuk menjadi kecanduan Internet atau menggunakan Internet berlebihan. Faktor utama penyebab hal tersebut menurutnya adalah *accessibility*. Di kalangan mahasiswa di Amerika Serikat, hampir semua kampus maupun universitas menyediakan akses internet gratis 24 jam bagi mahasiswanya. Selain itu faktor-faktor seperti kesulitan membina hubungan di dunia nyata dan kepribadian juga mempengaruhi.<sup>28</sup>

Secara umum internet itu sendiri sebenarnya bukanlah suatu zat yang dapat menimbulkan kecanduan (*addictive*). Bahkan internet menawarkan banyak sekali kemudahan-kemudahan yang tidak bisa ditawarkan oleh media-media lainnya. Maka dari itu sulit untuk melakukan diagnosa untuk kecanduan Internet. Ditambah lagi dengan belum terdaptarnya kriteria diagnosa yang resmi mengenai *internet addiction* di DSM-IV, yaitu manual yang biasa digunakan untuk mendiagnosa berbagai gangguan mental.<sup>29</sup>

Karena sulitnya melakukan deteksi dan diagnosa kecanduan internet, maka dari itu pengertian yang mendalam mengenai karakteristik-karakteristik apa yang dapat

---

<sup>27</sup> *Sepertiga Mahasiswa Korea Selatan Kecanduan Internet*, <<http://www.glorianet.org>>, 6 Maret 2002.

<sup>28</sup> Kandell JJ, *Internet Addiction on Campus: The Vulnerability of College Students*, *Cyberpsychology and Behavior*, 1998, dalam Keith J. Anderson, *op.cit.*

<sup>29</sup> Young, *op.cit.*

membedakan penggunaan internet yang normal dari yang bersifat *pathological* merupakan suatu hal yang penting, terutama bagi para *clinicians* yang ingin melakukan *treatment* kepada pasien yang mengalami *internet addiction disorder*, karena individu yang kecanduan internet (*dependents*), sama halnya dengan individu-individu dengan kecanduan-kecanduan lainnya, akan memiliki *attitudes*, *behaviors*, maupun karakteristik-karakteristik yang unik dan berbeda dari individu yang pemakaian internetnya normal.<sup>30</sup>

## **I.2. PERMASALAHAN**

Begitu banyak hal yang penting dan menarik yang dapat digali dari masalah kecanduan internet ini. Contohnya adalah faktor-faktor apa sajakah yang menyebabkan seseorang menjadi kecanduan internet, bagaimana dampak atau pengaruh dari kecanduan internet terhadap kehidupan orang-orang yang mengalaminya, bagaimanakah karakteristik orang yang kecanduan internet, bagaimanakah caranya mengobati orang yang kecanduan internet, dan masih banyak lagi aspek yang bisa diteliti.

Namun karena keterbatasan peneliti yang tidak dapat meneliti semua aspek dari *internet addiction*, maka peneliti akan membatasi permasalahan penelitian menjadi beberapa aspek saja. Untuk membatasi permasalahan maka aspek-aspek yang akan diteliti di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penggunaan internet di kalangan mahasiswa? Apakah ada yang mengalami kecanduan internet ?

---

<sup>30</sup> Kimberly S. Young dan Robert C. Rodgers, *Personality Traits Associated with Its Development*, University of Pittsburgh at Bradford, Paper presented at the 69<sup>th</sup> annual meeting of the Eastern Psychological Association in April 1998, <<http://www.netaddiction.com>>, 6 Maret 2002.

2. Karakteristik-karakteristik apa sajakah yang secara signifikan dapat membedakan mahasiswa yang kecanduan internet dari mahasiswa yang penggunaan internetnya normal?
3. Bagaimanakah pengaruh kecanduan Internet terhadap kehidupan akademik, kehidupan sosial, dan keuangan mahasiswa yang mengalaminya?
4. Bagaimana dengan mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal, apakah Internet juga mempengaruhi kehidupan akademik, sosial dan keuangan mereka? Bagaimanakah pengaruhnya, apakah terdapat perbedaan dengan mahasiswa yang kecanduan Internet?

### **I.3. TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah di antara mahasiswa pengguna internet ada yang mengalami kecanduan internet. Karakteristik apa saja yang dapat membedakan mahasiswa yang kecanduan internet dari yang penggunaan internetnya normal juga menjadi tujuan penelitian ini.

Pada akhirnya penelitian ini juga ingin mengetahui bagaimana pengaruh kecanduan Internet terhadap kehidupan akademik, kehidupan sosial dan keuangan mahasiswa yang mengalaminya. Kemudian sebagai bahan perbandingan, penelitian ini juga ingin melihat apakah penggunaan Internet juga mempengaruhi kehidupan akademik, sosial dan keuangan mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal. Jika memang mempengaruhi, akan dilihat apakah terdapat perbedaan di antara kedua kelompok mahasiswa pengguna Internet tersebut.

## **I.4. SIGNIFIKANSI PENELITIAN**

### **I.4.1. Signifikansi Akademis**

Hasil penelitian ini yaitu dengan diketahuinya karakteristik-karakteristik yang dapat membedakan individu yang kecanduan internet dari yang penggunaan internetnya normal, serta bagaimana pengaruh kecanduan Internet pada beberapa aspek kehidupan, diharapkan dapat memperkaya pengembangan berbagai teori yang berasal dari berbagai disiplin ilmu juga, berhubung hingga kini masih sangat langkanya teori-teori yang berhubungan dengan Internet.

Disiplin ilmu yang terkait erat dengan hasil penelitian ini antara lain adalah Ilmu Komunikasi, Sosiologi, Psikologi serta *Psychiatry*. Namun dengan menekankan pada disiplin Ilmu Komunikasi, maka teori-teori komunikasi yang dimaksud antara lain adalah teori dampak teknologi komunikasi baru (Internet) terhadap individu, teori fungsi dan disfungsi media terhadap individu, serta teori karakteristik audiens pengguna media massa.

Kemudian dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan dapat menguji apakah teori-teori baru yang ada mengenai Internet serta alat ukur yang pernah digunakan pada beberapa penelitian sebelumnya di negara-negara lain untuk mendiagnosa apakah seseorang mengalami kecanduan internet atau tidak, juga dapat diterapkan di dalam penelitian ini.

### **I.4.2. Signifikansi Sosial**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperlihatkan kepada masyarakat luas, khususnya di kalangan akademisi sehingga dapat dijadikan wacana bersama dan didiskusikan, bahwa di kalangan mahasiswa di Indonesia juga terdapat orang-orang yang menjadi kecanduan dalam menggunakan internet, sehingga menimbulkan efek

yang kurang baik terhadap berbagai aspek kehidupannya, khususnya yang menyangkut masalah akademik.

Setelah diketahui bahwa internet di Indonesia sudah mulai menimbulkan kecanduan, dari hasil penelitian ini, peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat dijadikan motivasi bagi pihak universitas untuk mencari solusi yang terbaik untuk menanggulangi kecanduan internet di kalangan mahasiswa ini.



## BAB II

# KERANGKA TEORITIS

### II.1. INTERNET

INTERNET, sebagai jaringan komputer yang terbesar di dunia, sebenarnya adalah sebuah jaringan dari jaringan-jaringan (*network of networks*).<sup>1</sup> Jaringan-jaringan tersebut merupakan kumpulan lebih dari 200.000 jaringan komputer individual yang dimiliki oleh pemerintah, berbagai universitas, perusahaan, dan *nonprofit groups*. Jaringan yang saling terhubung (*interconnected*) ini saling bertukar informasi dengan menggunakan standar dan protocol yang sama dan tidak ada yang memilikinya. Mereka dihubungkan via *backbone networks* yang berkecepatan tinggi dan berjarak jauh.<sup>2</sup> Walaupun internet dibuat oleh pemerintah Amerika, namun tidak berarti internet dimiliki oleh pemerintah Amerika atau pihak lainnya. Internet merupakan kumpulan sistem komputer yang tidak dimiliki oleh individu atau organisasi. Informasi pada internet dikendalikan oleh standar teknik.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Definisi yang sederhana namun umumnya semua referensi yang ada tentang Internet, baik itu berupa buku, jurnal, artikel, dsb sepakat mengenai definisi internet ini.

<sup>2</sup> Efraim Turban, R. Kelly Rainer, Jr., dan Richard E. Potter, *Introduction to Information Technology*, (USA: John Wiley & Sons, Inc., 2001), hal. 208

<sup>3</sup> Michael M. A. Mirabito, *The New Communications Technologies*, 3<sup>rd</sup> ed., (USA: Focal Press, 1997), hal. 185.

Masing-masing jaringan----dan masing-masing komputer yang ada dalam jaringan tersebut----dapat memperoleh informasi yang disediakan oleh jaringan-jaringan lainnya juga komputer-komputernya. Dengan kata lain, ketika kita sedang berinternet, berbagai macam informasi yang tersedia untuk kita sangat jauh melebihi apa yang kita miliki di dalam *hard drive* atau jaringan lokal kita. Kita memiliki akses kepada semua informasi yang dibuat oleh orang lain, tersedia dari sistem mereka melalui internet.<sup>4</sup>

Semua ini dimungkinkan dengan adanya berbagai macam protokol, yang mengatur atau memerintah agar komputer dapat mengatasi berbagai jenis informasi. Bagian dari protokol yang mengatur Internet disebut TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*). Dengan adanya TCP/IP ini maka semua jenis komputer dapat dihubungkan dengan Internet. Namun kita tidak akan membahas lebih detail mengenai TCP/IP ini.<sup>5</sup>

TCP/IP yang terdiri dari dua protokol ini juga memiliki *secondary protocols* yang menggantungkan dirinya kepada TCP/IP agar bisa bekerja. Berbagai aplikasi-aplikasi utama yang ada di internet diatur oleh protokol-protokol tersebut, yaitu <sup>6</sup>:

1. *HTTP (Hypertext Transfer Protocol)*, mengatur informasi yang dibuat untuk World Wide Web.
2. *FTP (File Transfer Protocol)*, mengatur transfer berbagai file dari jaringan yang berada di suatu tempat ke komputer kita.
3. *SMTP (Simple Mail Transfer Protocol)*, yang mengatur kegiatan pengiriman e-mail.
4. *NNTP (Network News transfer Protocol)*, yang mengatur *discussion groups*.

---

<sup>4</sup> Shel Holtz, *PR on the Net*, (New York: American Management Association, 1999), hal.37.

<sup>5</sup> *Ibid.*, hal. 37-38

<sup>6</sup> *Ibid.*, hal. 39

Protokol-protokol inilah yang berfungsi sebagai suatu bagian dari TCP/IP----*e-mail, the Web, discussion groups, dan file transfer*----yang membuat Internet sangat berguna sebagai sebuah medium baru.<sup>7</sup>

Turban, Rainer dan Potter membuat klasifikasi mengenai berbagai layanan yang disediakan oleh Internet. Menurut mereka Internet menyediakan tiga tipe layanan utama yaitu <sup>8</sup>:

1. *Communications services*, termasuk di dalamnya *electronic mail, USENET newsgroups, LISTSERVs, chat rooms, Telnet, Internet telephony* dan *Internet fax*.
2. *Information retrieval services*, termasuk di dalamnya *gophers, Archie, WAIS, File Transfer Protocol (FTP)* dan *Veronica*.
3. *The World Wide Web*

Namun tidak semua layanan atau aplikasi tersebut digunakan oleh pengguna internet. Beberapa aplikasi yang umumnya digunakan oleh para pengguna internet antara lain adalah *e-mail, discussion groups, file transfer protocol, WWW* dan *chat rooms*. Berikut ini akan dijelaskan sedikit mengenai berbagai aplikasi yang umumnya digunakan oleh para pengguna internet tersebut:

### **1. Electronic Mail (E-Mail)**

Salah satu aplikasi internet yang paling banyak digunakan di dunia adalah *e-mail*. *E-mail* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan pesan elektronik dikirimkan antar individu melalui kabel telepon atau melalui jaringan *wireless*. *E-mail*

---

<sup>7</sup> *Ibid.*

<sup>8</sup> Efraim Turban, R. Kelly Rainer, Jr. dan Richard E. Potter, *op.cit.*, hal. 216



tidak terbatas pada pesan yang berupa teks saja namun penggunaanya juga dapat memasukkan gambar dan suara di dalam pesannya, dan menambah files yang berupa teks dokumen, grafik, *spreadsheets*, dan masih banyak lagi.<sup>9</sup>

Dengan menggunakan *e-mail*, kita dapat membuat dan mengirim pesan, membuka pesan pada *server*, merespons pesan tersebut (*reply* atau *forward*) serta mengatur pesan. *E-mail* dapat digunakan untuk mengirim pesan secara individual (dalam bentuk *one-on-one*), sekelompok orang yang pesannya hanya satu (*distribution list*), dan *mailing list*.<sup>10</sup>

## **2. Discussion Group**

Juga dikenal dengan nama *forums*, *newsgroups*, atau *bulletin boards*, aplikasi ini merupakan kelompok diskusi internasional dimana orang-orang saling berbagi informasi dan ide mengenai topik-topik tertentu. Topik-topik yang tersedia sangat banyak jumlahnya, bahkan jauh melebihi apa yang kita bayangkan. Kira-kira terdapat 30.000 *newsgroups* di Internet.<sup>11</sup>

Diskusi di dalam *newsgroups* berlangsung melalui *electronic bulletin boards*, dimana siapa saja dapat mengirim berbagai pesan kepada yang lainnya untuk dibaca dan dibalas.<sup>12</sup>

## **3. File Transfer Protocol (FTP)**

FTP merupakan salah satu aplikasi Internet yang banyak digunakan oleh pengguna Internet, yang berfungsi untuk memindahkan berbagai macam *file* dalam

<sup>9</sup> Turban, Rainer dan Potter, *op.cit.*, hal. 217.

<sup>10</sup> Holtz, *op.cit.*, hal. 40-43

<sup>11</sup> Turban, Rainer dan Potter, *op.cit.*

<sup>12</sup> *Ibid*

bentuk gambar, teks, suara, animasi, dan sebagainya, dari satu komputer ke komputer lainnya, atau disimpan di media penyimpanan lainnya seperti disket, compact disc, dan sebagainya, agar dapat dilakukan pemanggilan kembali (*retrieval*) kapanpun jika *file-file* tersebut diperlukan.<sup>13</sup>

#### **4. World Wide Web (WWW)**

Banyak orang mengira Internet dan WWW merupakan hal yang sama, padahal tidak demikian. Internet berfungsi sebagai mekanisme transport, sementara WWW merupakan salah satu aplikasi yang menggunakan fungsi transport tersebut. Web merupakan suatu sistem yang menggunakan standar yang telah diterima secara universal, untuk melakukan penyimpanan, pemanggilan kembali (*retrieving*), *formatting*, dan menyajikan berbagai bentuk informasi dalam format digital, melalui *server* tertentu.<sup>14</sup>

#### **5. Chat-Rooms**

Chat-rooms merupakan aplikasi Internet yang paling banyak digunakan oleh pengguna Internet selain e-mail. Aplikasi ini memungkinkan berapa pun jumlah orang sedang *online* (*multiple on-line users*) untuk secara simultan berkomunikasi pada saat yang bersamaan (*real time*), mirip dengan sistem percakapan di telepon, hanya saja di internet formatnya adalah *typed messages*. Jumlah pengguna yang sedang *online* pada saat yang bersamaan di dalam format dunia virtual ini bisa mencapai beribu-ribu orang. Teks bergulung dengan cepat di layar yang berisi jawaban, pertanyaan maupun

---

<sup>13</sup> Holtz, *op.cit.*, hal 58.

<sup>14</sup> Turban, Rauner dan Potter, *op.cit.*, hal. 223

komentar terhadap *chatters* lainnya. Kita juga bisa mengirimkan *privatize message*, yang hanya dapat dibaca oleh satu orang saja.<sup>15</sup>

Menurut survey NetValue, Chat-rooms yang paling banyak dikunjungi oleh pengguna Internet adalah American Online Instant Messenger (AOL), MSN Messenger, ICQ dan Yahoo! Messenger.<sup>16</sup>

## II.2. INTERNET ADDICTION DISORDER (IAD)

*Internet Addiction Disorder (IAD)* adalah term yang dikemukakan pertama kali oleh Dr. Ivan Goldberg, MD untuk menamai penggunaan internet yang bersifat *pathological* atau *compulsive internet usage*.<sup>17</sup> Namun ironisnya, Dr. Goldberg tidak pernah bermaksud serius untuk mengajukan gejala ini sebagai *official diagnostic category*, sebelum term *internet addiction* ini di kemudian hari digunakan secara ekstensif oleh banyak peneliti.<sup>18</sup>

Kemudian para sosiolog, psikolog, psikiater maupun para peneliti lainnya berusaha merumuskan konsep tersebut berdasarkan perspektif mereka, sehingga istilah-istilah yang muncul mengenai gejala tersebut pun menjadi beragam mulai dari *Internet Addiction Disorder (IAD)*, *Pathological Internet Use (PIU)*, *Cyberspace Addiction*, *Compulsive Internet Use*, *Internet Dependence*, *Internetomania*, *Excessive Internet Use*, dsb.

---

<sup>15</sup> *Ibid*, hal.218

<sup>16</sup> <<http://www.netvalue.com>>, 19 Januari 2002

<sup>17</sup> Ivan Goldberg, MD, *Internet Addiction*, <<http://www.transarc.com/afs/transarc.com/public/mic/html/addiction.html>>, 21 Januari 2002.

<sup>18</sup> Storm A. King, *Is the Internet Addictive or Are Addicts Using the Internet?*, December 1996, <<http://concentric.net/~Astorm/iad.html>>, 21 Januari 2002.

Secara umum internet itu sendiri sebenarnya bukanlah suatu zat yang dapat menimbulkan kecanduan (*addictive*). Bahkan internet menawarkan banyak sekali kemudahan-kemudahan yang tidak bisa ditawarkan oleh media-media lainnya. Namun dewasa ini, term *addiction* telah diperluas ke dalam kosakata atau kamus *psychiatric* yang mengidentifikasi permasalahan di dalam penggunaan internet, yang diasosiasikan dengan kerusakan yang signifikan pada kehidupan sosial, *psychological*, dan pekerjaan (Brenner, 1996; Egger, 1996; Griffiths, 1997; Morahan-Martin, 1997; Thompson, 1996; Scherer, 1997; Young, 1996a, 1996b, 1997).<sup>19</sup>

Hal-hal mengenai *Technological Addictions* (Griffiths, 1996) dan *Computer Addiction* (Shotton, 1991) sebelumnya telah diteliti di Inggris. Namun, ketika konsep *Internet Addiction* pertama kali diteliti oleh Kimberly S. Young pada tahun 1996, terjadi perdebatan yang kontroversial baik oleh para akademisi maupun *clinicians*. Salah satu hal yang diperdebatkan adalah bahwa hanya substansi-substansi fisik (*physical substances*) yang dimasukkan ke dalam tubuh saja yang dapat dikategorikan sebagai "addictive" atau zat yang dapat menimbulkan kecanduan.<sup>20</sup>

Meskipun banyak yang percaya bahwa term *addiction* seharusnya hanya diaplikasikan pada kasus-kasus yang melibatkan obat-obatan (*drugs*) atau substansi kimia (*chemical substances*) tertentu (Walker, 1989; Rachlin, 1990), namun pendefinisian *addiction* telah diperluas lagi sehingga mencakup beberapa kecanduan perilaku tertentu (*behavioral addiction*) yang tidak melibatkan minuman keras

---

<sup>19</sup> Kimberly S. Young (a), *What Makes the Internet Addictive: Potential Explanations for Pathological Internet Use*, University of Pittsburgh at Bradford, Paper presented at the 105<sup>th</sup> annual conference of the American Psychological Association, August 15 1997, Chicago IL, <<http://www.netaddiction.com>>, 21 Januari 2002.

<sup>20</sup> Kimberly S. Young (b), *Internet Addiction: Symptoms, Evaluation and Treatment*, University of Pittsburgh at Bradford, Januari 1999, <<http://www.netaddiction.com>>, 22 Januari 2002.

(*intoxicant*), seperti pernah yang dilakukan oleh beberapa penelitian klinis (*clinical research*) di bawah ini<sup>21</sup>:

- *Pathological/Compulsive Gambling* (Mabilia, 1993; Griffiths, 1991 & 1990; Abbott, 1995)
- *Over Eating/Eating Disorders* (Lesieur & Blume, 1993; Lacey, 1993; Copeland, 1995)
- *Compulsive Sexual Behavior* (Goodman, 1993)
- *Technological Over Use* (Griffiths, 1996)
- *Computer Dependency* (Shotton, 1991)
- *Excessive Television Viewing* (Winn, 1983; Kubey & Csikszentmihalyi, 1990; McIlwraith, 1991)
- *Obsessive Video Game Playing/Video Game Addiction* (Keepers, 1991; Griffiths, 1991&1992; Soper, 1983)
- *Love and Relationships* (Peele & Brody, 1975)
- *Exercise* (Morgan, 1979)

Hal yang diperdebatkan lainnya seputar penggunaan konsep *internet addiction* adalah tidak seperti ketergantungan terhadap unsur kimia, internet menawarkan banyak sekali manfaat yang bisa dirasakan langsung sebagai wujud dari perkembangan teknologi di dalam masyarakat dan bukan sesuatu hal untuk dikritik sebagai zat "*addictive*" (Levy, 1996).<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Kimberly S. Young (c), *Psychology of Computer Use: XL. Addictive Use of the Internet: A Case That Breaks the Stereotype*, Psychological Reports, 1996, <<http://www.netaddiction.com>>, 21 Januari 2002.

<sup>22</sup> Young (b), *op.cit.*

Beberapa karakteristik telah digunakan untuk membedakan penggunaan internet yang *addictive* dari penggunaan internet yang normal. Namun memang masih sulit sekali untuk melakukan diagnosa yang tepat karena konsep atau term *internet addiction* belum terdaftar di dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders – Fourth Edition* (DSM-IV). Namun tidak menutup kemungkinan bahwa *internet addiction disorders* suatu hari nanti akan secara resmi menjadi bagian dari bab gangguan pengendalian impuls pada DSM-V.<sup>23</sup>

Maka dari itu banyak peneliti mencoba membuat definisi dan alat ukur untuk mendiagnosa fenomena *internet addiction* ini. Berikut ini adalah beberapa definisi maupun diagnosa mengenai *internet addiction* yang peneliti berhasil temukan :

#### **1. Dr. Ivan Goldberg, MD<sup>24</sup> :**

Menurut pencetus dari *internet addiction*, kriteria untuk gangguan (*disorder*) ini didasarkan pada kriteria yang serupa untuk *substance abused disorders* yang ada pada DSM-IV. Namun Dr. Goldberg baru-baru ini melakukan revisi dan menyarankan untuk mengganti term mengenai kondisi ini menjadi *Pathological Computer Use*, serta mengganti beberapa kriteria. Berikut ini adalah kutipan dari pernyataannya:

*Pathological Computer Use Disorder was proposed by me as the name for a disorder in which people overuse computers to the extent that (A and/or B):*  
*A. Such use causes them distress*  
*B. Such use has detrimental effect on their physical, psychological, interpersonal, marital, economic, or social functioning.*

*A parallel unofficial disorder would be "workaholism" and the parallel official DSM-IV diagnosis would be "Pathological Gambling".*

---

<sup>23</sup> *Ibid.*

<sup>24</sup> Goldberg, *op.cit.*

## 2. Richard Davis, M.A., Ph.D.<sup>25</sup> :

Menurutnya *Internet addiction* atau *Pathological Internet Use (PIU)* adalah suatu kondisi *psychiatric* yang mencakup baik itu *pathological behaviors* dan *maladaptive cognitions*. Gejala-gejala pada perilaku (*symptomatic behaviors*) mencakup :

1. Timbulnya masalah pada kehidupan akademik atau pekerjaan
2. Mengabaikan teman, keluarga dan tanggung jawab lainnya.
3. Reaksi tubuh yang tidak mengenakan (*withdrawal*) ketika jauh dari internet
4. Lekas marah (*irritability*) ketika mencoba menghentikan penggunaan internet.
5. Berinternet lebih lama dari yang direncanakan sebelumnya
6. Berbohong atau menyangkal mengenai berapa lama sebenarnya waktu yang dihabiskan untuk berinternet
7. Merubah gaya hidup secara drastis yang bertujuan agar dapat menghabiskan waktu lebih lama lagi untuk berinternet
8. Berkurangnya aktivitas secara fisik
9. Mengabaikan atau bersikap acuh tak acuh akan kesehatan tubuh akibat aktivitas berinternet yang dilakukannya.
10. Waktu tidur berkurang atau adanya perubahan pada pola tidur agar dapat menghabiskan waktu lebih lama lagi untuk berinternet.

Sementara itu yang dimaksud dengan kognisi (*cognitions*) dalam konteks *internet addiction* adalah orang tidak hanya bertingkah laku berbeda dari apa yang dianggap normal oleh masyarakat, mereka juga berpikir secara berbeda daripada individu-individu pada umumnya. Mereka memiliki pemikiran yang obsesif tentang

---

<sup>25</sup> Richard Davis, *What are the Symptoms of Internet Addiction?*, Department of Psychology, York University, <<http://www.internetaddiction.ca>>, 21 Januari 2002.

internet, pengendalian impuls berkurang (*diminished impulse control*), dan merasa bahwa internet adalah satu-satunya teman. Mereka juga merasa bahwa internet adalah satu-satunya tempat di mana mereka merasa nyaman akan dirinya sendiri dan dunia disekitar mereka.

Gejala lainnya termasuk memikirkan tentang internet ketika sedang *offline*, mengharapkan atau menantikan kegiatan *online* yang akan datang, dan menghabiskan banyak uang dan pengeluaran lainnya untuk berinternet. Kemudian kurang menghabiskan waktu untuk melakukan aktivitas yang menyenangkan dibandingkan dengan sebelum kondisi *internet addiction* tersebut muncul. Apa yang biasanya menyenangkan menjadi tidak menyenangkan lagi. Komplikasi yang lebih jauh akan muncul ketika individu tersebut pada akhirnya mengisolasi dirinya dari teman-temannya di dunia nyata, karena ia lebih senang menghabiskan waktu dengan teman-teman *online* nya.

Pada akhirnya individu dengan *internet addiction* memiliki suatu perasaan bersalah mengenai penggunaan internet mereka. Mereka kerap berbohong kepada teman-temannya mengenai berapa banyak waktu yang sebenarnya mereka habiskan di internet serta berpikir untuk merahasiakan penggunaan internetnya dari orang lain. Meskipun mereka menyadari bahwa apa yang mereka lakukan itu tidak sepenuhnya diterima oleh masyarakat, mereka tidak dapat menghentikannya.

Pemikiran spesifik yang diasosiasikan dengan *internet addiction* adalah mengenai "alam bawah sadar (*subconscious*)" dan "otomatis". Orang-orang yang kecanduan internet bahkan tidak menyadari bahwa mereka berpikir demikian. Pemikiran ini berulang kali dimainkan di dalam pikiran orang sehingga sulit untuk memisahkan antara fakta dan fiksi.



Pemikiran-pemikiran tipikal tentang diri sendiri termasuk, "*I am only good on the internet,*" "*I am worthless offline, but online I am someone,*" "*I have power and control online, but offline I have little effect on other people,*" dan "*I am a failure when I am offline.*"

Sementara itu pemikiran-pemikiran tipikal lainnya adalah tentang dunia, termasuk men-generalisasikan hal-hal yang spesifik ke dalam hal yang global. Dengan kata lain, individu tersebut mungkin berpikir, "*The internet is the only place I am respected,*" "*Nobody loves me offline,*" "*the internet is my only friend,*" atau "*People treat me badly offline.*"

### **3. Martin V. Olson<sup>26</sup>:**

Menurutnya, banyak penelitian telah dilakukan untuk memutuskan atau menentukan sifat dasar (*nature*), kecenderungan (*prevalence*), gejala dan konsekuensi dari *internet addiction*. Hasil dari penelitian tersebut mengindikasikan bahwa hal yang terpenting di dalam menentukan apakah seseorang itu kecanduan internet adalah jika penggunaan internetnya berdampak merugikan terhadap kehidupan penggunanya atau orang-orang yang ada di dalam kehidupan si pengguna internet tersebut.

Di bawah ini adalah kriteria-kriteria yang digunakan oleh beberapa *internet behavioralists* dan *clinicians* untuk mendiagnosa *internet addiction*. *Internet Addiction Disorders (IAD)* adalah pola penggunaan internet yang maladaptive, yang menyebabkan terjadinya kerusakan (*impairment*) atau *distress* secara klinis, dan menunjukkan tiga atau lebih gejala-gejala di bawah ini, yang muncul sewaktu-waktu pada periode yang sama selama 12 bulan :

---

<sup>26</sup> Martin V. Olson, *How the Internet Impacts the Lives of Its Users*, <<http://www.members.tripod.com/martyman53/survey/index.htm>>, 21 Januari 2002.

*An IAD is a maladaptive pattern of internet use leading to clinically significant impairment or distress as manifested by three or more of the following occurring at any time in the same 12-months period*

### I. *Tolerance*

- a. Kebutuhan untuk menambah jumlah waktu berinternet untuk mencapai kepuasan

### II. *Withdrawal*

- a. Karakteristik dari gejala *withdrawal* :

1. Menghentikan atau mengurangi penggunaan internet yang berat dan berkepanjangan
2. Dua atau lebih dari kriteria-kriteria di bawah ini, yang muncul dalam waktu beberapa hari hingga sebulan setelah kriteria 1.

- *Psychomotor agitation*
- Kegelisahan (*anxiety*)
- Pikiran yang obsesive (*obsessive thinking*) tentang apa yang sedang terjadi di internet
- Berfantasi atau bermimpi tentang internet
- Secara sadar atau tidak sadar melakukan pergerakan pada jari-jari seperti mengetik (*typing movement*).

3. Gejala-gejala pada kriteria 2 menyebabkan *distress* atau kerusakan (*impairment*) pada kehidupan sosial, pekerjaan, atau area yang memiliki fungsi penting lainnya.

- b. Menggunakan internet untuk membebaskan atau menghindari gejala-gejala *withdrawal*.

- III. Mengakses internet seringkali dilakukan lebih sering atau lebih lama dari yang direncanakan sebelumnya

- IV. Adanya keinginan yang gigih atau mengalami kesulitan/gagal untuk menghentikan atau mengontrol penggunaan internet.
- V. Sejumlah besar waktu dihabiskan untuk melakukan aktivitas yang berkaitan dengan penggunaan internet (seperti membeli buku-buku di internet, *browsing* situs, *download* materi-materi tertentu, dsb).
- VI. Kehidupan sosial, pekerjaan, atau aktivitas yang bersifat rekreasi dihentikan atau dikurangi karena penggunaan internet
- VII. Penggunaan internet tetap dilanjutkan meskipun telah menimbulkan permasalahan fisik, sosial, pekerjaan, atau psikologis yang disebabkan atau diperburuk oleh penggunaan internet (kehilangan waktu tidur, gangguan dalam perkawinan, terlambat untuk pertemuan di pagi hari, mengabaikan pekerjaan, atau orang-orang disekitarnya merasa ditinggalkan)

#### 4. Center for On-Line Addiction (COLA)<sup>27</sup>:

Menurut klinik yang memfokuskan untuk mengobati orang yang mengalami kecanduan Internet ini, *Internet Addiction* adalah suatu term yang luas, mencakup berbagai jenis perilaku (*behaviors*) dan permasalahan *impulse-control disorders*. *Impulse-control disorders* disebut juga gangguan pengendalian impuls.<sup>28</sup> Menurut COLA, ada lima tipe atau sub kategori dari *internet addiction* yaitu *cybersexual addiction*, *cyber-relationships addiction*, *information overload*, *net compulsion* dan *computer addiction* (akan dijelaskan lebih lanjut pada bagian karakteristik *dependent*).

<sup>27</sup> <<http://www.netaddiction.com>>, 21 Januari 2002.

<sup>28</sup> Terjemahan ke dalam Bahasa Indonesia ini ada di dalam *Suplemen Pedoman Penggolongan dan Diagnosis Gangguan Jiwa di Indonesia III (S-PPDGJ III)*, Cetakan Pertama, (Jakarta: Dep.Kesehatan RI, Direktorat Jenderal Pelayanan Medik, 1995), hal. 50

### 5. John Suler<sup>29</sup> :

Menurut Suler, *addiction* dapat didefinisikan dengan bebas, yaitu sebagai sesuatu yang sehat, tidak sehat, maupun kombinasi antara keduanya. Contohnya jika kita sedang menyenangi suatu hobi tertentu, kita merasa ingin sekali menghabiskan waktu sebanyak mungkin untuk melakukan hobi tersebut, sehingga baik sekali bagi perkembangan kreatifitas, ekspresi diri, serta proses belajar. Bahkan di beberapa *unhealthy addiction* pun kita masih dapat menemukan hal-hal yang positif, meskipun dibarengi dengan timbulnya berbagai masalah di dalamnya.

Namun di dalam *pathological addiction* yang sebenarnya, hal tersebut tidak berlaku lagi. Hal-hal yang buruk mengalahkan yang baik, mengakibatkan munculnya gangguan yang serius pada kemampuan (*ability*) seseorang untuk berfungsi sebagaimana mestinya di dunia nyata. Segala hal berpotensi untuk menjadi target *pathological addiction* seperti obat-obatan (*drugs*), pola makan, olahraga (*exercising*), judi, sex, bekerja, dan sebagainya.

### 6. Dr. Kimberly S. Young<sup>30</sup> :

Dr. Young telah melakukan penelitian mengenai *internet addiction* selama tiga tahun, mulai dari tahun 1996 hingga 1999. Menurutnya, dari semua diagnosa yang tercantum pada DSM-IV, *Pathological Gambling* atau judi patologislah yang dianggap memiliki kesamaan dengan *Pathological Internet Use*. Maka dari itu, dengan menggunakan *Pathological Gambling* sebagai model, maka *internet addiction*

---

<sup>29</sup> John Suler, *Computer and Cyberspace Addiction*, Rider University, 1999.  
<<http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/psycyber.html>>, 21 Januari 2002.

<sup>30</sup> Kimberly S. Young (d). *Internet Addiction: The Emergence of A New Clinical Disorder*. Published in *CyberPsychology and Behavior*, Vol. 1 No. 3., pages 237-244. Paper presented at the 104th annual meeting of the American Psychological Association, Toronto, Canada, August 15, 1996.  
<<http://www.netaddiction.com>>, 21 Januari 2002.

didefinisikannya sebagai suatu gangguan pengendalian impuls (*impulse-control disorder*), yang tidak melibatkan zat (alkohol) atau substansi tertentu.

Definisi-definisi maupun item-item diagnostic yang dikemukakan oleh beberapa peneliti di atas terlihat berbeda satu sama lain, namun pada dasarnya semuanya hampir sama, yaitu kecanduan Internet merupakan suatu gangguan yang akan menyebabkan berbagai kerusakan atau masalah pada berbagai aspek di dalam kehidupan. Kecanduan internet tidak bisa disamakan dengan jenis-jenis kecanduan lainnya karena sebenarnya Internet bukanlah suatu zat yang dapat menimbulkan kecanduan.

Maka dari itu, *Pathological Gambling* sebagai satu-satunya *official diagnostic criteria* yang memiliki kedekatan dengan *internet addiction* akan dijadikan model untuk mendiagnosa kecanduan internet di dalam penelitian ini.

Setelah memahami apa yang dimaksud dengan *internet addiction*, maka penjelasan selanjutnya adalah mengenai karakteristik-karakteristik yang melekat pada individu yang kecanduan internet, yang dapat membedakannya dari individu yang penggunaan internetnya normal.

Untuk selanjutnya individu yang kecanduan internet akan disebut *dependent (addict)*, sementara individu yang penggunaan internetnya normal disebut sebagai *non-dependent (normal)*.

### II.3. KARAKTERISTIK INDIVIDU YANG KECANDUAN INTERNET

Karena sulitnya melakukan deteksi dan diagnosa kecanduan internet, maka dari itu pengertian yang mendalam mengenai karakteristik-karakteristik apa yang dapat membedakan penggunaan internet yang normal dari yang bersifat pathological merupakan suatu hal yang penting, terutama bagi para *clinicians* yang ingin melakukan *treatment* kepada pasien yang mengalami *internet addiction disorder*.<sup>31</sup>

Individu yang kecanduan internet (*dependents*) akan memiliki *attitudes, behaviors*, maupun karakteristik-karakteristik yang unik dan berbeda dari individu yang pemakaian internetnya normal.<sup>32</sup> Karakteristik tersebut antara lain dapat dilihat dari berbagai aspek berikut ini yaitu :

1. Jenis kelamin (*sex*)
2. Perbedaan dalam penggunaan (*usage differences*) yang terdiri dari :
  - a. Lama menjadi pengguna internet (*length of time using internet*)
  - b. Total waktu berinternet (*hours per week*)
  - c. Aplikasi yang digunakan di internet (*applications used*)
  - d. Aktivitas ketika berinternet (*internet activities*).
3. Kepribadian (*personality traits*).
  - a. Self-Disclosure
  - b. Introvert
  - c. Seif-Esteem
4. Penggunaan media lain.
5. Aktivitas sehari-hari

---

<sup>31</sup> Kimberly S. Young (e) dan Robert C. Rodgers, *Personality Traits Associated with Its Development*, University of Pittsburgh at Bradford. Paper presented at the 69<sup>th</sup> annual meeting of the Eastern Psychological Association in April 1998. <<http://www.netaddiction.com>>, 6 Maret 2002.

<sup>32</sup> *Ibid.*

Berikut ini akan dibahas satu persatu mengenai karakteristik-karakteristik tersebut serta hasil dari penelitian-penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya.

## 1. Jenis Kelamin

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Keith J. Anderson, ~~Ph.D.~~ terhadap 1.708 mahasiswa dari 7 universitas di Amerika Serikat dan 1 universitas dari Eropa, ditemukan bahwa sebagian besar pecandu internet adalah laki-laki.<sup>33</sup> Demikian pula hasil dari penelitian Brenner<sup>34</sup>, Thompson<sup>35</sup>, dan Egger<sup>36</sup>.

Namun hasil penelitian ~~Dr.~~ Young justru menemukan bahwa perempuan-lah yang lebih banyak mengalami kecanduan internet. Menurutnya, hal tersebut mungkin disebabkan karena perempuan-lah yang lebih banyak merespon untuk mengisi kuesioner yang dipasangnya di internet. Mengapa demikian? Menurut ~~Dr.~~ Young, perempuan dianggap lebih cenderung atau lebih senang mendiskusikan hal-hal yang menyangkut emosional maupun berbagai masalah yang menimpa dirinya ketimbang laki-laki, sehingga perempuanlah yang lebih banyak merespon iklan *internet addiction test* yang dipasangnya di internet.<sup>37</sup>

Begitu pula hasil penelitian yang dilakukan oleh University of Hertfordshire di UK terhadap 445 pengguna internet, menemukan bahwa lebih banyak perempuan

---

<sup>33</sup> Keith J. Anderson, *Internet Use Among College Students: An Exploratory Study*. Rensselaer Polytechnic Institute, Troy, N.Y., <<http://www.rpi.edu>>, 20 Januari 2002.

<sup>34</sup> V. Brenner, *An Initial Report on the Online Assessment of Internet Addiction: the First 30 Days of the Internet Usage*, Marquette University Counselling Center and Suny-Buffalo, 1996, <<http://www.ccsnet.com/prep/pap/pap8b/638b012p.txt>>, 21 Januari 2002.

<sup>35</sup> S. Thompson, *Internet Connectivity: Addiction and Dependency Study*, Honors Thesis in Media Studies, Pennsylvania State University, 1996, <<http://www.personal.psu.edu/sjt112/iads/thesis.html>>, 21 Januari 2002.

<sup>36</sup> O. Egger dan M. Rauterberg, *Internet Behavior and Addiction*, Semester Thesis, Swiss Federal Institute of Technology, Zurich, 1996, <<http://www.ifap.bepr.thz.ch/~egger/ibq/res.htm>>, 21 Januari 2002.

<sup>37</sup> Kimberly S. Young (d), *op.cit.*

yang mengaku dirinya mengalami kecanduan internet dibandingkan laki-laki. Para penelitiannya, dalam presentasi hasil penelitiannya di konferensi British Psychological Society pada tahun 1998 di London mengemukakan bahwa stereotype yang selama ini berkembang mengenai tipikal pecandu internet yaitu remaja dan biasanya laki-laki, kini sudah berkembang dan tidak selamanya demikian. Namun yang perlu diperhatikan juga dari hasil temuan mereka adalah fakta bahwa yang mau menjadi sukarelawan untuk menjadi responden di dalam penelitian tersebut lebih banyak dari kaum perempuan dibandingkan laki-laki, juga fakta bahwa ratio perempuan pengguna internet semakin bertambah dan peningkatannya lebih pesat dibandingkan laki-laki.<sup>38</sup>

Hal tersebut tentu saja merupakan fenomena baru karena menurut *stereotype* yang berkembang selama ini, dari segi jenis kelamin, pria-lah yang dianggap lebih menguasai teknologi ketimbang perempuan. Aspek-aspek dan bias-bias nilai dan norma budaya juga terlibat. Misalnya, ada pandangan sebagian orang yang menyatakan bahwa urusan teknologi adalah urusan pria. Miami University bahkan pernah melakukan suatu penelitian longitudinal pada tahun 1997 dan 1998, dan berhasil membuktikan bahwa terdapat perbedaan gender di dalam penggunaan Internet.<sup>39</sup>

Ada juga yang menyebutkan bahwa laki-laki lebih cenderung untuk mengkonsumsi berbagai teknologi media baru dalam dosis yang lebih tinggi daripada perempuan, dan mereka puia lah yang banyak merancang *communication software* dan *hardware*.<sup>40</sup>

---

<sup>38</sup> *Women's Growing Addiction to the Internet*, 15 Desember 1998.  
<[http://news.bbc.co.uk/1/hi/english/health/newsid\\_235000/235466.stm](http://news.bbc.co.uk/1/hi/english/health/newsid_235000/235466.stm)> 6 Maret 2002

<sup>39</sup> Christian End et.al., *The Internet Gender Gap Among College Students*,  
<<http://www.muohio.edu>>, 27 Februari 2002.

<sup>40</sup> John V. Pavlik, *New Media Technology: Cultural and Commercial Perspectives*, (USA: Allyn & Bacon, 1996), hal.337



Namun bukan berarti urusan teknologi selamanya akan didominasi oleh laki-laki, meskipun sebagian besar sejarah dari teknologi media baru lebih banyak mencatat nama-nama laki-laki. Dengan semakin majunya jaman, apalagi di era *information superhighway* seperti sekarang ini, pintu sangat terbuka lebar bagi perempuan.<sup>41</sup>

## 2. Lama Menjadi Pengguna Internet

Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Dr. Young juga menemukan bahwa orang-orang yang baru menjadi pengguna internet (*new users*), yaitu kurang dari satu tahun, lebih beresiko tinggi untuk mengembangkan pola penggunaan internet yang adiktif.<sup>42</sup> Mengapa bisa demikian tidak dijelaskan olehnya. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Viktor Brenner juga melaporkan bahwa populasi penelitiannya berisi sejumlah besar pengguna baru internet. Rata-rata telah *online* selama 24 bulan, namun dengan standar deviasi 22 bulan, 24% baru *online* selama kurang dari 6 bulan. Padahal mayoritas kriteria diagnostik DSM-IV memiliki persyaratan waktu yaitu kondisi-kondisi tersebut harus sudah berlangsung lama sebelum bisa didiagnosa.<sup>43</sup>

Dr. Ivan Goldberg, MD juga mengungkapkan hal yang senada yaitu seseorang baru bisa dikatakan kecanduan internet jika telah menunjukkan gejala-gejala tertentu selama 12 bulan atau minimal setahun. Menurutnya *newcomers* akan membutuhkan waktu ekstra lebih lama untuk bisa mempelajari semua yang ditawarkan di internet, sehingga pengetahuan yang mereka peroleh pun belum banyak. Selain itu mereka juga

---

<sup>41</sup> *Ibid*

<sup>42</sup> Young (d), *op.cit.*

<sup>43</sup> Brenner. *op.cit.*

belum memiliki waktu untuk memprioritaskan internet<sup>44</sup> Namun hal ini memang masih menjadi perdebatan di kalangan peneliti.

Dr. John M. Grohol, Psy.D<sup>45</sup> mengajukan sebuah alternatif hipotesis lainnya mengenai hal ini. Menurutnya, kebanyakan orang yang kecanduan internet merupakan pendatang baru (*newcomers*) di dalam dunia internet. Mereka sedang menuju ke tahap pertama yaitu tahap dimana mereka menyesuaikan diri (*acclimating*) dengan sebuah lingkungan baru (internet), dengan sepenuhnya membenamkan diri ke dalamnya. Karena internet ternyata jauh lebih besar dari segala hal yang pernah kita lihat sebelumnya, banyak orang menjadi *stuck* atau tidak bisa lepas dari proses *acclimation* atau tahap *enchantment* dalam waktu yang lebih lama daripada proses *acclimation* yang terjadi pada teknologi baru, produk maupun layanan baru lainnya.

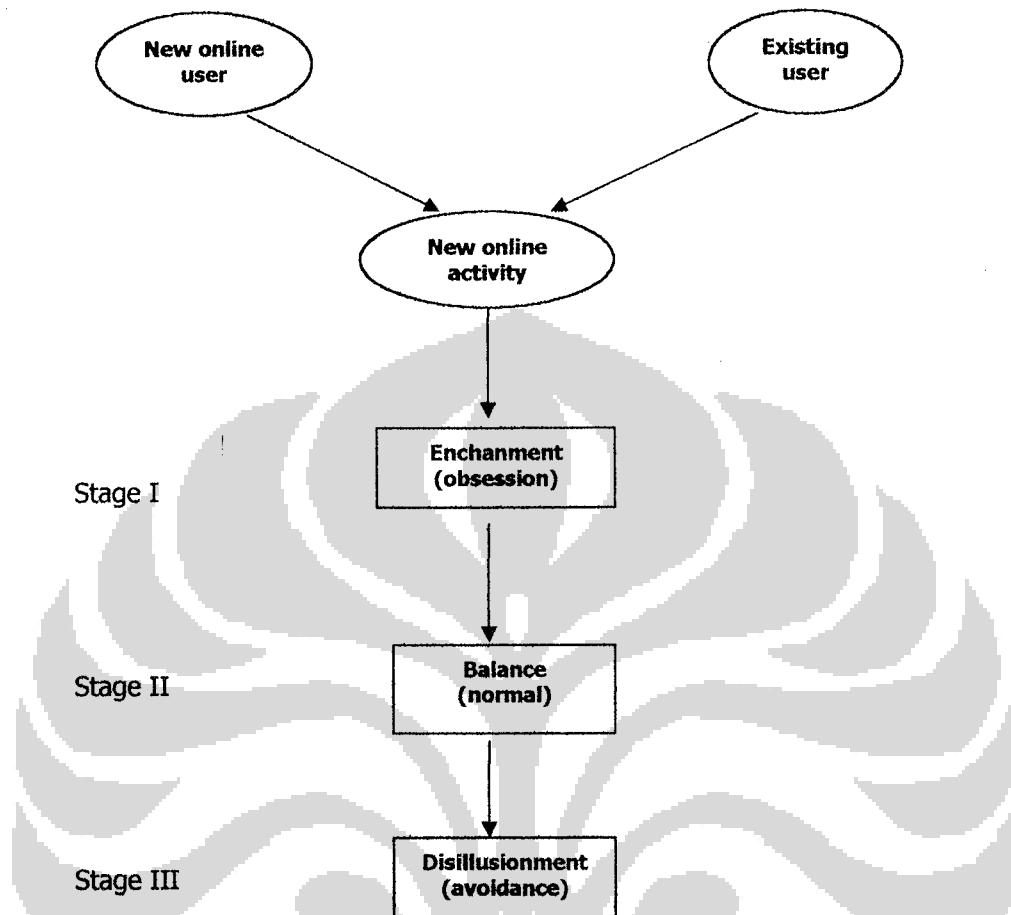
Penelitian yang dilakukan oleh Roberts, Smith dan Pollack pada tahun 1996 mengenai aktivitas *chatting* di internet dapat menjadi contoh. Menurut mereka, pada awalnya orang merasa sangat tertarik dan terobsesi untuk mencoba *chatting* (tahap I). Setelah lama terbenam dalam ke dalam aktivitas tersebut, kemungkinan ia akan mulai merasa bosan dan mulai mengurangi frekuensinya (tahap II). Kemudian tahap keseimbangan pun tercapai di mana level dari aktivitas *chatting* tadi sudah normal.

Berikut ini adalah sebuah model mengenai *Pathological Internet Use* yang dikemukakan oleh Grohol. Menurutnya model ini dapat diterapkan secara lebih luas pada penggunaan internet secara umum.

---

<sup>44</sup> Goldberg, *op.cit.*

<sup>45</sup> John M. Grohol, *Internet Addiction Guide*, <<http://www.psychcentral.com>>, 1 Maret 2002.



**Gambar 1. Grohol's Model of Pathological Internet Use**

Menurut Grohol, beberapa orang bisa dengan mudahnya terperangkap pada tahap I dan tidak akan pernah bergerak menuju ke tahap selanjutnya. Orang-orang tersebut jelas memerlukan pertolongan untuk bisa sampai ke tahap III.

Untuk pengguna lama (*existing online users*), menurutnya model ini juga bisa menjelaskan bagaimana mereka bisa menggunakan internet secara berlebihan (*overuse*). Grohol berasumsi bahwa *existing users* akan lebih mudah untuk berpindah dari tahap yang satu ke tahap lainnya untuk setiap aktivitas baru yang mereka lakukan di internet daripada pendatang baru di dunia maya ini (*newcomers*). Menurutnyapun juga hal ini mungkin saja terjadi bagi *existing online users* menemukan

sebuah aktivitas baru seperti *chat rooms* yang atraktif, *newsgroup* atau *website* baru, yang akan menuntun mereka kembali ke model tersebut.

Maka dari itu Grohol berasumsi, karena semua aktivitas berinternet merupakan suatu tahapan, pada akhirnya orang-orang pun akan sampai pada tahap III dengan sendirinya. Sama halnya dengan remaja yang pada akhirnya sadar dengan sendirinya dan belajar untuk tidak berbicara di telepon selama berjam-jam setiap harinya. Namun bagi beberapa orang, proses ini memang membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan orang-orang lainnya.

### **3. Total Waktu Berinternet Seminggu**

Selain itu, hampir semua penelitian yang pernah dilakukan mengenai *internet addiction* membuktikan bahwa orang yang kecanduan internet tentu saja akan menghabiskan waktu lebih lama ketika berinternet dibandingkan orang-orang yang penggunaan internetnya normal. Contohnya hasil penelitian Dr. Young, terbukti bahwa *dependent* menghabiskan waktu rata-rata 38,5 jam per minggu dengan standar deviasi 8,04 jam per minggu, sementara *non-dependent* hanya menghabiskan rata 4,9 jam per minggu dengan standar deviasi 4,70 jam per minggu. Estimasi tersebut menunjukkan bahwa *dependent* menghabiskan waktunya di internet hampir 8 kali lipat lebih banyak daripada *non-dependent*. Menurut Dr. Young, jika seseorang sudah semakin familiar dengan internet, akan semakin bertambah pula waktu yang dihabiskannya untuk berinternet. Hal ini mirip dengan level *tolerance* yang biasanya dialami oleh alkoholik, dimana pada level ini mereka secara bertahap akan meningkatkan konsumsi alkohol dengan tujuan untuk mencapai efek-efek yang diinginkan. Sementara itu sebaliknya *non-dependent* melaporkan bahwa mereka hanya

menghabiskan sedikit saja waktunya untuk *on-line*, tanpa adanya peningkatan yang progresive di dalam penggunaannya.<sup>46</sup>

Begitu pula hasil dari penelitian Keith J. Anderson, Ph.D juga terbukti bahwa *dependent* menghabiskan waktu berinternet rata-rata 229 menit per hari, sementara *non-dependent* rata-rata hanya 73 menit per hari. Estimasi waktu berinternet yang dimaksud oleh kedua penelitian tersebut adalah berapa lama waktu yang dhabiskan untuk penggunaan internet yang bertujuan untuk kesenangan atau kepentingan pribadi, dan bukan untuk keperluan akademik atau pekerjaan.<sup>47</sup>

Namun patokan untuk berapa lama rata-rata total waktu berinternet pada orang-orang yang kecanduan itulah yang memang belum jelas. Hasil dari penelitian-penelitian tersebut pada umumnya sangat bervariasi dalam hal berapa lama waktu yang dihabiskan orang yang kecanduan internet untuk *on-line*.

Dr. Grohol kembali berasumsi mengenai hal ini. Menurutnya, waktu saja tidak dapat dijadikan indikator dari kecanduan atau terikat dalam perilaku yang mendorong (*compulsive behavior*). Waktu harus dilihat dalam konteks dengan faktor-faktor lainnya, seperti misalnya apakah orang tersebut mahasiswa (yang menurut perbandingan secara keseluruhan menghabiskan banyak waktu untuk *online*), atau apakah itu bagian dari pekerjaannya. Bisa juga karena adanya kondisi-kondisi tertentu yang mendahului (*pre-existing conditions*) seperti misalnya mengidap penyakit mental lainnya (seseorang yang depresi akan lebih banyak menghabiskan waktunya di internet daripada yang tidak), serta orang tersebut memiliki banyak masalah dalam hidupnya sehingga menyebabkan ia menghabiskan waktu lebih lama untuk *on-line* dengan motif

---

<sup>46</sup> Young (d), *op.cit.*

<sup>47</sup> Anderson, *op.cit.*

untuk melarikan diri dari masalah yang sedang dihadapinya, pernikahan yang buruk, atau hubungan sosial yang sulit, dsb.<sup>48</sup>

Namun yang jelas, semakin lama waktu yang dihabiskan untuk berinternet akan berdampak kepada berbagai aspek kehidupan. Contohnya penelitian yang dilakukan oleh Stanford Institute for the Quantitative Study of Society. Selain terbukti bahwa internet dapat menyebabkan isolasi sosial, dalam salah satu hasil temuannya juga terungkap bahwa semakin lama seseorang menghabiskan waktunya untuk berinternet akan mengakibatkan semakin sedikit kemungkinan orang tersebut untuk mau mengkonsumsi media-media tradisional kembali. Mereka justru menjadi semakin menggantungkan dirinya kepada internet.<sup>49</sup> Penjelasan yang lebih mendalam mengenai bagaimana pengaruh penggunaan internet terhadap kehidupan akan dipaparkan nanti.

#### **4. Aplikasi Internet yang Digunakan dan Aktivitas-Aktivitas di dalamnya**

Orang-orang yang kecanduan internet (*dependents*) juga mempunyai kecenderungan untuk lebih sering menggunakan aplikasi internet tertentu dibandingkan dengan orang-orang yang penggunaan internetnya normal (*non-dependent*). Berikut ini adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh Dr. Young mengenai aplikasi yang paling sering digunakan oleh *dependent* juga *non-dependent*.<sup>50</sup>

---

<sup>48</sup> Grohol, *op.cit*

<sup>49</sup> Stanford Institute for the Quantitative Study of Society, *The More Time People Using the Internet*, <[http://www.stanford.edu/group/siqss/press\\_release/press\\_detail.htm](http://www.stanford.edu/group/siqss/press_release/press_detail.htm)>, 1 Maret 2002

<sup>50</sup> Young (d), *op.cit*.

**Tabel 1.**  
**Aplikasi Internet yang Paling Sering Digunakan oleh *Dependent* dan *Non-Dependent***

Application	Type of Computer User	
	Dependents	Non-Dependents
Chat Rooms	35%	7%
MUDs	28%	5%
Bulletin Board (Forum discussion)	15%	10%
E-Mail	13%	30%
WWW	7%	25%
Information Protocols	2%	24%

Menurut Dr. Young, *non-dependent* biasanya lebih sering menggunakan aplikasi-aplikasi internet yang memungkinkan mereka untuk mengumpulkan berbagai jenis informasi, yaitu aplikasi-aplikasi seperti *Information Protocols (Search Engine)* dan *World Wide Web (WWW)*, juga *e-mail*. *WWW* dan *Information Protocols* atau *data base search engine*, yang memungkinkan pengguna internet mengakses berbagai macam informasi yang ada di dunia, dan untuk melakukan *download files* hingga program *software* baru, merupakan dua aplikasi terakhir yang paling jarang digunakan oleh *dependent*. Hal ini mungkin disebabkan oleh banyak faktor. Pencarian *data base*, meskipun menarik dan seringkali *time consuming*, bukanlah alasan yang utama *dependent* menjadi kecanduan terhadap internet.

Sebaliknya *dependent* lebih senang menggunakan aplikasi-aplikasi yang bersifat atau memiliki fungsi komunikasi dua arah yaitu *chat rooms* dan *MUDs*. Namun meskipun *bulletin board (news groups)* dan *e-mail* juga bersifat komunikasi dua arah, keduanya kurang diminati oleh *dependent*.

*News groups* atau *virtual bulletin board message system*, merupakan aplikasi yang memungkinkan pengguna internet untuk berdiskusi dengan sekian banyak pengguna internet lainnya mengenai berbagai macam topik. Namun aplikasi ini menempati urutan ketiga, dan hanya tipis perbedaannya antara *dependent* dan *non-dependent* meskipun lebih sering *dependent* yang menggunakannya. Hal itu berarti

aplikasi ini cukup sering digunakan oleh keduanya. Namun mungkin ada baiknya jika melihat perbedaan aktivitas yang dilakukan antara kedua kelompok tersebut ketika mereka menggunakan aplikasi ini (akan dijelaskan kemudian).

Sementara itu *e-mail*, meskipun tidak dijelaskan di dalam hasil penelitian tersebut mengapa hanya sedikit *dependent* yang menggunakannya, sebenarnya kurang bisa disebut sebagai aplikasi yang membedakan kedua kelompok tersebut. *E-mail* dari dulu hingga kini merupakan aplikasi internet yang paling umum digunakan oleh setiap pengguna internet untuk berkomunikasi, karena kelebihan yang dimilikinya dibandingkan medium lainnya.<sup>51</sup> Hasil *pre-test* yang dilakukan peneliti terhadap 55 orang mahasiswa Universitas Indonesia juga menemukan bahwa *e-mail* tidak bisa menjadi aplikasi internet yang dapat membedakan antara *dependent* dan *non-dependent*, karena semua responden menjawab selalu menggunakan *e-mail*.

*Chat rooms* dan *Multi-User Dungeons*, atau yang lebih dikenal dengan MUDs, menurut hasil penelitian Dr. Young merupakan dua aplikasi teratas yang paling sering digunakan oleh *dependent* di internet. Kedua aplikasi tersebut menurutnya memungkinkan berapa pun jumlah orang sedang *on-line* (*multiple on-line users*) untuk secara simultan berkomunikasi pada saat yang bersamaan (*real time*), mirip dengan sistem percakapan di telepon, hanya saja di internet formatnya adalah *typed messages*. Jumlah pengguna yang sedang *on-line* pada saat yang bersamaan di dalam format dunia virtual ini bisa mencapai beribu-ribu orang. Teks bergulung dengan cepat di layar yang berisi jawaban, pertanyaan maupun komentar terhadap *chatters* atau *gamers* lainnya. Kita juga bisa mengirimkan *privatize message*, yang hanya dapat dibaca oleh satu orang saja.

---

<sup>51</sup> Debra Cameron, *The Internet: A Global Bussines Opportunity*, (South Carolina: Computer Technology Research, 1994), hal 38.



Namun yang harus diperhatikan adalah meskipun sama-sama bersifat *text based* dan *multiple on-line users*, *chat rooms* dan *MUDs* memiliki perbedaan. *MUDs* yang berasal dari games lama yang sangat terkenal yaitu *Dungeon and Dragon*, merupakan permainan di mana untuk bisa *log on*, pemainnya harus menciptakan suatu karakter, yang digunakan sebagai identitas dirinya di dalam 'dunia virtual' tersebut. Hercules misalnya. Ia yang akan bertarung di pertempuran, duel dengan sesama pemain, membunuh monster, membeli senjata, dsb. Maka dari itu *MUDs* juga disebut sebagai *role playing games*, dimana setiap orang mempunyai karakter masing-masing dan melakukan interaksi sosial seperti layaknya di dunia nyata. Adanya "karakter" atau "peran" itulah yang membedakan dunia *chat rooms* dengan *MUDs*. Terdapat ratusan games *MUDs* yang berbeda mulai dari *space battles* hingga duel-duel di abad pertengahan.<sup>52</sup>

Menurut observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti, *gamers* di Indonesia, khususnya di kalangan pelajar dan mahasiswa di Jakarta, juga menggandrungi *multi-user games* antara lain yang populer adalah Counter Strike (CS) dan Nexia. Namun karena infrastruktur jaringan internet di Indonesia yang kurang baik sehingga menyebabkan jalannya permainan menjadi sangat lamban, games-games tersebut umumnya tidak dimainkan secara *on-line*, melainkan hanya dengan *Local Area Network (LAN)*. Maksudnya adalah, *gamers* yang ingin bermain CS memang datang ke warnet, namun mereka hanya dapat bermain dengan sesama *gamers* yang pada saat itu juga sedang *log on* di warnet yang sama, bukan dengan ratusan atau ribuan orang yang sedang *on-line* saat itu. Maka dari itu jumlah pemain menjadi terbatas dan

---

<sup>52</sup> Richard W. Wiggins, *The Internet for Everyone: A Guide for Users and Providers*, (USA: Mc.Graw-Hill, Inc., 1995), hal. 190-

tergantung dari berapa komputer yang ada di warnet tersebut. Padahal seharusnya games tersebut dimainkan secara *on-line*.

Ada juga yang bermain CS secara *on-line*, namun paling-paling hanya pengguna internet yang mengakses internet dari rumah, yang tidak ada masalah dengan internet yang lamban. Namun itupun ia harus membeli lisensi yang asli dari games tersebut, yang berarti harus membayar sejumlah uang. Berhubung mayoritas pengguna internet di Indonesia mengakses internet dari warnet, maka games tersebut dimainkan tidak melalui jaringan internet, namun lewat LAN.

Namun keterbatasan tersebut nampaknya tidak menjadi masalah bagi para *gamers*. Mereka tetap asyik bermain, berjam-jam, bahkan sampai begadang hingga pagi. Tapi saat ini kepopuleran CS ternyata sudah menurun, dikalahkan oleh pamor *multi-user games* asli buatan orang Indonesia (mahasiswa ITB), yang hanya bisa dimainkan secara *online*, yaitu Perang Kurusetra. Game Kurusetra ini bertipe strategi pergantian waktu, dengan bentuk permainan membangun peradaban, perang dan kerjasama. Games yang sangat menghebohkan Indonesia ini dengan suksesnya berhasil menjadi makanan sehari-hari para *gamers* sejati.

Jika sebelumnya sudah dibahas mengenai aplikasi apa yang paling sering digunakan oleh *dependent*, maka pembahasan berikut ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas lagi mengenai aktivitas-aktivitas seperti apakah yang dilakukan oleh *dependents* ketika menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut.

*Center for Online Addiction (COLA)* dapat memperjelas hal tersebut. Menurut sebuah klinik di Amerika Serikat yang spesialisasinya adalah mengobati orang-orang yang kecanduan internet, ketika menggunakan berbagai aplikasi internet *dependent*

lebih cenderung untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu, yang tercakup di dalam 5 jenis atau tipe *internet addiction*<sup>53</sup> :

1. **Cybersexual Addiction**, yaitu kecanduan pada *adult chat-rooms* atau segala sesuatu yang bersifat porno di internet (*cyberporn*).
2. **Cyber-Relationships Addiction**, yaitu menjalin hubungan secara *on-line* yang dibentuk di *chat rooms*, *MUDs* atau *newsgroup*, yang menggantikan orang-orang sekitarnya di dunia nyata, serta menyangkut isu mengenai *cyberaffairs*.
3. **Net Compulsions**, yaitu *compulsive on-line gambling*, *on-line auction* dan *obsessive on-line trading*.
4. **Information Overload**, yaitu *compulsive web surfing* atau *database searches*.
5. **Computer Addiction**, yaitu *obsessive computer game playing* seperti bermain *on-line Multi-User Games*, maupun berdiskusi mengenai taktik permainan serta berbagai aspek *programming* seputar komputer, dimana masalah-masalah seperti ini sering sekali dialami oleh laki-laki, baik anak-anak maupun remaja.

Sementara itu Richard A. Davis, M.A., Ph.D. juga mengemukakan hal yang serupa. Menurutnya ada beberapa hal yang membuat orang menjadi kecanduan internet, yaitu *online sex*, *online games*, *online casinos*, *online stock trading*, dan *online auctions*.<sup>54</sup>

Pada dasarnya apa yang dikemukakan oleh Richard A. Davis maupun oleh *Center for Online Addiction (COLA)* adalah sama. Namun ada beberapa hal yang tidak cocok dengan keadaan di Indonesia, dalam artian ada aktivitas-aktivitas yang belum

---

<sup>53</sup> <<http://www.netaddiction.com>>, 21 Januari 2002.

<sup>54</sup> Davis, *op.cit*

umum atau belum banyak banyak dilakukan oleh pengguna internet di Indonesia khususnya di kalangan mahasiswa. Mungkin hanya sedikit saja kalangan yang melakukan *online auctions*, *online stock trading* maupun *online gambling*. Kemudian awalnya peneliti melihat bahwa yang sering sekali dicari oleh mahasiswa ketika *browsing* atau pencarian *database* yaitu hal-hal yang berbau *entertainment*, lagu--*software*--artikel (yang kemudian akan di *download*). Namun ternyata hasil *pre-test* membuktikan bahwa aktivitas-aktivitas tersebut tidak bisa dijadikan karakteristik yang dapat membedakan mahasiswa yang kecanduan internet dari yang penggunaan internetnya normal karena kedua kelompok sama-sama melakukan aktivitas tersebut.

Maka dari itu hanya tiga jenis atau tipe *internet addiction* beserta semua aktivitas-aktivitas yang dilakukan di masing-masing tipe tersebut saja yang akan diteliti kembali di dalam penelitian ini yaitu *cyber-relationships addiction*, *cybersexual addiction/online sex* dan *online games addiction*. Berikut ini akan dijelaskan sedikit mengenai ketiga jenis *internet addiction* tersebut.

#### CYBER RELATIONSHIPS ADDICTION

*Chat-rooms*, *online games* dan *bulletin board* merupakan aplikasi Internet yang memungkinkan dibentuknya *online relationships*. Komunikasi instan dengan orang-orang dari berbagai belahan dunia, saling bertukar pikiran, budaya maupun kebiasaan, adalah hal-hal yang dilakukan ketika menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut. *Stereotype* tidak dipentingkan dan perbedaan tidak menjadi masalah. Satu-satunya masalah adalah kendala bahasa. Bahkan jarak geografis pun tidak menjadi penghalang. Inilah aspek yang paling menarik dari *information superhighway*.<sup>55</sup>

---

<sup>55</sup> Jon-Richard Little, Jeremiah Jackson dan Charles Cohara, *MUDs and IRC: The Heroin of the Internet*, <<http://www.units.muohio.edu/psybersite/cyberspace/addiction/addiction.shtml>>, 6 Februari 2002

Menurut DeVito, terbentuknya *online interpersonal relationships* sangat meningkat seiring dengan meningkatnya jumlah pengguna Internet. Banyak orang menggunakan Internet untuk bertemu dengan orang-orang baru dan menjalin hubungan secara online. Banyak yang beralih ke Internet untuk mencari teman atau pasangan (*romantic partner*).<sup>56</sup>

Menurutnya hal tersebut disebabkan karena banyak sekali keuntungan dari membina hubungan secara online, meskipun ada juga kerugiannya. Salah satu keuntungannya adalah dalam hal keamanan (*safety*). Kita bisa menjalin hubungan dengan banyak orang di Internet tanpa adanya rasa khawatir akan terjadinya kekerasan fisik maupun penyakit menular seksual. Selain itu tidak seperti hubungan yang dibentuk di dunia nyata dimana penampilan fisik cenderung lebih dipentingkan daripada faktor kepribadian, di Internet kualitas kepribadian yang ada di dalam diri kita (*inner beauty*) lebih dulu dikomunikasikan. Hal ini tentu saja menjadikan Internet sebagai tempat yang tepat bagi orang-orang yang pemalu atau orang-orang yang kesulitan di dalam menjalin hubungan dengan cara-cara tradisional atau konvensional karena adanya kekurangan pada fisiknya atau kemampuan interpersonalnya. Dengan tidak ditonjolkannya faktor-faktor fisik, komunikasi yang dilakukan di Internet akan menimbulkan kesejajaran atau bersifat *equal* dan tidak akan membuat orang tersebut merasa rendah diri, terkucil, minder, sebagaimana yang ia rasakan di dunia nyata. Maka dari itu ia bebas untuk membuka sebanyak mungkin atau sedikit mungkin informasi yang berkaitan dengan kondisi fisiknya.

Keuntungan lainnya menurut DeVito adalah begitu banyaknya jumlah orang yang ada di Internet yang dapat diraih, dan relatif lebih mudah untuk menemukan seseorang yang cocok dengan apa yang kita inginkan. Selain itu status sosial ekonomi

---

<sup>56</sup> David DeVito, *The Interpersonal Communication Book*, 9<sup>th</sup> ed., (USA: Addison Wesley Longman Inc., 2001), hal.252-253

serta tingkat pendidikan tidak begitu dipentingkan di Internet, bahkan kita bisa mencapai status yang lebih tinggi lagi di Internet.

Rheingold juga menjelaskan, memang akan lebih mudah bagi orang-orang yang mengalami kesulitan dalam membina hubungan di dunia nyata untuk membina hubungan di Internet, melalui berbagai aplikasi-aplikasi Internet, khususnya *chat-rooms*. Namun yang bahayanya adalah sebagian orang mulai menarik dirinya dari orang-orang di sekitarnya di dunia nyata, dan hanya menggantungkan diri kepada orang-orang ditemuinya di dalam komunitas *online*. Padahal ini hanya akan menyebabkan orang-orang tersebut merasakan kesepian yang lebih dalam lagi daripada yang ia rasakan sebelumnya.<sup>57</sup>

Ditambah lagi *chat-rooms* menyediakan suatu lingkungan yang dapat membuat seseorang menjadi seseorang yang benar-benar berbeda. Hal ini dapat terjadi karena adanya pembentukan kepribadian baru, atau bahkan berubah sama sekali menjadi seseorang yang baru. Format *text-only environment* ini akan menyebabkan seseorang tidak merasa segan atau malu di dalam berkomunikasi. Hal ini bisa menjadi sesuatu hal yang positif maupun negatif. Untuk orang-orang yang pemalu, hal ini akan menjadi semacam 'terapi' baginya, namun bagi orang-orang dengan tipe lainnya, hal ini akan memberinya kesempatan untuk menjadi semena-mena terhadap orang lain. Siapa saja bebas untuk mencoba identitas baru di Internet, dan hal ini akan menguntungkan bagi orang-orang yang memang ingin mencoba identitas baru ini. Namun akan berbahaya bagi orang-orang yang meletakkan kepercayaan kepadanya.<sup>58</sup>

---

<sup>57</sup> Howard Rheingold, *A Slice of Life in My Virtual Community*, <<http://www.well.com/user/hr1/vcbook/index.html>>, 21 Januari 2002

<sup>58</sup> *Ibid.*

## CYBER SEXUAL ADDICTION

Sebenarnya apakah yang dimaksud dengan *cyber sex*? Hingga kini memang belum ada satupun definisi mengenai *cyber sex* yang sudah diterima secara universal. Definisi yang paling umum dari *cyber sex* adalah segala aktivitas yang dilakukan di Internet yang dapat menyebabkan stimulasi seksual. Aktivitas-aktivitas seperti melihat situs-situs porno atau terlibat di dalam *sex chat* juga termasuk ke dalam *cyber sex*.<sup>59</sup>

Dewan Nasional Amerika Serikat untuk kecanduan sex dan perilaku menyimpang---NCSAC---melaporkan hasil penelitian terbarunya dalam kongres tahunannya di Atlanta. Disebutkan, dari sekitar 60 juta pengguna internet, sedikitnya dua juta diantaranya sudah dapat digolongkan kecanduan *cybersex*. Bahkan sebagian diantaranya sudah parah, karena mulai kehilangan kesadaran antara dunia nyata dan virtual.<sup>60</sup>

NCSAC melaporkan ada tiga macam bentuk umum cybersex yang menyebabkan kecanduan. Yang pertama dan yang paling umum adalah pertukaran online foto-foto atau potongan video porno. Yang kedua yang dinilai paling menguras kantong pelanggannya adalah komunikasi sinkron lewat Internet. Di sini ditawarkan tayangan pornografi secara *live*, baik yang waktunya sudah ditentukan maupun yang *on-demand*. Kemudian ada juga yang namanya *chat-rooms*, dimana para pengakses Internet dapat berkomunikasi langsung dengan wanita atau pria manapun, tentu saja tema chatting adalah seputar sex. Yang ketiga adalah distribusi files atau perangkat lunak pornografi dengan menggunakan disket atau compact disc.

Menurut Richard Kartawijaya, Wakil Presiden Asosiasi Piranti Lunak dan Telematika Indonesia, dalam paparannya pada seminar dies natalis ke-46 Fisipol UGM

---

<sup>59</sup> Olson, *op.cit.*

<sup>60</sup> *Bahaya Kecanduan Internet*, Kompas (27 September 2001), juga di <<http://www.dwelle.de/indonesia/teknologi/184336.html>>

di Gedung UC, Yogyakarta, Rabu 19/9/2001, dari sekitar 1,8 juta warga Indonesia yang sudah mengenal dan mengakses internet, 50% diantaranya ternyata tidak bisa menahan diri untuk tidak membuka situs porno. Selain mengakses situs porno, 2-3 bulan pertama internet lebih banyak digunakan untuk bermain games.<sup>61</sup>

Mengapa banyak sekali pecandu Internet yang kecanduan pada *cyber sex* sebenarnya berhubungan dengan berbagai faktor, tergantung mau dikaitkan dengan faktor apa. Center for On-line Addiction (COLA) yakin bahwa faktor yang menyebabkan orang-orang yang melakukan *cyber sex*, terutama ketika sudah menjadi kecanduan, adalah karena sifat *anonymity*, *accessibility* dan *escape* yang melekat pada aktivitas tersebut.<sup>62</sup>

Begitu banyaknya materi berbau porno yang tersedia di Internet bisa diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan tanpa perlu merasa khawatir akan ketahuan atau mendapatkan sanksi sosial. Semuanya dapat dilakukan tanpa nama (*anonymity*). Begitu pula dengan *sex chat*. Siapa saja bisa berpura-pura menjadi sosok yang diinginkan, memalsukan identitas sesuka hati, dan memiliki kontrol penuh untuk melakukan aktivitas-aktivitas seksualnya untuk mencapai kepuasan. Hal ini juga membuat *cyber sex* dianggap relatif lebih aman (*safety*) karena identitas diri yang sebenarnya tidak akan diketahui, serta terhindar dari penyakit menular seksual.

Yang dimaksud dengan *accessibility* adalah begitu banyaknya situs-situs porno di Internet yang bisa diakses dengan mudah sekali, tanpa sensor, dan gratis (meskipun ada juga yang harus membayar), serta banyaknya *chat-rooms* yang bertema seks di Internet dimana siapa saja bebas untuk melakukan *sex chat* di dalamnya.

---

<sup>61</sup> *Situs Porno dan Kesehatan Mental*, <<http://www.e-psikologi.com/dewasa/cybersex.htm>>, 6 Maret 2002.

<sup>62</sup> <<http://www.netaddiction.com>>, 21 Januari 2002.



Ada sebagian orang percaya bahwa faktor utama yang mendorong dilakukannya *cyber sex* adalah kepuasan seksual yang diperolehnya. Orang-orang ini mengalami semacam pelarian mental (*mental escape*) dari kenyataan. Misalnya seorang laki-laki yang kemampuan seksualnya mengalami masalah bisa saja berubah menjadi *hot cyberlover* yang diidam-idamkan banyak wanita di *chat rooms*. Pengalaman-pengalaman tersebut tidak hanya memberikan kepuasan seksual, namun dapat melarikan diri dari kenyataan yang sebenarnya tidak diinginkannya dengan berfantasi, menciptakan identitas maupun kepribadian *online* baru, yang bertolak belakang dengan keadaannya di dunia nyata.

#### ONLINE GAMES ADDICTION

Games-games *online* yang bersifat *multi-users, massively multiplayer*, atau *role playing games* tersebut bukanlah sekedar games-games biasa, melainkan ada interaksi interpersonal di dalamnya. Dan motivasi para pemain games-games tersebut pun bukan murni hanya sekedar untuk bermain games belaka.

Administrator dari MUDs mulai menyadari adanya sebuah pola yaitu sebagian besar pemain tidak bermain sama sekali, melainkan hanya *chatting* dengan sesama pemain lainnya di dalam kedai minuman atau bar yang ada di dalam dunia games tersebut. MUDs adalah sebuah *society*, yang juga memiliki berbagai norma sosial. Komunitas *online* tersebut merupakan cermin dari komunitas di dunia nyata. Di dalamnya juga terdapat klik, sampah masyarakat, dan pemimpin. Perbedaannya hanyalah di dalam dunia virtual ini, yang dikomunikasikan hanyalah yang bersifat *mentally*, dan cakupannya adalah seluruh dunia.<sup>63</sup>

---

<sup>63</sup> Little, Jackson dan Cohara, *op.cit.*

Sama halnya dengan *cyber relationships addiction* maupun *cyber sexual addiction*, ada faktor-faktor lain yang menyebabkan banyak mahasiswa yang kecanduan Internet tidak bisa lepas dari dunia virtual di dalam games-games tersebut.

Menurut Richard Davis<sup>64</sup>, faktor *accessibility* serta *anonymity* juga mempengaruhi *online games addiction*. Kemudian yang kedua, games-games ini mayoritas bisa dimainkan dengan gratis. Ketiga, games-games ini memberikan semacam *reward* (misalnya kedudukan, kekayaan, kekuasaan, dsb) agar para pemainnya terus bermain lebih lama lagi. Selain itu, bermain *online games* dinilai ideal untuk menghabiskan waktu dan menghindari berbagai permasalahan dalam hidup.

Misalnya saja pada games Kurusetra. Games Kurusetra ini bertipe strategi pergantian waktu, dengan bentuk permainan membangun peradaban, perang dan kerjasama. Seseorang yang sudah menjadi 'sesepuh' di dalam suatu Dewan Raja tentu saja akan berusaha mati-matian untuk mempertahankan Dewan Rajanya dari serangan musuh. Ia harus terus memantau setiap perkembangan yang terjadi di dalamnya serta mempertahankan kedudukannya dari percaturan politik yang sama kejamnya dengan yang terjadi di dunia nyata karena semua orang yang ikut bermain tentu saja ingin memiliki kedudukan yang tertinggi.

Seseorang yang 'bukan siapa-siapa' di dunia nyata bisa menjadi seseorang yang sangat dihormati dan dihargai di dalam dunia maya seperti menjadi 'sesepuh' di dalam games Kurusetra tadi. Di dalam dunia maya tersebut ia dapat menyembunyikan penampilan fisiknya dan kekurangan-kekurangan lainnya. Jika di dunia nyata ia mengalami kesulitan untuk menjalin hubungan, maka segalanya akan menjadi lebih mudah di dunia maya. Sama halnya dengan orang-orang yang mengalami *cyber relationships addiction* atau *cyber sexual addiction* tadi.

---

<sup>64</sup> Davis, *op.cit.*

## 5. Personality Traits

Sebelum membahas aspek kepribadian manakah yang berkaitan dengan *internet addiction*, sebaiknya perlu dipahami lebih dahulu pengertian dari kepribadian atau personaliti itu sendiri. Personaliti atau kepribadian adalah sesuatu yang sifatnya individual, dalam arti tidak seorangpun mempunyai personaliti yang sama. Personaliti bukanlah sesuatu yang salah atau benar, bukan sesuatu yang baik atau buruk. Tiap personaliti mempunyai kelemahan dan kekuatannya sendiri.<sup>65</sup>

Personaliti merupakan suatu konsep yang abstrak, yang mengintegrasikan banyak aspek sehingga dapat mengkarakteristikan seperti apa seseorang itu. Personaliti juga dinilai sebagai karakteristik yang paling mencolok yang dimiliki individu.<sup>66</sup>

Dalam beberapa penelitian diketahui terdapat 4000 dimensi atau unsur terkecil dari personaliti yang dinamakan trait. Trait adalah suatu cara seseorang memberikan reaksi terhadap stimulus, yaitu suatu sikap dimana seseorang akan beraksi terhadap perubahan dari dunia luar. Dengan demikian trait seseorang akan merupakan reaksi yang konsisten dan mudah untuk memprediksi apa yang akan dikerjakan pada suatu stimulus tertentu. Misalnya seseorang yang mempunyai trait agresif, ia akan merasa perlu untuk melakukan atau menciptakan konflik-konflik, merasa perlu untuk mengadakan *clash* fisik, tidak senang berdiam diri dan merasa bahagia bila dapat melawan orang lain.<sup>67</sup>

---

<sup>65</sup> Yul Iskandar, *Test Personaliti*, (Jakarta: Yayasan Dharma Graha, 1994), hal 89

<sup>66</sup> Larry A. Hjelle dan Daniel J. Ziegler, *Personality theories: Basic Assumptions, Research, and Applications*, (Singapore: McGraw-Hill, Inc., 1992), hal. 3-4.

<sup>67</sup> Iskandar, *op.cit.*, hal 94

Untuk mengetahui bagaimana personaliti seseorang yang lengkap dan benar adalah sangat sulit. Kita tidak perlu mengetahui ke-4000 trait tersebut, 30-100 trait saja sudah cukup banyak. Justru mungkin hanya 2-5 trait saja sudah cukup. Berapa besar dimensi atau trait yang mau diketahui itu tergantung pada kebutuhan kita akan personaliti tersebut. Misalnya seorang psikiater barangkali hanya ingin mengetahui apakah pasiennya agresif, emosional, *mature* (dewasa), impulsif, hostile, optimis, dsb.<sup>68</sup>

Jika dihubungkan dengan *internet addiction*, kira-kira trait yang seperti apakah yang dimiliki oleh orang-orang yang kecanduan internet? Hal tersebut juga menjadi aspek yang sangat menarik untuk diteliti terbukti dengan banyaknya peneliti yang juga memfokuskan penelitiannya pada *personality trait* yang dihubungkan dengan perkembangan *internet addiction*. Mari kita lihat bersama trait seperti apa yang kira-kira dimiliki oleh orang-orang yang kecanduan internet.

Trait yang pertama adalah ***introvert***. Introvert dapat digambarkan sebagai orang yang memiliki karakteristik pemalu, *social withdrawal*, dan kecenderungan untuk tidak banyak bicara.<sup>69</sup> Introvert adalah personaliti seseorang dimana ia kurang menyenangi bersama orang lain. Ia lebih senang menyendiri, tidak suka dengan orang baru, tidak suka berbicara di depan umum, tidak suka menonjol. Ia tidak berani memulai percakapan, khususnya dengan orang baru. Ia terlihat kaku bila bersama orang banyak, apalagi orang-orang yang tidak dikenal. Ia juga mudah tersinggung, apalagi oleh lelucon mengenai dirinya. Ia juga kurang percaya diri, pemalu dan

---

<sup>68</sup> *Ibid*

<sup>69</sup> Clifford T. Morgan; Richard A. King; John R. Weisz; John Schopler. *Introduction to Psychology*. 7<sup>th</sup> Ed. (Singapore: McGraw-Hill, Inc., 1986) Hal. 569

pendiam. Trait introvert memiliki berbagai tingkatan dari yang sangat rendah hingga sangat tinggi.<sup>70</sup>

Trait introvert sangat berhubungan erat dengan trait berikutnya yaitu **self-disclosure**. *Self-disclosure* adalah mengungkapkan atau membuka informasi mengenai diri sendiri kepada orang lain, seperti informasi tentang nilai-nilai (*values*), kepercayaan (*beliefs*), keinginan (*desire*), perilaku, kualitas diri atau karakteristik, dsb. Orang-orang yang bersifat introvert biasanya memiliki tingkat self-disclosure yang lebih rendah daripada orang yang bersifat ekstrovert.<sup>71</sup>

Bagaimana hubungan *self-disclosure* ini dengan fenomena *internet addiction* berhasil dibuktikan oleh sebuah penelitian yang dilakukan oleh Dr Kimberly S Young yang berjudul *Internet Addiction: Personality Traits Associated With Its Development*, yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana *personality traits* orang-orang yang kecanduan internet (*dependent*). Dengan menggunakan 16PF (*Sixteen Personality Factor Inventory*), hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ternyata *dependents* memiliki skor yang tinggi pada **low self-disclosure**. Selain itu *dependents* juga cenderung memiliki trait *self-reliance*, *emotional sensitivity* dan *reactivity, vigilance*, juga *non-conformist characteristics*.<sup>72</sup>

Internet mungkin bisa menjadi media yang sangat berguna bagi orang-orang yang memiliki sifat introvert maupun tingkat self-disclosure yang rendah. Apalagi berbagai aplikasi di Internet memungkinkan dilakukannya interaksi interpersonal secara *anonymous* dan penciptaan identitas maupun kepribadian baru yang bertolak

---

<sup>70</sup> Iskandar, *op.cit.*, hal. 49

<sup>71</sup> DeVito, *op.cit.*

<sup>72</sup> Young (e), *op.cit.*

belakang dengan kepribadian di dunia nyata. Jika di dunia nyata seseorang mengalami kesulitan di dalam menjalin hubungan dengan orang lain karena ia memiliki sifat introvert serta keterbukaan diri yang rendah, maka hal tersebut bisa berubah di Internet. Terbukti dari hasil survey yang ditunjukkan kepada American Online Users pada pertanyaan "*How is your on-line personality compared to your in-person personality?*" ternyata diemukan bahwa 22% dari respondennya merasa bahwa mereka menjadi lebih ekstrovert ketika on-line, sementara hanya 1% yang merasa bahwa mereka justru menjadi lebih introvert ketika on-line.<sup>73</sup>

Hal ini berarti menunjukkan bahwa ternyata banyak orang yang menggunakan internet memiliki trait **introvert** di dalam dunia nyata. Meskipun tidak secara langsung dibandingkan antara yang kecanduan internet dan yang tidak, namun hasil temuan tersebut dapat menjadi dasar pemikiran apakah benar orang-orang yang kecanduan internet umumnya juga bersifat introvert.

Pertanyaan tersebut dijawab oleh penelitian yang dilakukan oleh University of Hertfordshire di UK terhadap 445 pengguna Internet. Dalam presentasi hasil penelitiannya di konferensi British Psychological Society pada tahun 1998 di London, para penelitiannya memaparkan bahwa orang-orang yang mengaku bahwa dirinya kecanduan Internet ternyata lebih cenderung untuk memiliki sifat *introvert* daripada orang-orang yang tidak kecanduan Internet.<sup>74</sup>

Trait terakhir yang akan dijelaskan adalah **self-esteem**. Seberapa besarkah kita menyukai diri kita sendiri? Seberapa berharganya kita sebagai "seseorang" di

---

<sup>73</sup> Olson, *op.cit.*

<sup>74</sup> *Women's Growing Addiction to the Internet*, 15 Desember 1998.  
<[http://news.bbc.co.uk/1/hi/english/health/newsid\\_235000/235466.stm](http://news.bbc.co.uk/1/hi/english/health/newsid_235000/235466.stm)> 6 Maret 2002

mata kita sendiri? Jawaban atas pertanyaan-pertanyaan tadi akan merefleksikan self-esteem yang kita miliki, atau dengan kata lain menurut DeVito, self-esteem adalah nilai (*value*) yang seseorang berikan terhadap dirinya sendiri atau bagaimana seseorang menghargai dirinya sendiri.<sup>75</sup> Secara sederhana *self-esteem* dapat juga didefinisikan sebagai menyukai (*liking*) dan respek terhadap diri sendiri.<sup>76</sup>

Mark Griffiths dari Nottingham Trent University menjelaskan bahwa salah satu karakteristik dari orang yang mengalami kecanduan internet adalah sangat rendahnya tingkat *self-esteem*. Dengan melakukan chatting, bermain *role playing games* (seperti *MUD*), akan meningkatkan *self-esteem* pada diri orang tersebut dan merasa dihargai (*rewarded*) oleh orang lain yang juga berinteraksi dengannya di internet.<sup>77</sup>

Storm A. King dalam tulisannya pada tahun 1996 yang berjudul "*Is The Internet Addictive, or Are Addicts Using the Internet?*" juga mengungkapkan hal yang senada. Menurutnya orang-orang yang memiliki masalah dengan *self-esteem* dan kemampuan interpersonal akan merasa lebih mudah untuk berkomunikasi di Internet daripada di dunia nyata.<sup>78</sup>

Menurut Dr. Young, individu yang memiliki *low self-esteem*, merupakan salah satu pemicu dari penggunaan Internet yang bersifat patologis. Permasalahan psikologis yang dimilikinya itu mungkin menyebabkan penggunaan aplikasi-aplikasi Internet yang memungkinkan dilakukannya interaksi interpersonal secara *anonymous*, seperti *chat-rooms* dan *online games*, untuk mengatasi kekurangannya. Karena kurang

---

<sup>75</sup> DeVito, *op.cit.*, hal.65

<sup>76</sup> Rick Randall, 1973, dalam John P. Robinson dan Phillip R. Shave, *Measures of Social Psychological Attitudes*, (USA: Survey Research Center, 1980), hal.45

<sup>77</sup> Mark Griffiths (1997), dalam Jon-Richard Little, Jeremiah Jackson dan Charles Cohara, *MUDs and IRC: The Heroin of the Internet*, <<http://www.units.muohio.edu/psybersite/cyberspace/addiction/addiction.shtml>>, 6 Februari 2002.

<sup>78</sup> King, *op.cit.*

hanya dilakukan sendiri (*solitary activities*), serta cenderung untuk membatasi aktivitas sosialnya (kurang aktif). Hal tersebut menurutnya tentu saja akan mengakibatkan terganggunya hubungan (*relationships*) dengan orang-orang sekitarnya di dunia nyata (*withdrawal*).<sup>81</sup>

Shotton (1991) juga berhipotesis bahwa individu-individu yang mengalami ketergantungan terhadap Internet lebih cenderung untuk memiliki gaya hidup yang suka mengasingkan diri (*schizoid lifestyle*) dan merasa nyaman dengan isolasi sosial yang berkepanjangan. Individu-individu yang mengalami kecanduan Internet tidak akan mengalami rasa keterasingan (*feelings of alienation*) yang sama dengan orang-orang yang penggunaan Internetnya normal ketika mereka harus duduk diam seorang diri dalam jangka waktu yang lama. Kemampuan Internet yang sangat interaktif akan membantu para penggunanya agar bisa merasakan adanya 'keterhubungan' (*connectedness*) dengan sesama pengguna lainnya meskipun secara fisik mereka sendirian.<sup>82</sup>

## **7. Penggunaan Media Lain**

Internet telah dielu-elukan dan dipuja-puja oleh sebagian orang sebagai suatu media yang dinilai lebih superior daripada televisi dan media-media lainnya yang dinilai "pasif". Hal tersebut disebabkan karena Internet memungkinkan penggunanya untuk memilih informasi mana yang diinginkan, dan seringkali merespon informasi-informasi

---

<sup>81</sup> Young (e), *op.cit.*

<sup>82</sup> M. Shotton, *The Costs and Benefits of Computer Addiction*, Behavior and Information Technology, hal. 219-230, dalam Young (e), *Ibid.*



tersebut secara aktif dalam bentuk pertukaran e-mail, *chatting* atau *posting message* di *electronic bulletin board*, dan masih banyak lagi.<sup>83</sup>

Meskipun masih merupakan hal yang relatif baru, tidak diragukan lagi bahwa kehadiran dan pertumbuhan teknologi Internet telah menjadi salah satu fenomena sosial yang paling menarik perhatian saat ini. Di seluruh dunia, termasuk di Indonesia, kini semakin banyak orang yang memanfaatkan internet untuk bermacam-macam kebutuhan. Selain secara revolusioner mengubah metode komunikasi massa dan penyebaran data atau informasi, internet juga telah membuktikan dirinya sebagai satu-satunya medium berjangkauan massal yang paling fleksibel. Ia dengan mudah bisa mengintegrasikan seluruh bentuk media massa konvensional seperti media cetak dan audio visual bahkan tradisi lisan (*oral tradition*) sekalipun.<sup>84</sup>

Jika seseorang sudah kecanduan terhadap media yang sangat interaktif seperti internet, apakah individu tersebut masih tetap mengonsumsi media-media lain yang bersifat tradisional atau konvensional seperti surat kabar, televisi dan radio? Penelitian yang dilakukan oleh Stanford Institute for the Quantitative Study of Society yang bertujuan untuk membuktikan bahwa internet dapat menyebabkan isolasi sosial dalam salah satu hasil temuannya mengungkapkan bahwa semakin lama seseorang menghabiskan waktunya untuk berinternet akan mengakibatkan semakin sedikit kemungkinan orang tersebut untuk mau mengonsumsi media-media tradisional kembali. Mereka justru menjadi semakin menggantungkan dirinya kepada internet.<sup>85</sup>

---

<sup>83</sup> Amy Harmon, *Researchers Find Sad, Lonely World in Cyberspace*, <<http://www.nytimes.com/library/tech/98/08/biztech/articles/30depression.html>>, 6 Maret 2002

<sup>84</sup> Indonesian Internet Research Center (Inrecent), *Masyarakat Pengguna Internet Indonesia*, 1999, <<http://geocities.com/inrecent/project.html>>, 7 Maret 2002.

<sup>85</sup> Stanford Institute for the Quantitative Study of Society, *op.cit.*

Mengapa hal tersebut dapat terjadi? Hal ini mungkin saja disebabkan oleh berbagai faktor, tergantung dari sudut pandang mana kita melihatnya. Salah satunya adalah mengenai kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh Internet sebagai media atau teknologi komunikasi baru, yang tidak dimiliki oleh media-media konvensional lainnya.

Teknologi komunikasi baru, salah satunya adalah Internet, menurut Everett M. Rogers memiliki tiga sifat atau ciri utama<sup>86</sup>, yaitu :

1. *Interactivity*, yaitu kemampuan sistem komunikasi baru untuk "bercakap-cakap" dengan penggunanya (bukan sekedar reaksi mekanikal). Media baru bersifat lebih interaktif dibandingkan dengan media konvensional, dan komunikasi dapat dilakukan dengan banyak orang sehingga hampir sama seperti interaksi biasa. Karena itulah media baru merupakan kombinasi antara media massa dan saluran interpersonal.
2. *De-massification*, yaitu kontrol sistem komunikasi bergeser dari produsen pesan ke konsumen media. Maksudnya adalah, teknologi komunikasi baru mampu menghasilkan pesan khusus yang dapat saling dipertukarkan antar individu meskipun media itu sendiri memiliki jumlah *audience* yang banyak. Sifatnya lebih personal dan tidak ditujukan kepada massa.
3. *Asynchronous*, yaitu kemampuan untuk menentukan waktu mengirim dan menerima pesan pada waktu yang dikehendaki. Pengirim dan penerima pesan tidak harus mengakses perangkat komunikasi pada saat yang bersamaan.

Derajat masing-masing dari ketiga sifat ini dapat dilihat dalam suatu kontinum. Jadi ada teknologi komunikasi yang memiliki derajat interaktivitas, de-massifikasi serta

---

<sup>86</sup> Everett M. Rogers, *Communication Technology: The New Media in Society*, (New York: The Free Press, 1986), hal. 4-6

asinkronus yang rendah, ada pula yang tinggi. Setiap bentuk komunikasi yang berbasis komputer, yang disebut juga sebagai *computer communications* atau *computer mediated communication (CMC)*, seperti melalui Internet, berada pada derajat interaktivitas, de-massifikasi serta asinkronus yang tinggi.

Sementara itu menurut Jennings Bryants, teknologi komunikasi baru, salah satunya adalah Internet akan mengakibatkan munculnya lingkungan media baru yang pada dasarnya bersifat interaktif (*new interactive environment*) dan bersifat multi fungsi dimana segala hal dapat dilakukan dengan hanya menggunakan satu media saja (*convergence*). Teknologi komunikasi baru juga menyebabkan timbulnya konsep baru tentang *audiences*. Sebagai hasil dari sifat interaktif tadi, media baru akan memungkinkan penggunaannya untuk menjadi lebih aktif di dalam proses komunikasi dan lebih selektif terhadap segala informasi yang diterima. Audiens lebih bersifat sebagai *active agents* daripada hanya sebagai penerima informasi yang pasif.<sup>87</sup>

Namun dari sekian banyak karakteristik dan kelebihan yang dimiliki oleh Internet yang tidak dimiliki oleh media-media lainnya, kelebihan atau karakteristik yang manakah yang membuat banyak orang kecanduan terhadap Internet dan semakin sedikit kemungkinan orang tersebut untuk mau mengonsumsi media-media tradisional kembali?

Jennings menjelaskan bahwa banyak penelitian yang telah dilakukan mengungkapkan bahwa ternyata motif utama dari penggunaan Internet adalah untuk melakukan komunikasi *interpersonal*. Setelah itu Internet baru digunakan untuk pencarian informasi, sarana untuk menghabiskan waktu serta untuk hiburan.<sup>88</sup>

---

<sup>87</sup> Jennings Bryants dan Susan Thompson, *Fundamentals of Media Effects*, (USA: McGraw-Hill, Inc., 2002), hal. 368-369

<sup>88</sup> *Ibid*, hal. 375.

John Suler juga berpendapat demikian. Menurutnya apa yang membuat Internet sangat atraktif dibandingkan dengan media-media lainnya adalah aspek sosial dari komunikasi yang dilakukan lewat Internet itu. Adanya interaksi interpersonal dengan sesama pengguna Internet lainnya itulah yang bersifat sangat menstimulasi, *rewarding* dan memaksa, sehingga sejumlah orang mengalami kesulitan untuk berhenti. Komunikasi yang dilakukan di Internet, apakah yang dilakukan di dalam *chat-rooms*, *bulletin boards*, atau *online games*, menawarkan para pengguna Internet untuk merasakan suatu bentuk kontak sosial yang tidak bisa ditawarkan oleh media-media lainnya.<sup>89</sup>

Komunikasi interpersonal bukannya tidak bisa dilakukan di dunia nyata. Namun seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, bahwa bagi sebagian orang, khususnya yang memiliki kekurangan pada kemampuan interpersonal, untuk berkomunikasi melalui Internet akan mempermudahnya untuk mencapai segala hal yang diinginkan, yang tidak bisa atau sulit terpenuhi di dalam kehidupan sehari-hari di dunia nyata. Demikian juga bagi orang-orang yang memiliki masalah pada kepribadiannya. Penggunaan Internet akan memberikan manfaat yang berarti terutama bagi orang-orang yang pemalu dan kesepian.

Namun kelebihan Internet yang memungkinkan penggunaannya untuk melakukan interaksi interpersonal tersebut tentu saja ditunjang oleh kelebihan-kelebihan teknis Internet yang tidak dimiliki oleh media-media lain.

---

<sup>89</sup> John Suler, *Why Is This Thing Eating My Life? Computer and Cyberspace Addiction at the "Palace" World Wide Web*, May 1996, <<http://www.rider.edu/~suler/psycyber/eatlife.html>> 21 Januari 2002

## II.4. PENGARUH KECANDUAN INTERNET

Menurut seorang politikus Harold Laswell, komunikasi pada intinya memiliki tiga aktivitas utama (*three major communication activities*), namun kemudian dimodifikasi oleh Charles R Wright dengan menambahkan satu aktivitas utama sehingga kemudian komunikasi memiliki empat aktivitas utama (*four major communication activities*) yaitu<sup>90</sup>:

1. *Surveillance*, merupakan pengumpulan dan pendistribusian informasi mengenai berbagai peristiwa yang terjadi di sekitar lingkungan, baik di dalam suatu masyarakat maupun di luar masyarakat yang bersangkutan.
2. *Correlation*, menyangkut interpretasi atas informasi mengenai lingkungan dan pemakaiannya untuk berperilaku dalam reaksinya terhadap peristiwa-peristiwa atau kejadian tadi. Aktivitas semacam ini populer disebut sebagai *editorial activity*, propaganda, atau persuasi.
3. *Socialization*, yaitu mensosialisasikan atau mentransmisikan warisan sosial (*cultural transmission*) seperti nilai-nilai, norma-norma sosial, pengetahuan, dan komponen kultural lainnya, dari generasi yang satu ke generasi berikutnya.
4. *Entertainment*, yaitu menunjuk pada tindakan-tindakan komunikatif yang terutama dimaksudkan untuk menghibur, dengan tidak mengindahkan efek-efek instrumental yang dimilikinya. Misalnya acara komedi situasi (*sitcom*), lebih dianggap sebagai suatu *entertainment* meskipun dapat mengandung beberapa muatan informasi.

---

<sup>90</sup> Charles R. Wright, *Mass Communication: A Sociological Perspective*, 3<sup>rd</sup> ed., (USA: Random House, Inc., 1986), hal.4-6.

Wright juga menyebutkan bahwa perkembangan media massa menyebabkan munculnya suatu format atau bentuk komunikasi sosial yang baru, yaitu komunikasi massa. Format komunikasi baru ini dapat dibedakan dengan tipe-tipe komunikasi lainnya dari karakteristik-karakteristik berikut ini: melibatkan jumlah audience yang relatif banyak, heterogen dan anonim; pesan (*message*) yang ditransmisikan bersifat umum, tidak *private*, seringkali mencapai sebagian besar audience secara simultan, dan biasanya dibuat untuk dikonsumsi segera (*transient*); komunikatornya cenderung merupakan organisasi yang kompleks, atau yang bekerja di dalam satu industri yang tingkat pengeluarannya besar.<sup>91</sup>

Empat aktivitas komunikasi utama yang sudah dikemukakan di atas pada akhirnya menjadi landasan atau fungsi dasar dari komunikasi massa (termasuk di dalamnya media massa dan *mass-mediated communication*). Jadi media massa juga memiliki fungsi *surveillance, correlation, socialization, dan entertainment*.<sup>92</sup>

Apakah yang akan terjadi jika empat aktivitas komunikasi utama (*four major communication activities*) tersebut dilakukan melalui komunikasi massa, dalam basis yang regular, seperti bentuk-bentuk komunikasi yang terinstitusionalisasi secara sosial, bukan yang hanya bersifat *occasionally* atau kadang-kadang saja?

Tentu saja ada konsekuensi-konsekuensi tertentu. Konsekuensi-konsekuensi dari aktivitas sosial yang bersifat regular tersebut (*regularized social activity*) memang sudah sekian lama menjadi perhatian para ilmuwan sosial yang menaruh perhatian pada analisa fungsional. Salah satunya adalah sebuah konsep yang diajukan oleh Robert K. Merton, seorang sosiolog yang dikenal sebagai penyokong teori fungsi.

---

<sup>91</sup> *Ibid*, hal.9.

<sup>92</sup> Brent D. Ruben, *Communication and Human Behavior*, 3<sup>rd</sup> ed., (USA: Prentice Hall, Inc., 1992), hal. 270.

Merton memberi label konsekuensi-konsekuensi yang diharapkan (*intended consequences*) sebagai *manifest*, dan yang tidak diharapkan (*unintended*) sebagai *latent*. Kemudian interpretasi fungsional juga membedakan konsekuensi-konsekuensi yang kiranya secara signifikan berguna atau bermanfaat bagi pemeliharaan dan kebaikan sebuah sistem, serta konsekuensi yang justru membahayakan. Konsekuensi yang bersifat positif disebut "fungsi" (*functions*), sementara yang bersifat negatif disebut Merton sebagai "disfungsi" (*disfunctions*).<sup>93</sup>

Deskripsi tentang fungsi media kebanyakan menyangkut pemakaian atau aplikasi media yang positif. Tentu saja terdapat hal negatif yang tidak diakui dalam proses kerja media, terutama pada tingkat masyarakat, yang mengubah atau menyembunyikan tujuan media yang sebenarnya. Disamping itu, mungkin terdapat konsekuensi negatif yang tidak dapat diatasi.<sup>94</sup>

Sebagai ilustrasi, *mass-communicated surveillance* selain memiliki fungsi yang penting, juga bisa menjadi disfungsi bagi masyarakat dan anggotanya lewat berbagai cara. Pada tataran individu, sebuah berita yang diinformasikan melalui media massa (*mass-communicated*) dapat meningkatkan atau menyebabkan terjadinya kegelisahan (*anxieties*), seperti misalnya berita-berita mengenai peperangan. Selain itu, terlalu banyak berita—atau yang sering disebut sebagai *information overload*—dapat menyebabkan privatisasi (*privatization*).<sup>95</sup>

Sebuah berita yang diinformasikan melalui media massa juga dapat membuat seseorang menjadi "apatis" (*apathy*) terhadap berbagai masalah yang menjadi kepentingan umum. Hal ini disebabkan karena terlalu banyaknya waktu yang

---

<sup>93</sup> Wright, *op.cit.*, hal.1

<sup>94</sup> Dennis McQuail, *Teori Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*, Edisi Kedua, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1996), hal. 73

<sup>95</sup> Wright, *op.cit.*, hal. 18

dihabiskan untuk mengikuti perkembangan berita sehingga kemudian hanya sedikit waktu atau energi yang tersisa untuk mencoba menyelesaikan masalah-masalah tersebut. Karena sangat intens-nya mereka untuk tetap 'terinformasikan' (*informed*), mereka begitu saja menyamakan warga negara yang hanya terinformasikan (*informed citizens*) dengan warga negara yang aktif (*active citizen*).<sup>96</sup>

Kemudian Lazarsfeld dan Merton juga menyebutkan bentuk disfungsi lainnya yaitu "narkotisasi" (*narcotization*). Seseorang merasa terdorong untuk menonton berjam-jam atau lebih berita harian di TV, beberapa surat kabar, beberapa majalah, dsb. Mereka menjadi terpuaskan sendiri (*self-satisfied*) oleh hal itu sehingga rela melewatkan berbagai acara penting seperti misalnya pertemuan antar warga untuk membahas berbagai masalah yang terjadi di lingkungan tempat tinggal.

Terutama dalam hubungannya dengan anak-anak dan generasi muda, cukup banyak perhatian yang ditujukan pada dampak potensial penggunaan media yang sifatnya *mengisolasi*, yaitu kerisauan yang terutama terungkap sendiri dalam kecemasan terhadap penggunaan media yang 'berlebihan' atau 'menyandu', khususnya televisi, meskipun kekhawatiran yang sama pernah ditujukan terhadap film. Perhatian yang terlalu berlebihan terhadap media, terutama apabila dilakukan sendiri, sering ditafsirkan sebagai bentuk pengisolasian diri, bahkan keterasingan, yaitu pengunduran diri dari realitas.<sup>97</sup>

Yang perlu diperhatikan adalah besarnya penggunaan media bersaing dengan interaksi sosial yang normal untuk memperoleh waktu lebih banyak. Terdapat dua kumpulan bukti yang relevan; yang satu menunjukkan bahwa banyaknya penggunaan itu berkaitan dengan penyesuaian sosial yang kurang baik dan indikasi lain adanya

---

<sup>96</sup> *Ibid.*, hal 19.

<sup>97</sup> McQuail, *op.cit.*, hal. 212



masalah (misalnya Maccoby, 1954; Horton dan Wohl, 1956; Pearlin, 1959; Halloran et al., 1970; McLeod et al., 1965). Yang lainnya mengaitkan banyaknya penggunaan media (khususnya televisi) dengan jenis isolasi sosial lainnya, seperti sakit, usia lanjut, ketunakayaan, kemiskinan, dsb.<sup>98</sup>

Namun jika empat aktivitas komunikasi utama (*four major communication activities*) tersebut dilakukan melalui Internet atau yang sering disebut-sebut sebagai *computer mediated communications (CMC)*, dalam basis yang regular, apakah juga akan terjadi hal-hal yang sama seperti yang sudah dikemukakan di atas? Selain menghasilkan konsekuensi yang bersifat positif, apakah juga terdapat konsekuensi negatif atau disfungsi bagi individu yang menggunakannya seperti halnya yang terjadi pada individu yang mengkonsumsi televisi atau media-media massa lainnya?

Banyak sekali penelitian telah dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan internet (khususnya penggunaan internet yang berlebihan) berpengaruh negatif terhadap kehidupan orang-orang yang mengalaminya, setelah sebelumnya Dr. Ivan Goldberg sebagai pencetus konsep kecanduan internet mengemukakan bahwa kecanduan internet dapat menyebabkan penurunan di dalam pekerjaan, akademik, sosial, keluarga, keuangan, *psychological* maupun *physiological functioning*.<sup>99</sup>

Berikut ini adalah contoh penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh kecanduan internet terhadap kehidupan individu yang mengalaminya:

- Keith J. Anderson, Ph.D., *Internet Use Among College Students: An Exploratory Study*<sup>100</sup>

---

<sup>98</sup> *Ibid.*

<sup>99</sup> Goldberg. *op.cit.*

<sup>100</sup> Kandell JJ., *Internet Addiction on Campus: The Vulnerability of College Students*, *Cyberpsychology and Behavior*, 1998;1:11-17 dalam Anderson, *op.cit.*

- Dr. Kimberly S. Young, *Internet Addiction: Symptoms, Evaluation and Treatment*<sup>101</sup>
- Viktor Brenner, *The Internet Usage Survey to the Web*<sup>102</sup>
- Steve Thompson, *The "McSurvey"*<sup>103</sup>
- Oliver Egger, *Internet Behavior and Addiction*<sup>104</sup>
- Martin V. Olson, *How The Internet Impacts the Lives of Its User*<sup>105</sup>

Menurut Dr. Kimberly S. Young, meskipun manfaat dari internet adalah alat yang ideal untuk melakukan riset, banyak pelajar/mahasiswa yang kecanduan internet mengalami masalah di dalam kehidupan akademiknya seperti tidak sempat mengerjakan tugas, membaca bahan pelajaran maupun belajar. Mereka juga tidak cukup tidur sehingga terlambat kuliah di pagi harinya karena berinternet semalaman, terlambat kuliah karena berinternet dulu sebelumnya, bahkan bolos kuliah demi berinternet. Karena kesulitan mengontrol penggunaan internetnya, maka nilai-nilainya pun menjadi turun.<sup>106</sup>

Kemudian hubungan (*relationships*) yang dimiliki seperti pernikahan, hubungan percintaan, hubungan antara anak-orangtua serta hubungan persahabatan pun juga terganggu akibat kecanduan internet. Individu yang kecanduan internet (*dependents*) secara bertahap akan kurang menghabiskan waktunya dengan orang-orang di dunia nyata dan lebih senang menghabiskan waktunya dengan orang-orang di dunia maya.

---

<sup>101</sup> Young (b), *op.cit.*

<sup>102</sup> Brenner, *op.cit.*

<sup>103</sup> Thompson, *op.cit.*

<sup>104</sup> Egger dan Rauterberg, *op.cit.*

<sup>105</sup> Olson, *op.cit.*

<sup>106</sup> Young (b), *op.cit.*

Ketika ada keluhan mengenai penggunaan internet *dependents* yang berlebihan dari orang-orang di sekitarnya, bahkan melarangnya untuk menggunakan internet, *dependents* menjadi marah atau cepat tersinggung. Maka dari itu hubungannya dengan orang-orang di dunia nyata pun menjadi renggang, bahkan retak.<sup>107</sup>

Lalu adanya masalah keuangan juga dilaporkan oleh *dependents* yang harus membayar atau mengeluarkan sejumlah uang untuk mendapatkan *on-line service*. Karena penggunaan internetnya yang berlebihan, otomatis bagi yang menggunakan internet di rumah baik biaya pulsa telepon maupun biaya tagihan internet pun menjadi membengkak.<sup>108</sup>

Namun di kalangan mahasiswa di Amerika Serikat hal ini tidak menjadi masalah karena hampir di semua kampus maupun universitas menyediakan akses internet gratis 24 jam bagi mahasiswanya. Faktor *accessibility* inilah salah satu penyebab penggunaan internet yang berlebihan di kalangan mahasiswa.<sup>109</sup>

Lain halnya dengan universitas di Indonesia yang mayoritas belum bisa menyediakan fasilitas internet gratis bagi mahasiswanya. Paling-paling hanya untuk jurusan-jurusan tertentu saja yang disediakan fasilitas internet gratis seperti jurusan Ilmu Komputer. Di Indonesia khususnya di kota-kota besar yang banyak bermukim pelajar atau mahasiswa, yang berkembang dengan pesat justru warung-warung internet yang ada di dalam kampus, di lingkungan sekitar kampus hingga di mal. Bahkan menurut polling yang dilakukan oleh AC Nielson, 52% pengguna internet

---

<sup>107</sup> *Ibid*

<sup>108</sup> *Ibid.*

<sup>109</sup> Kandell JJ., *op.cit.*

mengakses internet dari warnet, diikuti dengan 32% di kantor, 28% di sekolah/kampus, 9% di rumah teman, dan hanya 6% yang mengakses dari rumah.<sup>110</sup>

Maka dari itu pelajar maupun mahasiswa masih harus mengeluarkan uang untuk mendapatkan akses internet. Kemudian ketika mereka menjadi kecanduan internet, uang saku pun menjadi terkuras. Jika uang habis maka segala cara akan digunakan untuk mendapatkan uang untuk berinternet seperti meminjam uang misalnya.

Kemudian faktor-faktor resiko fisik (*physical risk factors*) yang timbul akibat kecanduan internet biasanya adalah terganggunya pola tidur. *Dependents* akan mengalami pola tidur yang tidak normal karena berinternet semalaman. Bahkan pada kasus yang lebih ekstrem lagi, ada yang mengkonsumsi sesuatu seperti *caffeine pills* agar kuat melek berinternet. Hal ini tentu saja juga dapat berpengaruh negatif terhadap kehidupan akademik, pekerjaan maupun sistem kekebalan tubuh sehingga mudah terserang penyakit. Kemudian karena terlalu lama di depan komputer untuk berinternet juga akan menyebabkan sakit punggung, sakit pinggang dan sakit mata.<sup>111</sup> Namun penelitian ini tidak akan memfokuskan kepada aspek klinis dari kecanduan Internet.

---

<sup>110</sup> *Internet Slowly Moving Ahead in Indonesia*,  
<<http://www.usembassyjakarta.org/econ/internet2001.html>>, 6 Maret 2002.

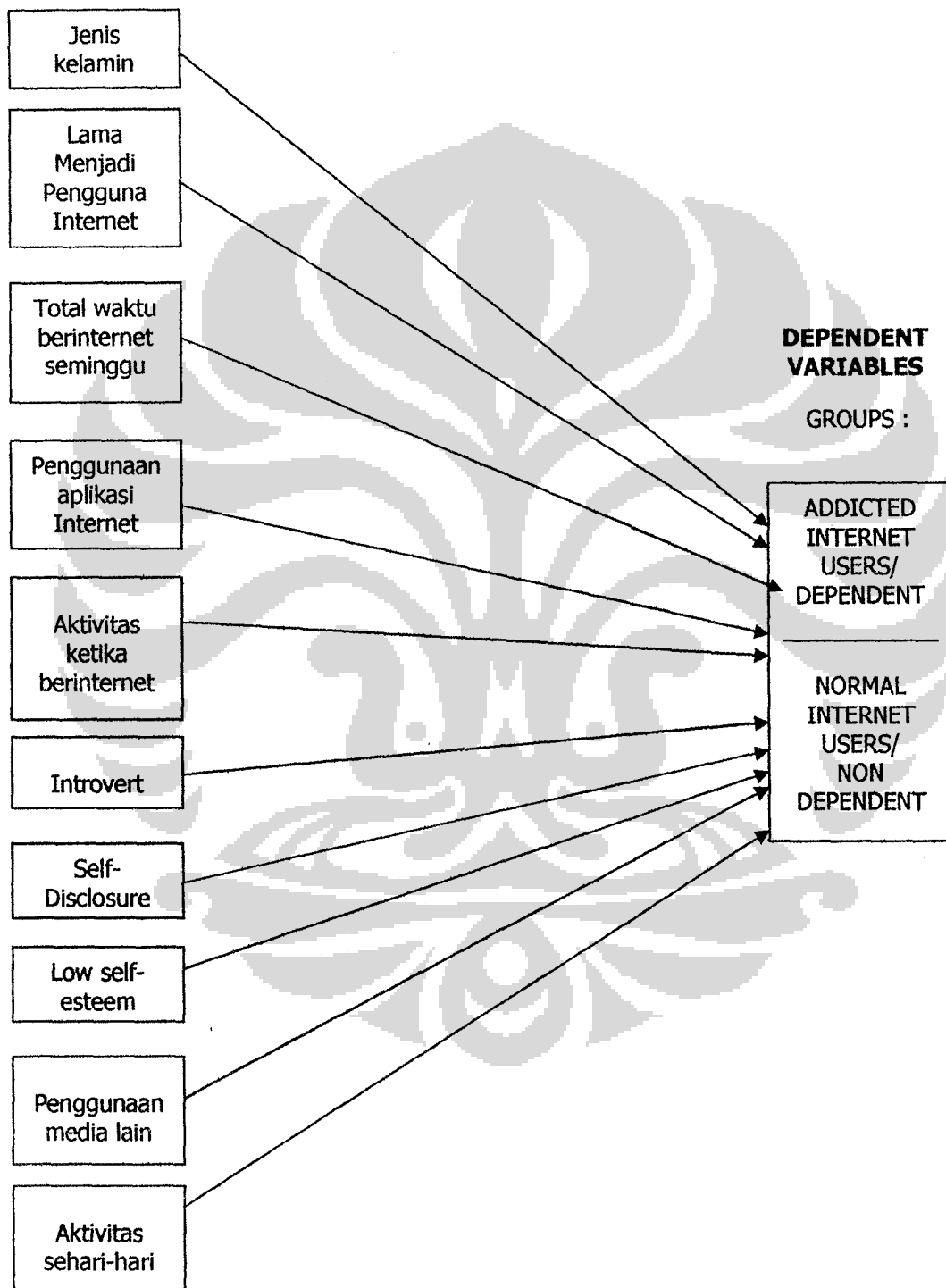
<sup>111</sup> Young (b), *op.cit.*

#### II.4. HIPOTESIS TEORI

1. Kecanduan Internet akan mempengaruhi kehidupan akademik, kehidupan sosial dan keuangan pada mahasiswa yang mengalaminya.
2. Karakteristik di bawah ini merupakan karakteristik yang secara signifikan dapat menjadi faktor-faktor yang membedakan kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet (*dependent*) dari mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal (*non-dependent*):
  - a. Jenis kelamin
  - b. Lama Menjadi pengguna internet
  - c. Total waktu berinternet dalam seminggu
  - d. Penggunaan aplikasi internet
  - e. Aktivitas ketika berinternet
  - f. Personality Traits :
    - Self-disclosure
    - Self-esteem
    - Introvert
  - g. Aktivitas sehari-hari
  - h. Penggunaan media lain

## II.5. MODEL ANALISA

### DISCRIMINATING VARIABLES



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **III.1. PENDEKATAN PENELITIAN**

Untuk mencapai tujuan penelitian seperti yang telah dikemukakan pada Bab I, penelitian ini dilakukan dengan didasari oleh paradigma klasik (*positivism*) dengan menerapkan penelitian kuantitatif. Penelitian ini juga didasarkan pada *hypothetico-deductive method*, yaitu suatu metode dalam penelitian yang melibatkan pengujian hipotesis di mana hipotesis tersebut dideduksi dari hipotesis lain yang tingkat abstraksinya atau perumusan konseptualnya lebih tinggi. Metode tersebut merupakan metode atau pendekatan standar dalam paradigma klasik.

Selanjutnya akan dibahas lebih lanjut mengenai populasi, sampel, penarikan sampel, metode pengukuran data, operasionalisasi konsep, metode pengumpulan data, uji reliabilitas, metode analisa data, serta kelemahan dan keterbatasan penelitian.

#### **III.2. POPULASI DAN SAMPEL**

Yang akan menjadi unit analisa di dalam penelitian ini adalah individu. Penelitian dengan individu sebagai unit analisa disebut juga sebagai *micro research*.<sup>1</sup> Demikian pula unit observasi di dalam penelitian ini juga individu.

---

<sup>1</sup> Kenneth D. Bailey, *Methods of Social Research*, 4<sup>th</sup> ed., (USA: The Free Press, 1994), hal 36

Populasi merupakan keseluruhan elemen yang menjadi perhatian dalam suatu penelitian.<sup>2</sup> Populasi juga merupakan sekumpulan elemen yang didefinisikan terlebih dulu atau sebelum dilakukannya penyeleksian sampel.<sup>3</sup> Populasi dari penelitian ini adalah seluruh mahasiswa di Jakarta yang menggunakan internet. Mengingat keterbatasan penelitian yang tidak dapat menjangkau keseluruhan mahasiswa pengguna internet di Jakarta, serta untuk mempertahankan objektivitas, maka populasi penelitian ini dibatasi menjadi mahasiswa pengguna internet yang berkuliah beberapa lokasi di Jakarta yaitu di Universitas Guna Darma, Universitas Atmajaya, Universitas Trisakti, Universitas Bina Nusantara, dan Universitas Indonesia.

Universitas-universitas tersebut dipilih berdasarkan pertimbangan sebagai berikut :

1. Mahasiswanya dekat dengan akses internet (ada fasilitas internet baik di dalam kampus maupun di sekitar kampus) sehingga dapat diprediksi bahwa sebagian besar mahasiswanya adalah pengguna internet.
2. Lokasinya dapat dijangkau

Sementara itu, karena tidak mungkin dilakukan penyusunan atau pembuatan kerangka sampel terhadap sekian banyak mahasiswa yang menggunakan internet, teknik penarikan sampel dilakukan dengan *purposive sampling* yaitu sampel dipilih dengan pertimbangan atau karakteristik tertentu. Peneliti dapat menggunakan penilaiannya sendiri berdasarkan *skill* serta pengetahuan yang dimilikinya untuk

---

<sup>2</sup> Supramono dan Sugiarto, *Statistika*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1993), hal. 4

<sup>3</sup> Thomas C. Kinnear dan James R. Taylor, *Marketing Research: an applied approach*, (Singapore: McGraw-Hill, Inc., 1991), hal. 825



menentukan responden mana yang paling baik atau cocok untuk dipilih agar tercapainya tujuan penelitian.<sup>4</sup>

Maka dari itu, karakteristik dari sampel penelitian ini adalah mahasiswa yang masih menggunakan internet hingga seminggu terakhir dilakukannya pengumpulan data, yaitu minggu ketiga di bulan Juli 2002. Karakteristik ini dipilih mengingat tema penelitian adalah mengenai *internet addiction*, maka tentu saja sampel yang dipilih haruslah mahasiswa yang masih menggunakan internet. Responden yang pernah menggunakan internet namun sudah tidak menggunakan internet lagi diperkirakan tidak akan bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan di dalam kuesioner, sehingga tujuan penelitian tidak akan tercapai.

Namun konsekuensi dari penggunaan teknik *purposive* ini adalah peneliti mempunyai keterbatasan dalam pendugaan sampel terhadap populasi atau melakukan inferensi. Generalisasi yang dapat dilakukan peneliti juga terbatas. Uji statistik inferensial juga hanya dapat dilakukan pada data yang diperoleh dengan memperhatikan prinsip probabilita.<sup>5</sup> Untuk mengatasi hal tersebut, meskipun hanya mahasiswa yang menggunakan Internet saja yang akan diambil menjadi sampel, peneliti akan tetap menarik sampel secara random dari sekian banyak pengguna Internet tersebut.

Adapun jumlah mahasiswa yang akan dijadikan sampel adalah sebanyak 250 orang, dimana masing-masing universitas akan ditarik sampel sebanyak 50 orang.

---

<sup>4</sup> Bailey, *op.cit.*, hal. 96

<sup>5</sup> *Ibid.*, hal. 94

### III.3. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Penelitian ini mengumpulkan data dengan cara survey. Penelitian survey adalah penelitian yang datanya dikumpulkan dari sampel atas populasi untuk mewakili keseluruhan populasi.<sup>6</sup> Penelitian survey juga merupakan penelitian yang mengumpulkan jawaban dari responden atas pertanyaan yang merupakan pengukuran dari variabel yang diteliti, serta menguji hipotesa.<sup>7</sup> Penelitian survey umumnya bersifat cross-sectional dimana pengumpulan data hanya dilakukan sekali dalam satu periode.

Kekuatan atau kelebihan digunakannya metode survey di dalam penelitian ini adalah<sup>8</sup> :

1. Survey biasanya berguna untuk mendeskripsikan karakteristik-karakteristik dari populasi yang besar.
2. Survey---khususnya yang bersifat *self-administered*---membuat sampel dalam jumlah besar mungkin atau dapat dikumpulkan dengan mudah. Sampel dalam jumlah besar sangat penting terutama bagi penelitian deskriptif dan eksplanatif.
3. Survey bersifat fleksibel. Banyak hal dalam topik apapun dapat ditanyakan kepada responden sehingga analisa data juga akan menjadi fleksibel. Survey juga memungkinkan peneliti untuk membangun definisi operasional berdasarkan observasi aktual.
4. Kuesioner yang telah terstandarisasi (*standardized questionnaires*) memiliki kekuatan yang penting bagi pengukuran secara umum. Dengan adanya definisi

---

<sup>6</sup> Masri Singarimbun dan Sofian Effendi, *Metode Penelitian Survei*, edisi revisi, (Jakarta: LP3S, 1991), hal.3.

<sup>7</sup> Lawrence Neuman, *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*, (London: Allyn and Bacon, 1997), hal. 231.

<sup>8</sup> Earl Babbie, *The Practice of Social Research*. 6<sup>th</sup> ed., (California: Wadsworth, Inc., 1992), hal. 278-279.

konseptual, peneliti akan menanyakan pertanyaan yang sama persis kesemua responden sehingga tidak ada ambiguitas.

Kemudian survey dilakukan dengan cara *self-administered questionnaires*, yaitu responden diminta untuk menjawab sendiri kuesioner yang telah dibuat.<sup>9</sup> Kuesioner berstruktur dibagikan kepada 250 mahasiswa pengguna internet yang berkuliah di Universitas Indonesia, Universitas Gunadarma, Universitas Trisakti, Universitas Bina Nusantara dan Universitas Atmajaya. Mayoritas pertanyaan pada kuesioner bersifat tertutup (*close-ended questions*), namun ada beberapa pertanyaan yang bersifat terbuka (*open-ended questions*).

Penelitian survey dengan tipe *self-administered questionnaires* ini memiliki keuntungan antara lain yaitu biaya yang relatif lebih murah, jangkauan geografis yang luas, serta terhindar dari bias pewawancara. Sementara itu kerugiannya adalah peneliti tidak dapat mengontrol kondisi pengisian kuesioner mengingat banyaknya jumlah kuesioner yang dibagikan (250 kuesioner), sehingga ada kemungkinan responden tidak mengisi dengan lengkap.<sup>10</sup> Namun untuk mengatasi hal ini, peneliti akan mengingatkan responden agar tidak melewatkan satu pertanyaan pun, baik sebelum maupun setelah responden mengisi kuesioner. Peneliti juga akan memeriksa kelengkapan jawaban responden, langsung setelah responden selesai mengisi kuesioner.

Pengumpulan data dilakukan selama 1 minggu pada minggu ketiga bulan Juli 2002, dengan mendatangi masing-masing kampus.

---

<sup>9</sup> Neuman, *op.cit.*

<sup>10</sup> *Ibid.*

### III.4. METODE PENGUKURAN/OPERASIONALISASI KONSEP

Pada penelitian ini ada beberapa konsep yang perlu diukur melalui sejumlah indikator dalam bentuk pertanyaan kepada responden. Konsep-konsep tersebut adalah kecanduan internet (*internet addiction*), yang maksudnya adalah untuk mendiagnosa apakah seseorang mengalami kecanduan internet atau tidak.

Konsep berikutnya adalah mengenai karakteristik individu yang kecanduan internet (*addicted internet users/dependent*), yang akan dilihat dari beberapa faktor yaitu jenis kelamin, lama menjadi pengguna internet, total waktu berinternet selama seminggu, penggunaan aplikasi internet, aktivitas ketika berinternet, *personality traits* (*self-esteem, self-disclosure, introvert*), aktivitas sehari-hari, dan penggunaan media lain. Kemudian yang terakhir adalah mengenai bagaimana pengaruh kecanduan Internet terhadap tiga aspek kehidupan yaitu kehidupan akademik, sosial dan keuangan. Sebagai data tambahan, profil responden juga akan ditanyakan.

#### III.4.a. Diagnosa Internet Addiction

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, salah satunya adalah yang dilakukan oleh Dr. Kimberly S. Young<sup>11</sup>, responden didiagnosa dengan menggunakan kriteria pengukuran "Pathological Gambling" yang terdapat di dalam Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders—Fourth Edition (DSM-IV TR; American Psychiatric Association, 2000).<sup>12</sup>

Terdapat sepuluh items atau kriteria untuk mendiagnosa *Pathological Gambling*. Jika responden menjawab "Ya" pada lima atau lebih dari sepuluh kriteria tersebut

<sup>11</sup> Kimberly S. Young (d), *Internet Addiction: The Emergence of A New Clinical Disorder*, Published in *CyberPsychology and Behavior*, Vol. 1 No. 3., pages 237-244. Paper presented at the 104th annual meeting of the American Psychological Association, Toronto, Canada, August 15, 1996. <<http://www.netaddiction.com>>, 21 Januari 2002.

<sup>12</sup> American Psychiatric Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. 4<sup>th</sup> ed., (Washington. DC: 2000), hal. 674

maka dikategorikan sebagai individu dengan *Pathological Gambling*. Sepuluh kriteria tersebut adalah (DSM-IV-TR; American Psychiatric Association, 2000). Versi asli dari *Pathological Gambling* adalah sebagai berikut:

1. *Is preoccupied with gambling (e.g. preoccupied with reliving past gambling experiences, handicapping or planning the next venture, or thinking of ways to get money with which to gamble)*
2. *Needs to gambling with increasing amounts of money in order to achieve desired excitement.*
3. *Has repeated unsuccessful efforts to control, cut back, or stop gambling.*
4. *Is restless or irritable when attempting to cut down or stop gambling*
5. *Gambles as a way of escaping from problems or of relieving a dysphoric mood (e.g. feelings of helplessness, guilt, anxiety, depression)*
6. *After losing money gambling, often returns another day to get even ("chasing" one's lossess)*
7. *Lies to family members, therapist, or others to conceal the extent of involvement with gambling*
8. *Has committed illegal acts such as forgery, fraud, theft, or embezzlement to finance gambling.*
9. *Has jeopardized or lost significant relationship, job, or educational or career opportunity because of gambling*
10. *Relies on others to provide money to relieve a desperate financial situation caused by gambling.*

Dari sepuluh kriteria yang terdapat di dalam *Pathological Gambling*, hanya 8 (delapan) kriteria saja yang cocok untuk diterapkan menjadi *Diagnostic Questionnaire*

(DQ) untuk *addictive internet use*. Kemudian pertanyaan nomor 6 dibagi menjadi 2 pertanyaan untuk menghindari *double-barelled question*, sehingga total *diagnostic items* menjadi 9 pertanyaan yaitu (setelah diterjemahkan dan disesuaikan kalimatnya):

1. Merasa asyik/menikmati internet (mis: menikmati pengalaman *online* yang dilakukan sebelumnya atau mengharapkan aktivitas *on-line* berikutnya)
2. Merasakan adanya kebutuhan untuk menambah jumlah waktu berinternet anda dengan tujuan untuk mencapai kepuasan
3. Telah berulang kali mengalami kesulitan untuk mengontrol, mengurangi, atau menghentikan penggunaan internet
4. Merasa gelisah, resah, murung, sedih atau lekas marah ketika mencoba untuk menghentikan penggunaan internet
5. Berinternet lebih lama dari yang direncanakan sebelumnya
6. Aktivitas berinternet yang dilakukan menyebabkan hubungan (*relationships*) dengan orang-orang di sekitarnya terganggu.
7. Aktivitas berinternet yang dilakukan menyebabkan kegiatan kuliah terganggu.
8. Berbohong atau menyangkal kepada orang-orang sekitar untuk menutupi sejauh mana tingkat keterlibatan dengan internet.
9. Menggunakan internet sebagai suatu cara untuk melarikan diri dari masalah atau depresi.

Dengan menggunakan skala interval (kategori jawaban adalah "Ya" dan "Tidak"), responden yang menjawab "Ya" pada lima atau lebih item pertanyaan di atas akan diklasifikasikan sebagai *Addicted Internet Users (Dependents)*, sementara yang menjawab "Ya" kurang dari lima diklasifikasikan sebagai *Normal Internet Users (Non-*

*Dependents* atau normal).<sup>13</sup> Kedua kelompok ini akan menjadi variabel terikat (*dependent*) di dalam penelitian ini dan berskala nominal.

Selain itu, pengakuan subjektif responden tentang apakah mereka mengalami kecanduan Internet atau tidak juga akan ditanyakan untuk membandingkan apakah terdapat kesesuaian antara pengakuan subjektif responden dan hasil pengukuran kecanduan Internet yang didasarkan atas *diagnostic questionairre* yang diadopsi dari *Pathological Gambling*. Kategori jawaban untuk pengakuan subjektif responden ini adalah "Ya", "Tidak tahu" dan "Tidak".

Namun untuk keperluan analisa selanjutnya, pengelompokan mahasiswa pengguna Internet ke dalam kelompok kecanduan atau kelompok normal akan tetap didasarkan pada hasil *diagnostic questionairre*.

### **III.4.b. Karakteristik Individu**

#### **1. Penggunaan Internet**

Penggunaan Internet akan diukur dari beberapa dimensi yaitu lama menjadi pengguna internet, total waktu berinternet selama seminggu, tingkat penggunaan aplikasi internet, serta tingkat aktivitas ketika berinternet. Semua dimensi ini akan dijadikan variabel pada analisa statistik.

Variabel lama menjadi pengguna internet maksudnya adalah pengakuan verbal responden mengenai sudah berapa bulan atau tahun ia telah menggunakan internet. Variabel total waktu berinternet maksudnya adalah pengakuan verbal responden mengenai berapa jam total waktu yang dihabiskan responden untuk berinternet dalam

---

<sup>13</sup> Young (d), *op.cit.*

waktu satu minggu. Hasil dari pengukuran kedua variabel ini akan dideskripsikan dengan rata-rata.

Sementara itu tingkat penggunaan aplikasi internet adalah tingkatan sejauh mana intensitas/frekuensi atau seberapa sering responden menggunakan aplikasi-aplikasi internet yang dimaksud (Chat-rooms, online games, bulletin boards, WWW, FTP). Dengan menggunakan skala interval, semakin tinggi skor jawaban responden, berarti semakin tinggi (sering) juga tingkat penggunaan aplikasi-aplikasi internet tersebut.

Variabel tingkat aktivitas ketika berinternet dimaksudkan untuk mengukur seberapa sering responden melakukan aktivitas-aktivitas yang termasuk di dalam *cyber relationships addiction*, *cyber sexual addiction*, dan *online games addiction* ketika mereka berinternet, juga seberapa suka responden terhadap aktivitas-aktivitas tersebut. Dengan menggunakan skala interval, semakin tinggi skor berarti semakin sering dan semakin suka responden terhadap aktivitas-aktivitas semacam itu. Namun jika responden menjawab "tidak pernah" pada suatu aktivitas tertentu, maka responden tidak usah menjawab pada bagian seberapa suka responden terhadap aktivitas tersebut.<sup>14</sup>

Untuk lebih jelasnya mari kita lihat tabel operasionalisasi konsep berikut ini.

---

<sup>14</sup> Miller dan Delbert C., *Handbook of Research Design and Social Measurement*, hal. 408



**Tabel 2.**  
**Operasionalisasi Konsep Penggunaan Internet**

Konsep	Dimensi	Sub Dimensi	Indikator	Kategori Jawaban	Skala
Penggunaan Internet	Lama M'jadi Pengguna Internet			Bulan/jam	Interval
	Total B'internet Dalam Seminggu			Jumlah jam	Interval
	Tingkat Penggunaan Aplikasi Internet		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Chat Rooms</li> <li>2. Online Games</li> <li>3. Bulletin Board</li> <li>4. WWW</li> <li>5. File Transfer Protocol</li> </ol>	5 Selalu 4 Sering 3 Kadang2 2 Jarang 1 Tdk pernah	Interval
	Tingkat Aktivitas Ketika Berinternet	Cyber Relationships Addiction	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencari teman baru (kenalan)</li> <li>2. Mencari orang untuk Berhubungan romantis</li> </ol>	<b>Seberapa Sering?</b> 5 Selalu 4 Sering 3 Kadang2 2 Jarang 1 Tidak Pernah	Interval
		Cyber Sex Addiction	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Mencari orang untuk melakukan cyber sex</li> <li>4. Browsing situs porno</li> <li>5. Download/upload gambar Porno</li> </ol>	<b>Seberapa Suka?</b> 5 Sangat suka 4 Suka 3 Biasa saja 2 Tidak suka 1 Sangat tidak suka	
		Games Addiction	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Bertukar gambar porno</li> <li>7. Bertukar video porno</li> <li>8. Menonton film porno</li> <li>9. Membeli gambar porno</li> <li>10. Membeli film porno</li> <li>11. Diskusi masalah porno</li> <li>12. Bermain Online Games (Mis : Kurusetra, Nexia, Yahoo, dsb)</li> <li>13. Diskusi ttg games</li> </ol>		

## 2. Personality Traits

### a. Self-Diclosure

*Self-disclosure* adalah mengungkapkan atau membuka informasi mengenai diri sendiri kepada orang lain, seperti informasi tentang nilai-nilai (*values*), kepercayaan (*beliefs*), dan keinginan (*desire*), perilaku, kualitas diri atau karakteristik, dsb.<sup>15</sup> Se jauh mana tingkat keterbukaan diri seseorang kepada orang lain dapat diukur dengan berbagai macam alat pengukuran. Salah satunya adalah instrumen sederhana yang dikembangkan oleh Joseph DeVito<sup>16</sup> yang berjudul "*How Willing To Self-Disclose Are You?*" yang terdiri dari 10 pertanyaan. Namun baik reliabilitas maupun validitas dari instrumen tersebut tidak diketahui.

Untuk mengukur sejauh mana tingkat keterbukaan responden kepada orang lain, responden akan diberikan situasi "bagaimana jika ada orang lain (yang tidak memiliki kedekatan dengan responden) menanyakan 10 hal tersebut, apakah responden mau atau bersedia untuk menjawab pertanyaan tersebut atau menceritakan kepadanya?" Kesepuluh pertanyaan tersebut adalah hal-hal mengenai :

1. Hobi
2. Makanan kesukaan
3. Latar belakang pendidikan (*educational background*) dan bagaimana perasaan responden mengenai hal tersebut
4. Beberapa karakteristik personal responden yang dibanggakan dan memberikan kepuasan
5. Saat terbahagia di dalam hidup

---

<sup>15</sup> Joseph A DeVito, *The Interpersonal Communications Books*, 9<sup>th</sup> Ed, (USA: Addison Wesley Longman Inc., 2001), hal. 66

<sup>16</sup> *Ibid.* hal. 68

6. Yang pernah orangtua lakukan ketika membesarkan responden, yang dianggap suatu kesalahan
7. Tentang mengapa ada beberapa orang yang tidak menyukai responden
8. Aspek apa dari kepribadian anda yang tidak disukai
9. Dengan siapa responden pernah merasakan keintiman secara seksual
10. Dengan siapa yang paling responden suka atau ingin sekali untuk melakukan *romantic affair*

Jawaban responden akan diberi skala interval dari 1 hingga 5 untuk menunjukkan sejauh mana tingkat keterbukaan responden terhadap item-item pertanyaan di atas. Kategori jawaban responden adalah sebagai berikut:

- 5 = Tentu saja akan saya buka/ceritakan ke orang lain
- 4 = Mungkin saja akan saya buka/ceritakan ke orang lain
- 3 = Tidak tahu apakah akan diceritakan atau tidak
- 2 = Kemungkinan tidak akan saya buka/ceritakan ke orang lain
- 1 = Sama sekali tidak akan saya buka/ceritakan ke orang lain

Semakin rendah jumlah skor responden berarti semakin rendah pula tingkat keterbukaan (*self-disclosure*) responden terhadap orang lain.

#### **b. Self-Esteem**

Terdapat banyak sekali instrumen yang telah digunakan oleh banyak peneliti untuk mengukur *self-esteem* dan konsep-konsep yang berkaitan dengannya. Meskipun pada umumnya setiap orang mengakui bahwa mereka memiliki *a sense of self*, penelitian-penelitian yang telah dilakukan mengenai *self-esteem* ini cenderung bersifat

ambigu. Menurut banyak literatur, konsep ini sering sekali dikaitkan dengan banyak variabel. Namun meski konsep ini sangat populer, tidak ada teori maupun definisi operasional yang baku. Namun secara sederhana *self-esteem* dapat didefinisikan sebagai menyukai (*liking*) dan respek terhadap diri sendiri.<sup>17</sup>

Salah satu alat ukur yang dinilai baik untuk mengukur *self-esteem* adalah *The Janis-Field Feelings of Inadequacy Scale*. Setelah digunakan oleh Hovland dan Janis pada tahun 1959 juga oleh peneliti-peneliti lainnya, *Janis-Field Feelings of Inadequacy Scale* ini dianggap sebagai salah satu alat ukur terbaik, yang secara khusus dirancang untuk mengukur *self-esteem*. Alat ukur ini menjadi alat yang bersifat non-komersial yang paling luas digunakan dan populer sekali digunakan oleh banyak peneliti dengan berbagai modifikasi. Alat ukur ini telah mengalami beberapa kali pengujian *reliability* dan *validity*.<sup>18</sup>

Aslinya terdiri dari 23 pertanyaan, namun setelah direvisi oleh Eagly pada tahun 1967 alat ini menjadi berisi 20 pertanyaan, dimana 10 pertanyaan pertama mengarah pada *low self-esteem*, sementara 10 pertanyaan berikutnya mengarah pada *high self-esteem*. Namun yang akan digunakan di dalam penelitian ini hanyalah 10 pertanyaan pertama yang mengarah pada *low self-esteem*. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dijawab dengan menggunakan skala interval. Semakin tinggi skor jawaban responden, berarti semakin rendah pula tingkat *low self-esteem* responden.<sup>19</sup> Untuk lebih jelasnya mari kita lihat tabel operasionalisasi konsep berikut ini.

---

<sup>17</sup> Rick Randall, 1973, dalam John P. Robinson; Phillip R. Shave, *Measures of Social Psychological Attitudes*, (USA: Survey Research Center, 1980), hal.45

<sup>18</sup> *Ibid.* hal. 58

<sup>19</sup> *Ibid.*, hal 76 dan 79.

**Tabel 3.**  
**Operasionalisasi Konsep Low Self-Esteem**

KONSEP	VARIABEL	INDIKATOR	KATEGORI JAWABAN	SKALA
Low Self-Esteem	Tingkat Low Self-Esteem	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Seberapa sering anda merasa bahwa tidak ada satupun yang dapat anda lakukan atau kerjakan dengan baik?</li> <li>2. Ketika anda harus berbicara di depan kelas atau suatu kelompok yang terdiri dari orang-orang sebaya anda, seberapa sering anda merasa takut atau khawatir?</li> <li>3. Seberapa sering anda khawatir mengenai apakah orang lain senang bersama anda atau tidak senang?</li> <li>4. Seberapa sering anda merasa malu terhadap diri sendiri</li> <li>5. Seberapa sering anda mengalami masalah akibat sifat pemalu anda?</li> <li>6. Seberapa sering anda merasa minder terhadap kebanyakan orang yang anda kenal?</li> <li>7. Apakah pernah terpikirkan oleh anda bahwa anda adalah orang yang tidak berguna (<i>worthless</i>)??</li> <li>8. Seberapa sering anda merasa khawatir mengenai seberapa mampukah anda cocok dengan orang lain ?</li> <li>9. Seberapa sering anda merasa bahwa anda tidak menyukai diri anda sendiri?</li> <li>10. Apakah anda pernah merasa sangat berkecil hati (<i>discouraged</i>) dengan diri anda sendiri sehingga anda bertanya-tanya atau penasaran apakah ada sesuatu yang bermanfaat atau berguna dari diri anda?</li> </ol>	<p>5 Sangat sering 4 Cukup Sering 3 Kadang2 2 Jarang (hanya sesekali saja) 1 Tidak pernah</p>	I N T E R V A L

### c. Introvert

Introvert dapat digambarkan sebagai orang yang memiliki karakteristik pemalu, *social withdrawal*, dan kecenderungan untuk tidak banyak bicara.<sup>20</sup> Introvert adalah personaliti seseorang dimana ia kurang menyenangi bersama orang lain. Ia lebih senang menyendiri, tidak suka dengan orang baru, tidak suka berbicara di depan umum, tidak suka menonjol. Ia tidak berani memulai percakapan, khususnya dengan orang baru. Ia terlihat kaku bila bersama orang banyak, apalagi orang-orang yang tidak dikenal. Ia juga mudah tersinggung, apalagi oleh lelucon mengenai dirinya. Ia juga kurang percaya diri, pemalu dan pendiam.<sup>21</sup>

Sama halnya dengan pengukuran *personality traits* lainnya, terdapat banyak sekali instrumen untuk mengukur apakah seseorang memiliki trait introvert atau tidak (ekstrovert). Salah satunya adalah yang dikembangkan oleh Dr.H. Yul Iskandar MD, DAJ, MBAP, MASRS, PhD. setelah ia melakukan penelitian personaliti kira-kira sepuluh tahun yang lalu berdasarkan suatu test kepribadian yang sangat populer yaitu *Minnesota Multiphasic Personality Inventory (MMPI)*. Test tersebut telah dilakukan pada ratusan pasien dengan gangguan jiwa, calon-calon mahasiswa perguruan tinggi swasta, calon-calon pegawai suatu pabrik besar, para tahanan di suatu lembaga pemasyarakatan, dan pegawai-pegawai suatu rumah sakit besar.<sup>22</sup> Namun bagaimana reliabilitas dan validitas alat ukur ini tidak dilaporkan olehnya.

Terdapat 20 pernyataan untuk mengukur sampai seberapa jauh personaliti seseorang mempunyai kecenderungan untuk introvert. Responden yang merasa sesuai

---

<sup>20</sup> Clifford T. Morgan; Richard A. King; John R. Weisz, John Schopler, *Introduction to Psychology*, 7<sup>th</sup> ed, (Singapore: McGraw-Hill, Inc., 1986), hal. 569

<sup>21</sup> Yul Iskandar, *Test Personaliti*, (Jakarta: Yayasan Dharma Graha, 1994), hal. 49

<sup>22</sup> *Ibid.*, hal. 95

dengan pernyataan-pernyataan tersebut harus menjawab dengan positif (+), atau menjawab negatif (-) jika tidak sesuai.<sup>23</sup> Cara menjawab seperti ini disebut juga *inventory*.<sup>24</sup> Pernyataan-pernyataan tersebut adalah :

1. Bila aku berpapasan dengan teman/kenalan lama, aku lebih suka menghindar, kecuali bila mereka menegurku lebih dulu.
2. Aku pandai membuat orang tertawa.
3. Perasaanku tidak mudah tersinggung.
4. Aku memang kurang percaya diri.
5. Aku sering harus berusaha keras untuk menyembunyikan rasa malu.
6. Aku ingin tidak pemalu seperti ini
7. Aku sangat yakin akan diriku sendiri
8. Aku cenderung untuk tidak menyapa orang lain sebelum mereka menyapaku lebih dulu
9. Aku merasa dapat berkawan semudah orang lain.
10. Aku lebih sensitif daripada kebanyakan orang.
11. Aku mudah sekali menjadi canggung (kikuk)
12. Aku tidak takut masuk sendirian ke dalam suatu ruangan yang di dalamnya berkumpul orang-orang yang sedang berbicara.
13. Aku menghargai diriku secara wajar (tidak berlebihan).
14. Dalam pesta aku lebih suka duduk sendirian atau hanya dengan seorang lain, daripada menggabungkan diri bersama-sama dengan kelompok.
15. Apabila aku diberi kesempatan, aku akan menjadi pemimpin yang baik.

---

<sup>23</sup> *Ibid.*, hal. 49-52

<sup>24</sup> *Ibid.*, hal. 96

16. Aku senang menghadiri pertemuan sosial hanya untuk bersama orang-orang lain.
17. Aku tak keberatan menghadapi orang yang tak kukenal.
18. Dalam kereta api, bis atau transportasi umum lainnya, aku tidak keberatan untuk bercakap-cakap dengan orang yang tidak kukenal.
19. Bila dalam suatu kelompok aku diminta untuk memulai sesuatu diskusi atau mengemukakan sesuatu pendapat tentang apa yang aku kuasai benar, aku tidak akan malu-malu.
20. Aku senang pesta.

Setelah menjawab pertanyaan-pertanyaan di atas, maka jawaban responden akan dicocokkan dengan kunci jawaban berikut ini. Jawaban yang cocok akan diberi nilai 1, dan nilai 0 untuk jawaban yang tidak cocok.

1. (+)	2. (-)	3. (-)	4. (+)	5. (+)
6. (+)	7. (-)	8. (+)	9. (-)	10. (+)
11. (+)	12. (-)	13. (+)	14. (+)	15. (-)
16. (-)	17. (-)	18. (-)	19. (-)	20. (-)

Interpretasi dari jawaban responden adalah:

**Sangat tinggi (skor > 17):**

Responden adalah orang yang kaku, pemalu, pendiam dan keras kepala. Tidak ada kepercayaan diri dan tidak menyadari bahwa segala sifat yang ada itu sebenarnya bisa dibuang. Responden sering gagal, bukan karena tidak mampu tetapi karena personaliti responden yang agaknya sulit diterima orang banyak. Orang banyak yang harus mengalah pada responden. Hanya beberapa orang saja yang mau bergaul



dengan responden. Segala ide yang baik dari anda tidak berhasil dikemukakan karena ketidakmampuan responden untuk berkomunikasi dengan orang lain. Responden menginginkan sikap yang teratur, hierarkis dan ortodoks. Sulit bagi responden untuk menunjukkan kepemimpinannya. Responden adalah orang yang pemaarah dan mudah tersinggung tapi tak berani mengemukakan hal tersebut pada orang lain. Responden tidak berani ke pesta, dan rasa rendah diri responden sering dikompensasi dengan sifat congkak, angkuh dan sok pintar.

**Tinggi (skor 17-13):**

Ada beberapa hal yang baik dari responden, akan tetapi hal tersebut tertutup karena responden rendah diri dan kurang percaya diri. Responden sering disebut angkuh dan sombong, dan sering juga disebut sok pintar serta tak mau bergaul. Responden cenderung untuk konservatif. Dasar personaliti responden adalah kurang percaya diri. Akibatnya responden menjadi tidak percaya kepada orang lain juga.

**Rata-rata (skor 12-6):**

Responden pendiam, tapi baik dan penurut. Responden cenderung mencari teman atau sahabat dengan kepribadian yang sama. Responden sebenarnya malas dan kurang bekerja keras. Kepercayaan pada diri sendiri tidak tinggi. Sebaiknya musuh-musuh responden menyebut si responden sebagai orang yang angkuh dan congkak, pemalas dan sulit diajak kerja sama. Responden jarang menghasilkan apa-apa.

**Rendah (skor 5-3):**

Responden senang bergaul dan berteman. Teman-teman menyebut responden periang, berani dan bersemangat. Selalu menonjol dalam pergaulan, baik karena kepandaian atau kenakalan responden.

**Sangat rendah (skor < 3):**

Responden tidak memiliki trait introvert, melainkan kemungkinan besar memiliki trait ekstrovert.

**3. Aktivitas Sehari-hari**

Aktivitas sebagai salah satu dimensi dari gaya hidup merupakan bagaimana seseorang menghabiskan waktunya. Aktivitas memiliki berbagai dimensi yaitu pekerjaan, hobi, kegiatan-kegiatan sosial, liburan, hiburan, keanggotaan klub, komunitas, belanja dan olahraga.<sup>25</sup> Indikator-indikator yang digunakan untuk mengukur aktivitas sehari-hari responden diarahkan sedemikian rupa sehingga semakin tinggi skor yang diperoleh berarti semakin kuat preferensi responden untuk melakukan aktivitas-aktivitas yang hanya dilakukan sendiri (*solitary activities*), serta cenderung untuk membatasi aktivitas sosialnya.

---

<sup>25</sup> J. Plummer, *The Concept and Application of Life Style Segmentation*, Journal of Marketing No.38 January, dalam Rhenald Kasali, *Membedik Pasar Indonesia: Segmentasi, Targeting, Positioning*. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1998), hal.226-227. Lihat juga David L. Loudon dan Albert J. Della Bitta, *Consumer Behavior: Concepts and Applications*, 4<sup>th</sup> ed. (Singapore: McGraw-Hill, 1993), hal. 60-61

**Tabel 4.**  
**Operasionalisasi Konsep Gaya Hidup**

Konsep	Dimensi	Sub Dimensi	Indikator	Kategori Jawaban	Skala
Gaya Hidup	Aktivitas	Pekerjaan	1. Tidak mempunyai pekerjaan sampingan selain kuliah	5 Selalu 4 Sering 3 Kadang2 2 Jarang 1 Tidak Pernah	I N T E R V A L
		Hobi	2. Mengisi waktu luang dengan berinternet 3. Lebih senang melakukan hobi yang membuat saya tidak harus terlibat dengan orang banyak		
		Kegiatan Sosial	4. Tidak terlibat dengan kegiatan sosial untuk membantu orang lain 5. Tidak suka menjadi panitia untuk acara-acara		
		Liburan	6. Lebih senang berlibur sendiri 7. Lebih senang berlibur ke tempat-tempat yang sunyi		
		Hiburan	8. Lebih suka menghabiskan waktu sendiri di rumah/kos daripada harus pergi keluar mencari hiburan 9. Suka menonton film sendirian		
		K'anggotaan Klub	10. Tidak mengikuti Unit Kegiatan Mahasiswa (ekskul) di kampus 11. Tidak menjadi anggota organisasi di kampus 12. Tidak bergabung dengan kelompok atau klub manapun di luar kampus		
		Komunitas	13. Tidak ikut serta dalam kegiatan-kegiatan di lingkungan tempat tinggal		
		Belanja	14. Tidak suka belanja ke toko atau mal		
Olahraga	15. Tidak berolahraga secara rutin 16. Lebih menikmati olahraga individual daripada olahraga beregu 17. Lebih suka menjadi penonton daripada ikut menjadi pemain				

#### 4. Penggunaan Media Lain

Jika seseorang sudah kecanduan terhadap media yang sangat interaktif seperti internet, apakah individu tersebut masih tetap mengonsumsi media-media lain yang bersifat tradisional atau konvensional seperti surat kabar, televisi dan radio? Maka dari itu akan dilakukan pengukuran untuk melihat bagaimanakah tingkat penggunaan media lain yang bersifat konvensional jika dibandingkan dengan penggunaan internet. Semakin tinggi skor jawaban responden, berarti semakin rendahnya tingkat penggunaan media lain, dengan kata lain responden cenderung untuk lebih memilih dan lebih sering berinternet daripada media-media konvensional lainnya. Berikut ini adalah indikator-indikator yang digunakan untuk mengukur tingkat penggunaan media lain.

**Tabel 5.**  
**Operasionalisasi Konsep Penggunaan Media Lain**

Konsep	Variabel	Indikator	Kategori Jawaban	Skala
Penggunaan Media Lain	Tingkat P'gunaan Media Lain	1. Lebih memilih b'internet drpd menonton TV	5 Selalu	I
		2. Lebih memilih b'internet drpd membaca koran	4 Sering	N
		3. Lebih memilih b'internet drpd m' baca tabloid	3 Kadang2	T
		4. Lebih memilih b'internet drpd m' baca majalah	2 Jarang	E
		5. Lebih memilih b'internet drpd m' dengar radio	1 Tdk pernah	R
		6. Lebih sering b'internet drpd menonton tv		V
		7. Lebih sering b'internet drpd membaca koran		A
		8. Lebih sering b'internet drpd membaca majalah		L
		9. Lebih sering b'internet drpd m' baca tabloid		
		10. Lebih sering b'internet drpd mendengar radio		

## 6. Profil Responden :

Data mengenai profil responden secara umum juga akan diukur di dalam penelitian ini namun hanya satu variabel yang dimasukkan ke dalam pengujian *discriminant analysis* bersama-sama dengan variabel lain yaitu variabel jenis kelamin. Berikut ini adalah tabel operasionalisasi konsep dari profil responden :

**Tabel 6.**  
**Operasionalisasi Konsep Profil Responden**

VARIABEL	KATEGORI JAWABAN	SKALA
JENIS KELAMIN	0 Perempuan 1 Laki-laki	Nominal
UNIVERSITAS	Terbuka	Nominal
USIA	Terbuka	Rasio
UANG SAKU PER BULAN	1. Rp < Rp 100.000 2. Rp 100.000-399.000 3. Rp 400.000-799.000 4. Rp 800.000-1.099.000 5. Rp 1.100.000-1.399.000 6. Rp >1.400.000	Rasio

### III.4.c. Pengaruh Kecanduan Internet

Bagaimana kecanduan Internet berpengaruh terhadap terbentuknya berbagai permasalahan yang terjadi di dalam kehidupan mahasiswa akan dilihat dari tiga aspek, yaitu kehidupan akademik, kehidupan sosial, dan keuangan. Variabelnya diberi nama variabel tingkat masalah.

Kemudian ketiga aspek kehidupan tersebut dibagi lagi ke dalam beberapa indikator, yang kemudian akan diukur dengan skala interval, dengan memberi bobot pada setiap jawabannya yaitu 5=Selalu, 4=Sering, 3=Kadang-kadang, 2=Jarang, 1=Tidak Pernah. Semakin tinggi skor yang diperoleh responden, berarti semakin

parah/berat tingkat masalah akademik, sosial dan keuangan, yang disebabkan oleh kecanduan internet. Skor akan dibandingkan antara responden yang kecanduan Internet (*dependent*) dan responden yang penggunaan internetnya normal (*non-dependent*) untuk membuktikan apakah benar *dependent* akan menunjukkan rata-rata skor yang lebih tinggi daripada yang tidak kecanduan.

**Tabel 7.**  
**Operasionalisasi Konsep Masalah dalam Kehidupan**

Konsep	Variabel	Dimensi	Indikator	Kategori Jawaban	Skala
Masalah	Tingkat Masalah	Masalah Akademik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak sempat mengerjakan tugas</li> <li>2. Tidak sempat membaca bahan kuliah</li> <li>3. Tidak sempat belajar</li> <li>4. Kurang tidur sehingga terlambat kuliah</li> <li>5. Terlambat kuliah karena b'internet dulu Sebelumnya</li> <li>6. Bolos kuliah karena berinternet</li> <li>7. Penurunan nilai</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5 Selalu</li> <li>4 Sering</li> <li>3 Kadang2</li> <li>2 Jarang</li> <li>1 Tidak pernah</li> </ol>	I N T E R V A L
		Masalah Sosial	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kurang menghabiskan waktu dengan orang2 di dunia nyata karena sebagian besar waktu dihabiskan bersama Teman-teman <i>on-line</i></li> <li>2. Ada keluhan mengenai penggunaan internet yang berlebihan dari orang-orang di sekitar</li> <li>3. Lebih senang menghabiskan waktu dengan orang-orang di dunia maya</li> <li>4. Penggunaan Internet yang berlebihan menyebabkan hubungan dengan orang-orang sekitar menjadi renggang</li> <li>5. Penggunaan internet yang berlebihan menyebabkan hubungan dengan orang-orang sekitar menjadi retak</li> <li>6. Menjadi marah atau cepat tersinggung kepada orang-orang yang melarang saya menggunakan internet</li> </ol>		
		Masalah Keuangan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uang saku terkuras</li> <li>2. Jika uang habis maka meminjam uang untuk berinternet</li> <li>3. Menggunakan segala cara untuk mendapatkan uang untuk berinternet</li> <li>4. Pulsa telepon di rumah membengkak karena berinternet</li> <li>5. Biaya tagihan internet di rumah membengkak</li> </ol>		

### III.5. METODE ANALISA DATA

#### a. Analisa Univariat

Tabel frekuensi akan digunakan untuk menggambarkan hasil penelitian yang berkaitan dengan penggolongan responden, yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet (*Dependents*) dan kelompok mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal (*Non-Dependents*). Selain itu profil responden yang terdiri dari jenis kelamin, usia, universitas, dan uang saku per bulan juga akan digambarkan dengan menggunakan tabel frekuensi.

#### b. Analisa T-Test

T-test merupakan suatu tehnik statistik yang dirancang untuk membandingkan *sample mean* dengan rata-rata populasi yang terhipotesa (*hypothesized mean of population*), cocok untuk semua ukuran sampel yang variasi populasinya ( $\sigma$ ) tidak diketahui, juga didesain untuk membandingkan perbedaan antara dua rata-rata.<sup>26</sup>

Analisa T-Test dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh kecanduan Internet terhadap 3 aspek kehidupan mahasiswa yaitu kehidupan akademik, sosial dan keuangan. Semakin tinggi skor jawaban responden berarti semakin berat pula masalah akademik, sosial dan keuangan yang dihadapi oleh responden akibat kecanduan Internet.

Kemudian sebagai perbandingan akan dilihat juga bagaimana pengaruh penggunaan Internet terhadap mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal. Apakah mereka juga mengalami masalah akademik, sosial dan keuangan akibat penggunaan Internet mereka? Apakah terdapat perbedaan rata-rata skor yang

---

<sup>26</sup> Thomas C. Kinneer dan James R. Taylor, *Marketing Research: An Applied Approach*, 4<sup>th</sup> Ed. (Singapore: McGraw-Hill, Inc., 1991), hal. 829

signifikan antara kelompok mahasiswa yang kecanduan internet (*dependent*) dan kelompok mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal?

Analisa T-Test yang digunakan adalah *Independent Sample T-Test* karena tingkat pengukuran berskala interval, terdapat dua kelompok dan ingin menguji perbedaan dalam rata-rata hitung (*mean*), sampel ditarik secara random dari populasinya, nilai (skor) terdistribusi secara normal atau mendekati normal, dan variansi populasi ( $\sigma^2$ ) tidak diketahui.

Hasil perhitungan statistik dari T-Test Analysis yang akan dibahas di dalam analisa data adalah:

1. Perbedaan rata-rata skor (*mean*) antara kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet dan kelompok mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal, yang diperoleh dari hasil pengukuran pada tiap dimensi dari variabel tingkat masalah yaitu akademik, sosial dan keuangan.
2. Nilai signifikansinya (Sig. 2-tailed).

### **c. Discriminant Analysis**

*Discriminant analysis* adalah tehnik yang digunakan untuk mengklasifikasikan individu-individu ke dalam satu atau dua atau lebih alternatif grup (atau populasi-populasi) berdasarkan seperangkat pengukuran. Populasi-populasinya secara nyata berbeda, dan setiap individunya termasuk ke dalam salah satunya. Tehnik ini juga dapat digunakan untuk mengidentifikasi variabel mana yang memiliki kontribusi



untuk membuat klasifikasi. Dengan demikian prediksi dan deskripsi, seperti halnya pada *regression analysis*, merupakan dua kegunaan utama dari *discriminant analysis*.<sup>27</sup>

Maka dari itu *discriminant analysis* di dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui karakteristik-karakteristik apakah yang secara signifikan dapat membedakan mahasiswa yang kecanduan internet (*dependent*) dari yang tidak kecanduan internet (normal).

*Discriminant analysis* merupakan metode yang cocok untuk variabel dependent yang berskala nominal, dan variabel independent yang berskala interval.<sup>28</sup> Maka dari itu variabel yang akan dimasukkan ke dalam *discriminant analysis* atau yang akan dijadikan *discriminating variables* (variabel independent) adalah variabel-variabel yang memiliki skala interval, yaitu:

1. Jenis kelamin
2. Lama menjadi pengguna Internet
3. Total waktu berinternet seminggu
4. Tingkat penggunaan aplikasi Internet
5. Tingkat aktivitas ketika berinternet
6. Tingkat introvert
7. Tingkat self-disclosure
8. Tingkat low self-esteem
9. Tingkat penggunaan media lain
10. Tingkat aktivitas sehari-hari

---

<sup>27</sup> David Aaker, V. Kumar, George S. Day. *Marketing Research*. 7<sup>th</sup> ed. (USA: John Wiley & Sons, Inc., 2001), hal. 532

<sup>28</sup> Kinnear dan Taylor, *op.cit.*, hal. 633.

Sementara itu variabel dependentnya adalah variabel yang berskala nominal, yaitu kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet (*dependent*) dan kelompok mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal (*non-dependent*).

Hasil perhitungan statistik dari *discriminant analysis* yang akan dibahas di dalam analisa data antara lain adalah:

1. Perbedaan rata-rata (*mean*) pengukuran 10 variabel antara kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet dan kelompok mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal.
2. Nilai *Wilks' Lambda* (ratio *within-group variance* dari total *variance*) dari 10 variabel tersebut serta nilai signifikansinya. *Wilks' Lambda* memiliki skala nilai antara 0 hingga 1. *Lambda* akan menunjukkan nilai 1 jika rata-rata kedua kelompok tersebut adalah sama. Semakin besar nilai *lambda* (mendekati 1) berarti rata-rata kedua kelompok tersebut semakin tidak menunjukkan perbedaan. Sementara itu nilai *lambda* yang semakin kecil berarti semakin menunjukkan adanya perbedaan rata-rata di antara kedua kelompok tersebut.<sup>29</sup>
3. Variabel-variabel apa saja yang secara signifikan dapat memberikan kontribusi terhadap pembentukan kedua kelompok mahasiswa tersebut.
4. Diantara variabel-variabel yang signifikan tersebut, variabel-variabel mana yang memberikan kontribusi paling besar terhadap pembentukan kedua kelompok tersebut serta berapa persen kontribusinya (*structure matrix*).
5. Nilai *hit ratio*, yaitu berapa persen variabel-variabel yang signifikan tadi secara keseluruhan dapat secara tepat menjelaskan perbedaan karakteristik di antara kedua kelompok tersebut.

---

<sup>29</sup> Aaker, Kumar, Day, *op.cit*, hal. 537.

### III.6. HIPOTESIS PENELITIAN & HIPOTESIS STATISTIK

#### a. Hipotesis Penelitian (*Research Hypothesis*)

1. Mahasiswa yang kecanduan internet (*dependent*) akan memiliki rata-rata skor yang lebih tinggi daripada mahasiswa yang penggunaan internetnya normal (*non-dependent*) pada variabel tingkat masalah akademik, sosial, dan keuangan.
2. Variabel-variabel di bawah ini mempunyai kontribusi yang signifikan terhadap pembentukan kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet (*dependent*) dan kelompok mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal (*non-dependent*):
  - a) **Jenis kelamin:** mayoritas mahasiswa yang kecanduan Internet berjenis kelamin laki-laki.
  - b) **Lama Menjadi pengguna internet:** mahasiswa yang kecanduan Internet memiliki perbedaan dalam hal lama menjadi pengguna Internet daripada mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal.
  - c) **Total waktu berinternet dalam seminggu:** mahasiswa yang kecanduan Internet akan menghabiskan waktu untuk berinternet lebih lama daripada mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal.
  - d) **Tingkat penggunaan aplikasi internet:** mahasiswa yang kecanduan Internet lebih sering menggunakan aplikasi-aplikasi Internet berikut ini :
    - Chat-Rooms
    - Online Games
    - Bulletin Board
    - File Transfer Protocol
    - WWW

- e) Tingkat aktivitas ketika berinternet:** mahasiswa yang kecanduan Internet cenderung lebih menyukai dan lebih sering melakukan jenis aktivitas-aktivitas Internet berikut ini:
- Cyber Relationships Addiction
  - Cyber Sexual Addiction
  - Online Games Addiction
- f) Tingkat Self-Disclosure :** mahasiswa yang kecanduan Internet cenderung untuk memiliki trait self-disclosure yang rendah.
- g) Tingkat Low Self-Esteem :** mahasiswa yang kecanduan Internet cenderung untuk memiliki trait low self-esteem yang rendah
- h) Tingkat Introvert :** mahasiswa yang kecanduan Internet cenderung untuk memiliki trait introvert yang tinggi.
- i) Tingkat aktivitas sehari-hari :** mahasiswa yang kecanduan Internet memiliki tingkat aktivitas sehari-hari yang rendah, yaitu lebih cenderung untuk melakukan aktivitas-aktivitas yang hanya dilakukan sendiri (*solitary activities*) dan membatasi aktivitas-aktivitas sosialnya.
- j) Tingkat penggunaan media lain :** mahasiswa yang kecanduan Internet memiliki tingkat penggunaan media lain yang rendah, yaitu lebih sering dan lebih memilih berinternet daripada menggunakan media lain.

## **b. Hipotesis Statistik (*Statistic Hypothesis*)**

### Discriminant Hypothesis :

$$D = B_0 + B_1 X_1 + B_2 X_2 + \dots + B_p X_p$$

$$Z = b_1 X_1 + b_2 X_2 + b_3 X_3 + \dots + b_n X_n$$

Dimana  $Z = \text{discriminant score}$

$b = \text{discriminant weights}$

$X = \text{predictor (independent) variables}$

#### T-Test Hypothesis :

Ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata tingkat masalah akademik, sosial dan keuangan antara mahasiswa yang kecanduan internet (*dependent*) dan mahasiswa yang penggunaan internetnya normal (*non-dependent*)

### **III.7. RELIABILITAS**

Reliabilitas (*reliability*) adalah metode untuk mengukur kualitas instrumen pengukuran (*quality of measurement method*) yaitu apakah akan diperoleh data hasil observasi yang sama jika observasi dilakukan dengan menggunakan alat ukur yang sama pada fenomena yang sama juga, lebih dari satu kali atau secara berulang kali.<sup>30</sup> Bailey juga menyebutkan bahwa reliabilitas merupakan tingkatan sejauh mana pengukuran yang dilakukan memperoleh hasil yang konsisten (antar waktu, antar pengamat, antar indikator, dsb), sehingga dengan kata lain reliabilitas merupakan *the consistency of a measure*.<sup>31</sup>

Variabel-variabel yang akan dilakukan uji reliabilitas beserta tehnik yang digunakannya dapat dilihat pada tabel berikut :

---

<sup>30</sup> Babbie, *op.cit.*, hal. G7

<sup>31</sup> Bailey, *op.cit.*,

**Tabel 8.**  
**Uji Reliabilitas**

No.	VARIABEL	UJI RELIABILITAS
1.	Diagnostic Questionnaire	Split-Half
2.	Tingkat aktivitas ketika berinternet :	
	a. Seberapa sering	Split-Half
	b. Seberapa suka	Split-Half
3.	Tingkat Self-Disclosure	Split-Half
4.	Tingkat Low Self-Esteem	Split-Half
5.	Tingkat Introvert	Split-Half
6.	Tingkat aktivitas sehari-hari	Split-Half
7.	Tingkat penggunaan media lain	Split-Half
8.	Tingkat masalah	Split-Half

Uji reliabilitas untuk semua instrumen pengukuran di dalam penelitian ini dilakukan dengan metode belah tengah atau yang lebih dikenal dengan *split-half*. *Split-half analysis* adalah suatu metode estimasi reliabilitas yang dilakukan dengan cara membagi item-item pengukuran ke dalam kelompok-kelompok yang *equivalent* dan mengkorelasikan item-item tersebut untuk memperkirakan reliabilitas.<sup>32</sup>

*Split-half* digunakan karena jenis reliabilitas yang ingin dicapai di dalam penelitian ini adalah *homogeneity* yaitu konsistensi hasil pengukuran antara tiap indikator dalam suatu instrumen pengukuran (*over-indicators* atau *internal consistency*).<sup>33</sup>

Semua pertanyaan yang ada di dalam satu variabel (setelah dilakukan *compute* atas jawaban responden) akan di-split atau dibelah menjadi dua kelompok pertanyaan untuk melihat skor reliabilitas masing-masing belahan. Kemudian reliabilitas

<sup>32</sup> Kinnear dan Taylor, *op.cit.*, hal. 829

<sup>33</sup> Bailey, *op.cit.*, hal 72-73.

pengukuran seluruhnya (*Spearman-Brown Coefficient*) diperoleh berdasarkan korelasi antara hasil pengukuran belahan 1 dan hasil pengukuran belahan 2. Untuk item pertanyaan yang jumlahnya ganjil, maka skor reliabilitas pengukuran seluruhnya dilihat dari angka pada *Unequal-length Spearman-Brown*, namun jika item pertanyaan jumlahnya genap maka skor reliabilitas pengukuran seluruhnya dilihat dari angka pada *Equal-length Spearman-Brown*.

### **III.8. KETERBATASAN DAN KELEMAHAN PENELITIAN**

Keterbatasan yang paling mendasar yang dirasakan oleh peneliti adalah bahwa penelitian ini sangat sulit untuk dilakukan mengingat hal-hal yang bertema internet merupakan sesuatu yang masih terbilang baru di Indonesia, apalagi mengenai *internet addiction*. Bahkan meskipun di beberapa negara penelitian bertema *internet addiction* sudah banyak dilakukan, hingga saat ini belum ada definisi konseptual, definisi operasional dan teori yang baku mengenai konsep ini. Hal ini menyebabkan peneliti mengalami kesulitan dalam mencari referensi, apalagi yang berupa buku. Maka dari itu referensi mengenai internet mayoritas adalah jurnal-jurnal yang juga terdapat di internet juga. Selain itu, karena internet masih terbilang baru, maka operasionalisasi konsep-konsep yang berhubungan dengan internet pun banyak yang belum bisa diandalkan reliabilitasnya.

Alat ukur yang digunakan untuk mendiagnosa seseorang apakah ia kecanduan internet atau tidak (*Diagnostic Questionnaire*) yang hingga kini juga masih menjadi perdebatan kontroversial para peneliti, khususnya yang berkecimpung di bidang *psychiatry* dan psikologi. Hal ini menyebabkan reliabilitas dan validitas alat ukur ini belum bisa dipertanggungjawabkan pula. Hal ini tentu saja akan membawa dampak

yang besar terhadap hasil penelitian. Meskipun *Pathological Gambling* dinilai memiliki kedekatan karakteristik dengan *internet addiction*, belum tentu alat ukur ini reliabel dan bisa digunakan untuk penelitian-penelitian lainnya.

Selain itu, sulitnya melakukan diagnosa *internet addiction* adalah terkadang banyak responden yang tidak menyadari bahwa sebenarnya dirinya mengalami apa yang dimaksud oleh *item-item diagnostic* tersebut. Peneliti menemukan ada beberapa responden yang mengaku tidak menggunakan Internet secara berlebihan (misalnya), namun orang-orang di sekelilingnya justru yang menyadari bahwa penggunaan Internetnya berlebihan. Mungkin seharusnya pengumpulan data dilakukan dengan metode lain yang lebih baik (wawancara mendalam misalnya), atau diserahkan kepada pihak-pihak yang lebih kompeten di dalam melakukan diagnosa seperti psikolog atau psikiater. Demikian pula dengan pengukuran-pengukuran yang berhubungan dengan kepribadian.

Kemudian pengumpulan data yang dilakukan secara *cross-sectional*, atau hanya dilakukan sekali dalam satu periode tertentu, mungkin bisa menjadi kelemahan penelitian ini. Peneliti tidak akan mengetahui perubahan-perubahan yang terjadi secara menyeluruh pada karakteristik responden.

Selain itu peneliti juga menemukan adanya *respondent bias*, yaitu kecenderungan responden untuk memilih jawaban ekstrim (selalu, kadang-kadang atau tidak pernah). Hal tersebut mungkin saja terjadi karena jumlah pertanyaan yang cukup banyak sehingga membuat responden malas berpikir dan menjawab asal-asalan. Kemungkinan lainnya adalah karena responden memang tidak mengerti maksud pertanyaan di dalam kuesioner, karena banyak sekali istilah-istilah Internet maupun psikologi, yang tidak semua orang secara umum mengerti istilah-istilah tersebut. Hal



ini dapat membuat responden menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan asal-asalan.

Selain itu mungkin saja responden merasa malu untuk menjawab dengan sejujurnya karena banyak sekali pertanyaan yang berhubungan dengan aspek kepribadian, *cyber sex*, dan masalah-masalah yang dialaminya akibat penggunaan Internet

*Instrumentation bias* juga dapat menjadi kelemahan penelitian ini karena mungkin saja indikator-indikator yang digunakan kurang mewakili konsep yang sebenarnya ingin diukur, atau penyusunan indikator yang kurang baik. Pertanyaan-pertanyaan pada kuesioner mungkin saja sulit dipahami oleh responden karena sebagian besar merupakan terjemahan dari Bahasa Inggris, dan penerjemahan pertanyaan-pertanyaan ke dalam Bahasa Indonesia memerlukan ketrampilan khusus sehingga kurang tepatnya terjemahan bisa saja terjadi. Persepsi responden terhadap pertanyaan-pertanyaan tersebut mungkin saja berbeda-beda.

Kemungkinan adanya *setting bias* juga mungkin saja terjadi pada saat pengumpulan data dilakukan. Kemungkinan terdapat responden yang menjawab kuesioner tersebut secara terburu-buru karena pengumpulan data dilakukan di dalam lingkungan kampus, dimana kegiatan perkuliahan masih berjalan.

## BAB IV

### ANALISA DATA

#### IV.1. SPLIT-HALF RELIABILITY

Penelitian ini menggunakan metode belah tengah atau *split-half analysis* untuk menguji reliabilitas berbagai instrumen pengukuran. Seperti yang sudah dijelaskan pada Bab III, *split-half* adalah suatu metode estimasi reliabilitas yang dilakukan dengan cara membagi item-item pengukuran ke dalam kelompok-kelompok yang *equivalent* dan mengkorelasikan item-item tersebut untuk memperkirakan reliabilitas.<sup>1</sup>

Sebelum dilakukan analisa, terlebih dulu dilakukan *compute* atas semua jawaban responden pada masing-masing pertanyaan (indikator) yang ada di dalam setiap variabel. Kemudian semua pertanyaan (indikator) yang ada di dalam suatu variabel tadi dibelah menjadi dua kelompok pertanyaan untuk melihat skor reliabilitas masing-masing belahan. Kemudian reliabilitas pengukuran seluruhnya (*Spearman-Brown Coefficient*) diperoleh berdasarkan korelasi antara hasil pengukuran belahan 1 dan hasil pengukuran belahan 2. Untuk item pertanyaan yang jumlahnya ganjil, maka skor reliabilitas pengukuran seluruhnya dilihat dari angka pada *Unequal-length Spearman-Brown*, namun jika item pertanyaan jumlahnya genap maka skor reliabilitas

---

<sup>1</sup> Thomas C. Kinnear dan James R. Taylor, *Marketing Research: An Applied Approach*, 4<sup>th</sup> ed. (Singapore: McGraw-Hill, Inc., 1991), hal. 829.

pengukuran seluruhnya dilihat dari angka pada *Equal-length Spearman-Brown*. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 9.**  
**Hasil Uji Reliabilitas Variabel-Variabel Penelitian**

No.	VARIABEL	Equal-length Spearman-Brown	Unequal-length Spearman-Brown
1.	Diagnostic Questionnaire		0,9056
2.	Tingkat aktivitas ketika berinternet : a. Seberapa sering b. Seberapa suka		0,8658 0,7598
3.	Tingkat Self-Disclosure	0,6079	
4.	Tingkat Low Self-Esteem	0,8475	
5.	Tingkat Introvert	0,8077	
6.	Tingkat aktivitas sehari-hari		0,7562
7.	Tingkat penggunaan media lain	0,8890	
8.	Tingkat masalah	0,8588	

\* Didasarkan atas uji reliabilitas dengan *Split-Half Spearman-Brown*

Berdasarkan hasil uji reliabilitas di atas, dapat disimpulkan bahwa semua instrumen pengukuran yang digunakan di dalam penelitian ini memiliki skor reliabilitas yang cukup untuk tercapainya *homogeneity* yaitu konsistensi hasil pengukuran antara tiap indikator dalam suatu instrumen pengukuran (*over-indicators* atau *internal consistency*).<sup>2</sup>

## IV.2. PROFIL RESPONDEN

### a. Kelompok *Dependent (Addict)* dan *Non-Dependent (Normal)*

*Diagnostic Questionnaire (DQ)* digunakan untuk menentukan apakah seseorang mengalami kecanduan Internet atau tidak (penggunaan Internetnya normal). Dari 9 item pertanyaan, responden yang menjawab "Ya" pada lima pertanyaan atau lebih akan diklasifikasikan ke dalam kelompok *dependent/addict*, yaitu kelompok yang terdiri

<sup>2</sup> Kenneth D. Bailey, *Marketing Research: An Applied Approach*, 4<sup>th</sup> ed., (Singapore: McGraw-Hill, Inc., 1991), hal. 72-73

dari individu yang mengalami kecanduan Internet. Sementara itu responden yang menjawab "Ya" kurang dari lima pertanyaan diklasifikasikan ke dalam kelompok *non-dependent*, yaitu kelompok yang penggunaan Internetnya normal.

Dari sampel sebanyak 250 mahasiswa pengguna Internet, ditemukan 87 responden (34,8%) mengalami kecanduan Internet sehingga diklasifikasikan sebagai kelompok *dependent*. Sedangkan sebanyak 163 responden (65,2%) diklasifikasikan ke dalam kelompok *non-dependent*, atau kelompok yang penggunaan Internetnya normal (lihat tabel di bawah ini).

**Tabel 10.**  
**Kelompok *Dependent (Addict)* dan *Non-Dependent (Normal)***

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid normal	163	65,2	65,2	65,2
addict	87	34,8	34,8	100,0
Total	250	100,0	100,0	

Pengklasifikasian responden memang dilakukan berdasarkan *Diagnostic Questionnaire*, namun jika dibandingkan dengan pengakuan subjektif responden yang tercerminkan pada pertanyaan "Apakah anda merasa kecanduan Internet?", terjadi ketidaksesuaian antara jumlah kelompok *dependent---non-dependent (addict-normal)* yang diklasifikasikan berdasarkan *Diagnostic Questionnaire*, dan jumlah kelompok *dependent----non-dependent (addict-normal)* yang diklasifikasikan berdasarkan pengakuan subjektif responden. Dari 123 responden yang menjawab tidak merasa kecanduan Internet, ternyata terdapat sebanyak 28 responden (12,8%) yang termasuk ke dalam kelompok *dependent* (mengalami kecanduan Internet) berdasarkan skor jawaban mereka pada *Diagnostic Questionnaire*. Sementara itu dari 71 responden yang

mengaku kecanduan Internet, terdapat 28 responden (12,8%) yang sebenarnya menurut *Diagnostic Questionnaire* diklasifikasikan ke dalam kelompok *non-dependent*, atau kelompok yang penggunaan Internetnya normal. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 11.**  
**Pengakuan Subjektif Tentang Kecanduan Internet atau Tidak**

			GROUPS		Total
			normal	addict	
pengakuan subjektif responden	tidak	Count	95	28	123
		% of Total	43,6%	12,8%	56,4%
	tidak tahu	Count	14	10	24
		% of Total	6,4%	4,6%	11,0%
	ya	Count	28	43	71
		% of Total	12,8%	19,7%	32,6%
Total	Count	137	81	218	
	% of Total	62,8%	37,2%	100,0%	

Selain itu terdapat 24 responden (11,0%) yang menjawab "Tidak Tahu" apakah mereka merasa kecanduan Internet atau tidak. Dari 24 responden tersebut, 14 orang masuk ke dalam kelompok normal, sedangkan sisanya yaitu 10 orang masuk ke dalam kelompok *dependent*. Sementara itu sebanyak 32 responden tidak menjawab sama sekali pertanyaan subjektif tersebut. Untuk keperluan berbagai analisa statistik selanjutnya, pengklasifikasian responden ke dalam kelompok *dependent* dan *non-dependent* tetap berdasarkan pada instrumen pengukuran yang ada yaitu *Diagnostic Questionnaire*.

### b. Jenis Kelamin

Dari sampel sebanyak 250 mahasiswa pengguna Internet, terdapat 122 responden (48,8%) yang berjenis kelamin perempuan, dan 128 responden (51,2%) berjenis kelamin laki-laki (lihat tabel di bawah ini).

**Tabel 12.**  
**Jenis Kelamin Responden**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
perempuan	122	48,8	48,8	48,8
laki-laki	128	51,2	51,2	100,0
Total	250	100,0	100,0	

Jumlah yang tidak seimbang ini disebabkan karena adanya kecenderungan responden perempuan untuk menolak mengisi kuesioner, sementara pada responden laki-laki peneliti tidak mengalami kesulitan dalam hal meminta kesediaan mereka untuk mengisi kuesioner. Ada beberapa hal yang mungkin menyebabkan keengganan responden perempuan untuk mengisi kuesioner, yaitu:

1. Meskipun pada umumnya mereka menggunakan Internet, namun ketika peneliti menjelaskan bahwa kuesioner ini adalah mengenai Internet, mereka menolak untuk mengisi karena takut tidak bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalamnya.
2. Mereka menolak mengisi kuesioner karena malas.

Sementara itu setelah dilakukan *crosstabs*, dari 122 responden perempuan, terdapat 108 orang (43,2%) yang penggunaan Internetnya normal (*non-dependent*) dan 14 orang (5,6%) yang mengalami kecanduan Internet (*dependent*). Mayoritas

responden yang kecanduan Internet berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 73 orang (29,2%), dan 55 orang (22%) sisanya termasuk ke dalam kelompok normal (lihat tabel di bawah ini).

**Tabel 13.**  
**Crosstabs Jenis Kelamin dengan Kelompok *Dependent (Addict)*--*Non-Dependent (Normal)***

			GROUPS		Total
			normal	addict	
jenis kelamin	perempuan	Count	108	14	122
		% of Total	43,2%	5,6%	48,8%
	laki-laki	Count	55	73	128
		% of Total	22,0%	29,2%	51,2%
Total		Count	163	87	250
		% of Total	65,2%	34,8%	100,0%

Apakah jenis kelamin dapat dijadikan karakteristik yang secara signifikan dapat membedakan kedua kelompok tersebut akan dibahas lebih lanjut pada *discriminant analysis*.

### c. Universitas

Jumlah kuesioner dibagikan secara proporsional ke lima universitas (UI, Bina Nusantara, Atmajaya, Trisakti dan Gunadarma), yaitu masing-masing universitas ditarik sampel sebanyak 50 mahasiswa pengguna Internet.

**Tabel 14.**  
**Asal Universitas Responden**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
UI	50	20,0	20,0	20,0
BINUS	50	20,0	20,0	40,0
ATMA	50	20,0	20,0	60,0
TRISAKTI	50	20,0	20,0	80,0
GUNDAR	50	20,0	20,0	100,0
Total	250	100,0	100,0	

Setelah dilakukan *crosstabs*, ternyata mayoritas mahasiswa yang kecanduan Internet berasal dari Universitas Indonesia yaitu sebanyak 23 orang, menyusul kemudian Universitas Trisakti sebanyak 22 orang, Universitas Guna Darma sebanyak 18 orang, Universitas Atmajaya sebanyak 16 orang, dan menempati urutan terakhir yaitu Universitas Bina Nusantara dengan jumlah mahasiswa yang kecanduan Internet hanya 8 orang (lihat tabel di bawah ini). Namun tidak dilakukan pengujian statistik lebih lanjut dalam hal ini.

**Tabel 15.**  
**Crosstabs Asal Universitas dengan Kelompok *Dependent (Addict)*—*Non-Dependent (Normal)***

			GROUPS		Total
			normal	addict	
KAMPUS	UI	Count	27	23	50
		% of Total	10,8%	9,2%	20,0%
	BINUS	Count	42	8	50
		% of Total	16,8%	3,2%	20,0%
	ATMA	Count	34	16	50
		% of Total	13,6%	6,4%	20,0%
	TRISAKTI	Count	28	22	50
		% of Total	11,2%	8,8%	20,0%
	GUNDAR	Count	32	18	50
		% of Total	12,8%	7,2%	20,0%
Total		Count	163	87	250
		% of Total	65,2%	34,8%	100,0%

#### **d. Usia**

Sementara itu rata-rata usia responden adalah 20 tahun, dengan *range* mulai dari 18 hingga 26 tahun (lihat tabel di bawah ini).



**Tabel 16.**  
**Usia Responden**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
18,00	20	8,0	8,0	8,0
19,00	50	20,0	20,0	28,0
20,00	48	19,2	19,2	47,2
21,00	50	20,0	20,0	67,2
22,00	51	20,4	20,4	87,6
23,00	17	6,8	6,8	94,4
24,00	10	4,0	4,0	98,4
25,00	3	1,2	1,2	99,6
26,00	1	,4	,4	100,0
Total	250	100,0	100,0	

**d. Uang saku per bulan**

Responden rata-rata memiliki uang saku per bulan sebanyak Rp 100.000 hingga Rp 399.999 (lihat tabel di bawah ini).

**Tabel 17.**  
**Uang Saku per Bulan Responden**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
< 100 rb	19	7,6	7,6	7,6
100 rb-399.999	112	44,8	44,8	52,4
400 rb- 799.999	72	28,8	28,8	81,2
800 rb- 1.099.999	28	11,2	11,2	92,4
1.100 rb- 1.399.999	8	3,2	3,2	95,6
> 1.400.000	11	4,4	4,4	100,0
Total	250	100,0	100,0	

### IV.3. T-TEST ANALYSIS

Analisa T-Test dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh kecanduan Internet terhadap 3 aspek kehidupan mahasiswa yaitu kehidupan akademik, sosial dan keuangan. Semakin tinggi skor jawaban responden berarti semakin berat pula masalah akademik, sosial dan keuangan yang dihadapi oleh responden akibat kecanduan Internet.

Kemudian sebagai perbandingan akan dilihat juga bagaimana pengaruh penggunaan Internet terhadap mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal. Apakah mereka juga mengalami masalah akademik, sosial dan keuangan akibat penggunaan Internet mereka sebagaimana yang dialami oleh mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal? Apakah terdapat perbedaan rata-rata skor yang signifikan antara kelompok mahasiswa yang kecanduan internet (*dependent*) dan kelompok mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal pada variabel masalah akademik, sosial dan keuangan?

Analisa T-Test yang digunakan adalah *Independent Sample T-Test* karena tingkat pengukuran berskala interval, terdapat dua kelompok dan ingin menguji perbedaan dalam rata-rata hitung (*mean*), sampel ditarik secara random dari populasinya, nilai (skor) terdistribusi secara normal atau mendekati normal, dan variansi populasi ( $\sigma^2$ ) tidak diketahui.

Hasil analisa T-Test bisa dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 18.**  
**Perbedaan Rata-Rata Variabel Masalah Akademik, Sosial dan Keuangan**  
**Antara *Dependent (Addict)*–*Non-Dependent (Normal)***

	GROUPS	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
AKADEMIK	normal	163	10,2209	3,90319	,30572
	addict	87	16,7471	7,44627	,79832
SOSIAL	normal	163	7,7914	2,70220	,21165
	addict	87	11,6322	5,27855	,56592
KEUANGAN	normal	163	7,8344	2,98611	,23389
	addict	87	11,2299	4,41641	,47349

		t-test for Equality of Means						
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
AKADEMIK	Equal variances assumed	-9,099	248	,000	-6,5263	,71722	-7,93889	-5,11364
	Equal variances not assumed	-7,634	111,798	,000	-6,5263	,85486	-8,22010	-4,83244
SOSIAL	Equal variances assumed	-7,614	248	,000	-3,8408	,50441	-4,83424	-2,84731
	Equal variances not assumed	-6,357	110,592	,000	-3,8408	,60420	-5,03809	-2,64345
KEUANGAN	Equal variances assumed	-7,208	248	,000	-3,3955	,47109	-4,32337	-2,46769
	Equal variances not assumed	-6,430	129,012	,000	-3,3955	,52811	-4,44040	-2,35066

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet memiliki rata-rata skor (*mean*) yang lebih tinggi pada masalah akademik, sosial dan keuangan jika dibandingkan kelompok mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal. Hal ini berarti masalah akademik, sosial dan keuangan yang dialami oleh mahasiswa yang kecanduan Internet lebih berat daripada masalah yang dialami oleh mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal. Namun hal ini juga berarti tidak hanya mahasiswa yang kecanduan Internet saja yang mengalami masalah pada kehidupan akademik, sosial dan keuangan mereka, namun mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal pun juga mengalami masalah pada kehidupan akademik, sosial dan keuangannya meskipun tingkat keparahan masalahnya berbeda.

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat juga bahwa nilai signifikansi (2-tailed) untuk setiap variabel (masalah akademik, sosial dan keuangan) adalah 0,000. Hal ini berarti perbedaan rata-rata tingkat masalah akademik, sosial dan keuangan antara mahasiswa yang kecanduan Internet dan mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal adalah sangat signifikan. Dapat disimpulkan juga bahwa tingkat masalah akademik, sosial dan keuangan yang dialami mahasiswa yang kecanduan Internet jauh lebih berat atau lebih parah daripada tingkat masalah akademik, sosial dan keuangan yang dialami oleh kelompok mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal.

#### **IV.4. DISCRIMINANT ANALYSIS**

*Discriminant analysis* di dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui karakteristik-karakteristik apa saja yang secara signifikan dapat menjadi faktor-faktor yang membedakan mahasiswa yang kecanduan Internet dari mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal.

Analisa pertama yang akan dibahas adalah mengenai perbedaan rata-rata skor (*mean*) hasil pengukuran 10 variabel yang diduga akan dapat dijadikan karakteristik pembeda (*discriminating variables*) antara kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet dan kelompok mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal, juga nilai *Wilks' Lambda* dari 10 variabel tersebut. Perbedaan rata-rata skor kedua kelompok pada *discriminating variables* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 19.**  
**Perbedaan Rata-Rata *Discriminating Variables***  
**Antara Kelompok *Dependent (Addict)*---*Non-Dependent (Normal)***

**Group Statistics**

GROUPS		Mean	Std. Deviation
normal	jenis kelamin	,3374	,47429
	lama mjd pengguna int	2,6369	1,31533
	total waktu b'int dlm seminggu	6,0890	6,53243
	tingkat penggunaan aplikasi internet	14,4233	2,99361
	tingkat aktivitas ketika berinternet	42,9693	13,89263
	introvert	6,8712	3,87003
	self disclosure	38,3497	5,98304
	self esteem	25,6012	6,94292
	tingkat penggunaan media lain	26,7607	9,45675
	tingkat aktivitas sehari-hari	44,2761	10,02792
	addict	jenis kelamin	,8391
lama mjd pengguna int		2,7526	1,31545
total waktu b'int dlm seminggu		12,5977	10,37042
tingkat penggunaan aplikasi internet		16,3908	3,14516
tingkat aktivitas ketika berinternet		59,8851	24,50317
introvert		13,2644	4,61660
self disclosure		34,2529	5,39858
self esteem		30,5517	6,60648
tingkat penggunaan media lain		36,8736	5,35225
tingkat aktivitas sehari-hari		52,2529	9,91266

Sementara itu nilai *Wilks' Lambda* (ratio *within-group variance* dari total *variance*) dari 10 variabel di atas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 20.**  
**Nilai *Wilks' Lambda* dari 10 *Discriminating Variables***

	Wilks' Lambda	F	df1	df2	Sig.
jenis kelamin	,771	73,466	1	248	,000
lama mjd pengguna int	,998	,439	1	248	,508
total waktu b'int dlm seminggu	,871	36,874	1	248	,000
tingkat penggunaan aplikasi internet	,913	23,651	1	248	,000
tingkat aktivitas ketika berinternet	,836	48,555	1	248	,000
introvert	,648	134,998	1	248	,000
self disclosure	,897	28,428	1	248	,000
self esteem	,893	29,817	1	248	,000
tingkat penggunaan media lain	,745	84,871	1	248	,000
tingkat aktivitas sehari-hari	,873	36,179	1	248	,000

\*Tests of Equality of Groups Means

Pada variabel pertama yaitu **jenis kelamin**. Variabel jenis kelamin agar bisa dimasukkan ke dalam *discriminant analysis* harus dijadikan *dummy variables* dengan memberi kode 1 untuk responden yang berjenis kelamin laki-laki, dan 0 (nol) untuk responden perempuan sehingga dapat dihitung rata-ratanya. Kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet memiliki rata-rata yang lebih besar yaitu 0,8391 daripada kelompok normal yang rata-ratanya adalah 0,3374. Nilai *Wilks' Lambda* yang diperoleh adalah 0,771 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 juga mengindikasikan adanya perbedaan rata-rata di antara kedua kelompok tersebut. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet mayoritas berjenis kelamin laki-laki.

Kemudian variabel yang kedua yaitu **lama menjadi pengguna Internet**. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa baik kelompok mahasiswa yang

kecanduan Internet maupun mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal, rata-rata telah menjadi pengguna Internet selama 2 tahun. Meskipun rata-rata pada kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet lebih besar, namun perbedaannya hanya sedikit sekali. Hal ini juga bisa dilihat dari nilai *Wilks' Lambda* yang diperoleh untuk variabel ini yaitu 0,998 serta nilai signifikansi yang melebihi 0,05 yaitu 0,508. Nilai *lambda* yang hampir mendekati 1 serta nilai signifikansi yang tidak signifikan ini mengindikasikan tidak adanya perbedaan rata-rata antara kedua kelompok dalam hal lama menjadi pengguna Internet.

Variabel ketiga yaitu **total waktu berinternet dalam seminggu** tampaknya menghasilkan perbedaan rata-rata skor yang cukup besar antara kedua kelompok tersebut. Kelompok mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal rata-rata hanya menghabiskan waktu selama 6 jam dalam seminggu untuk berinternet, sementara pada kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet menghabiskan waktu dua kali lipat lebih banyak yaitu mencapai rata-rata 12 jam per minggu untuk berinternet. Perbedaan rata-rata yang cukup besar ini menghasilkan nilai *Wilk's Lambda* sebesar 0,871 dengan nilai signifikansi 0,000.

Pada variabel **tingkat penggunaan aplikasi Internet**, kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet memiliki rata-rata skor yang lebih tinggi yaitu 16,5977 dibandingkan rata-rata kelompok mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal yaitu 14,4233. Namun karena perbedaan rata-ratanya tidak terlalu besar, maka nilai *Wilks' Lambda* yang diperoleh adalah 0,913 dengan signifikansi sebesar 0,000. Meskipun demikian mahasiswa yang kecanduan Internet memang lebih sering menggunakan aplikasi *chat-rooms, online games, bulletin boards, WWW* dan *FTP* daripada mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal.

Namun aplikasi Internet manakah yang paling sering digunakan oleh kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet, dan bagaimana dengan mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal? Lihatlah tabel berikut ini.

**Tabel 21.**  
**Peringkat Aplikasi Internet yang Paling Sering Digunakan oleh Kelompok *Dependent (Addict)* dan *Non-Dependent (Normal)***

NO.		MEAN	
		NORMAL	ADDICT
1.	WWW	4,2270	4,6322
2.	Chat-rooms	3,1043	3,8506
3.	FTP	2,9509	3,5057
4.	Online Games	2,2454	2,3563
5.	Bulletin Boards	1,8957	2,0460

Ternyata baik kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet maupun kelompok mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal, paling sering menggunakan aplikasi *WWW* ketika berinternet, kemudian disusul oleh *chat-rooms*, *FTP* pada peringkat ketiga, *online games* pada tempat keempat, dan aplikasi *bulletin boards* menempati urutan yang terakhir. Namun semua aplikasi tersebut digunakan oleh kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet dalam frekuensi yang lebih sering.

Kemudian pada variabel **tingkat aktivitas ketika berinternet**, mahasiswa yang kecanduan Internet memiliki rata-rata skor sebesar 59,8851 sementara kelompok mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal memiliki rata-rata sebesar 42,9693. Perbedaan rata-rata yang cukup besar antara kedua kelompok ini menghasilkan nilai *Wilks' Lambda* sebesar 0,836 dengan signifikansi sebesar 0,000. Perbedaan rata-rata yang cukup besar ini berarti kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet lebih menyukai dan lebih sering melakukan aktivitas-aktivitas yang termasuk di dalam kategori *cyber relationships addiction*, *cyber sexual addiction* dan *online games*



*addiction*, dibandingkan mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal. Untuk lebih jelasnya lagi mari kita lihat tabel berikut ini.

**Tabel 22.**  
**Perbedaan Tingkat Aktivitas Ketika Berinternet**  
**Antara Kelompok *Dependent (Addict)* dan *Non-Dependent (Normal)***

NO.		MEAN	
		NORMAL	ADDICT
1.	Cyber relationships addiction	7,9018	11,1954
2.	Cyber sexual addiction	20,5215	38,4713
3.	Online games addiction	7,9693	8,9540

Dari tabel di atas dapat kita lihat bahwa kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet lebih menyukai dan lebih sering melakukan aktivitas-aktivitas yang termasuk di dalam ketiga tipe *internet addiction* tersebut. Namun perbedaan rata-rata yang paling besar antara kedua kelompok tersebut adalah pada *cyber sexual addiction*. Hal ini membuat *cyber sex* menjadi aktivitas utama yang lebih disukai dan sering dilakukan oleh mahasiswa yang kecanduan Internet.

Pembahasan tiga variabel selanjutnya adalah mengenai *personality traits* yang dimiliki oleh kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet. Ada tiga macam *traits* yang diukur yaitu *introvert*, *low self-esteem* dan *self-disclosure*. Pada *trait introvert*, kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet memiliki rata-rata sebesar 13,2644 dimana kadar introvert pada skor antara 13-17 adalah termasuk "tinggi" (lihat kembali metode pengukuran introvert pada Bab III). Sementara itu kelompok mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal memiliki rata-rata sebesar 6,8712 dimana kadar introvert pada skor antara 6-12 adalah "rata-rata". Perbedaan rata-rata yang cukup

besar antara kedua kelompok ini menghasilkan nilai *Wilks' Lambda* yang bagus yaitu 0,648 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000.

Kemudian untuk *trait low self-esteem*, kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet memiliki rata-rata skor sebesar 30,5517 sementara kelompok mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal rata-rata skornya adalah 25,6012. Hal ini berarti kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet rata-rata memiliki kadar *low self esteem* yang lebih tinggi daripada kelompok mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal. Perbedaan ini menghasilkan nilai *Wilks' Lambda* sebesar 0,893 dengan nilai signifikansi 0,000.

*Trait* yang terakhir yaitu *self-disclosure*. Mahasiswa yang kecanduan Internet memiliki rata-rata skor sebesar 34,2529 sementara kelompok mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal memiliki rata-rata skor sebesar 38,3497. Arti dari perbedaan rata-rata skor ini adalah kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet memiliki tingkat *self-disclosure* yang lebih rendah dibandingkan kelompok mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal. Perbedaan rata-rata kedua kelompok ini menghasilkan nilai *Wilks' Lambda* sebesar 0,897 dengan nilai signifikansi 0,000.

Selanjutnya akan dibahas mengenai variabel kedelapan yaitu **tingkat penggunaan media lain**. Terdapat perbedaan rata-rata skor yang cukup besar antara kedua kelompok mahasiswa tersebut. Kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet memiliki rata-rata skor yang lebih tinggi yaitu sebesar 36,8736 sementara kelompok mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal memiliki rata-rata skor sebesar 26,7607. Perbedaan yang cukup besar ini menghasilkan nilai *Wilks' Lambda* yang bagus pula yaitu 0,745 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Perbedaan rata-rata yang cukup besar ini berarti dibandingkan dengan kelompok mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal, kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet

memiliki kecenderungan yang lebih tinggi untuk lebih memilih berinternet daripada menggunakan media lain, serta kecenderungan untuk lebih sering berinternet daripada menggunakan media lain.

Variabel terakhir yang dibahas berikut ini adalah **tingkat aktivitas sehari-hari**. Pada variabel ini juga terdapat perbedaan rata-rata skor antara kedua kelompok mahasiswa tersebut. Kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet memiliki rata-rata skor yang lebih tinggi yaitu sebesar 52,2529 sementara mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal memiliki rata-rata sebesar 44,2761. Hal ini berarti dibandingkan kelompok mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal, kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet memiliki kecenderungan yang lebih tinggi untuk lebih sering membatasi aktivitas sehari-hari serta lebih sering melakukan aktivitas-aktivitas yang hanya dilakukannya sendiri (*solitary activities*). Nilai *Wilks' Lambda* yang dihasilkan dari perbedaan rata-rata tersebut adalah 0,873 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000.

Pada umumnya hampir semua variabel yang dijadikan *discriminating variables* memiliki nilai *Wilks' Lambda* dan signifikansi yang bagus, kecuali untuk variabel lama menjadi pengguna Internet. Hal ini berarti umumnya hampir semua variabel dapat dijadikan variabel yang dapat membedakan mahasiswa yang kecanduan Internet dari mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal. Namun ada beberapa variabel yang secara signifikan benar-benar dapat dijadikan karakteristik yang dapat membedakan kedua kelompok tersebut, sementara ada juga beberapa variabel yang kurang memberikan kontribusi yang cukup terhadap pembentukan kelompok tersebut sehingga kurang bisa dijadikan karakteristik pembeda. Variabel-variabel apa saja yang dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pembentukan kedua kelompok tersebut dapat kita lihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 23.**  
**Variabel-Variabel yang Secara Signifikan Dapat Membedakan Kelompok *Dependent* (*Addict*) dan *Non-Dependent* (*Normal*)**

Variables Entered/Removed<sup>a,b,c,d</sup>

Step	Entered	Wilks' Lambda							
		Statistic	df1	df2	df3	Exact F			
						Statistic	df1	df2	Sig.
1	introvert	,648	1	1	248,000	134,998	1	248,000	,000
2	jenis kelamin	,516	2	1	248,000	115,954	2	247,000	,000
3	tingkat penggunaan media lain	,456	3	1	248,000	98,020	3	246,000	,000
4	self disclosure	,426	4	1	248,000	82,407	4	245,000	,000
5	tingkat aktivitas ketika berinternet	,410	5	1	248,000	70,106	5	244,000	,000
6	total waktu b'int dlm seminggu	,403	6	1	248,000	60,021	6	243,000	,000

At each step, the variable that minimizes the overall Wilks' Lambda is entered.

- Maximum number of steps is 20.
- Minimum partial F to enter is 3.84.
- Maximum partial F to remove is 2.71.
- F level, tolerance, or VIN insufficient for further computation.

Seperti yang kita lihat pada tabel di atas bahwa ternyata dari 10 variabel yang diduga dapat dijadikan variabel pembeda antara kedua kelompok mahasiswa pengguna Internet tersebut, hanya 6 variabel yang berhasil memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pembentukan kedua kelompok tersebut, atau dengan kata lain ada 6 karakteristik yang dapat membedakan kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet dari kelompok mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal, yaitu:

- Tingkat Introvert**, dimana mahasiswa yang kecanduan internet memiliki trait Introvert yang "tinggi".
- Jenis Kelamin**, dimana mahasiswa yang kecanduan Internet rata-rata berjenis kelamin laki-laki.

3. **Tingkat penggunaan media lain** yang rendah, dimana mahasiswa yang kecanduan Internet lebih sering berinternet dan lebih memilih berinternet daripada menggunakan media lain.
4. **Tingkat self-disclosure** yang rendah, dimana mahasiswa yang kecanduan Internet memiliki trait self-disclosure yang lebih rendah.
5. **Tingkat aktivitas ketika berinternet** yang tinggi, dimana mahasiswa yang kecanduan Internet lebih menyukai dan lebih sering melakukan aktivitas-aktivitas di Internet yang termasuk ke dalam *cyber relationships addiction*, *cyber sexual addiction* dan *online games addiction*.
6. **Total waktu berinternet seminggu**, dimana mahasiswa yang kecanduan Internet rata-rata dalam seminggu menghabiskan waktu untuk berinternet lebih lama daripada mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal.

Setelah mengetahui bahwa ternyata hanya 6 variabel yang secara signifikan dapat dijadikan variabel pembeda antara kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet dan mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal, pertanyaan selanjutnya adalah variabel-variabel manakah di antara keenam variabel tadi yang memberikan kontribusi yang paling besar terhadap pembentukan kedua kelompok tersebut? Atau dengan kata lain variabel manakah yang paling dapat dijadikan variabel pembeda kedua kelompok tersebut? Jawabannya bisa dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 24.**  
**Urutan Variabel yang Memberikan Kontribusi Paling Besar Terhadap Pembentukan**  
**Kelompok *Dependent (Addict)* dan *Non-Dependent (Normal)***

**Structure Matrix**

	Function
	1
introvert	,606
tingkat penggunaan media lain	,481
jenis kelamin	,447
tingkat aktivitas ketika berinternet	,363
total waktu b'int dlm seminggu	,317
tingkat aktivitas sehari-hari <sup>a</sup>	,309
self disclosure	-,278
tingkat penggunaan aplikasi internet	,259
self esteem <sup>a</sup>	,256
lama mjd pengguna int	,108

Pooled within-groups correlations between discriminating variables and standardized canonical discriminant functions. Variables ordered by absolute size of correlation within function.

<sup>a</sup>. This variable not used in the analysis.

Berdasarkan tabel di atas dapat kita lihat bahwa variabel yang memberikan kontribusi paling besar terhadap pembentukan kedua kelompok tersebut adalah variabel introvert, yaitu memberikan kontribusi sebesar 60,6%. Kemudian di posisi kedua adalah variabel tingkat penggunaan media lain, dengan kontribusi sebesar 48,1% jika digabung dengan variabel introvert. Variabel jenis kelamin menempati urutan ketiga dengan kontribusi sebesar 44,7% jika digabung dengan dua variabel di atasnya.

Menempati urutan keempat yaitu variabel tingkat aktivitas ketika berinternet, dengan kontribusi sebesar 36,3% jika digabung dengan tiga variabel di atasnya. Variabel total waktu berinternet seminggu ada di posisi ke lima dengan kontribusi sebesar 31,7% jika digabung dengan empat variabel di atasnya. Menempati urutan terakhir yaitu variabel self-disclosure dengan kontribusi sebesar -27,8% jika digabung dengan lima variabel pada posisi di atasnya.

Pertanyaan terakhir pada *discriminant analysis* adalah berapa persen variabel-variabel yang signifikan tadi secara keseluruhan dapat secara tepat menjelaskan perbedaan karakteristik di antara kedua kelompok tersebut? Jawabannya bisa dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 25.**  
**Nilai Hit Ratio dari 6 Variabel yang Signifikan**  
**Classification Results<sup>a</sup>**

			Predicted Group Membership		Total
			normal	addict	
Original	Count	normal	148	15	163
		addict	7	80	87
	%	normal	90,8	9,2	100,0
		addict	8,0	92,0	100,0

a. 91,2% of original grouped cases correctly classified.

Interpretasi dari angka *hit ratio* sebesar 91,2% tersebut adalah enam variabel yang keluar sebagai variabel yang secara signifikan dapat memberikan kontribusi terhadap pembentukan kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet dan kelompok mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal, dapat secara tepat menjelaskan perbedaan karakteristik di antara kedua kelompok tersebut sebesar 91,2%.

Namun terdapat 22 responden (15+7) yang tidak bisa dikelompokkan ke dalam kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet maupun kelompok mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal. Maka dari itu nilai hit ratio tidak mencapai 100%.

## **BAB V**

### **INTERPRETASI DATA**

Sebanyak 34,8% atau 87 mahasiswa dari sampel sebanyak 250 mahasiswa yang berkuliah di 5 universitas di ibukota yaitu Universitas Indonesia, Universitas Bina Nusantara, Universitas Atmajaya, Universitas Trisakti dan Universitas Gunadarma, mengalami kecanduan Internet. Sementara itu 65,2% atau 163 mahasiswa lainnya tidak mengalami kecanduan Internet atau menggunakan Internet secara normal.

Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa mahasiswa yang kecanduan Internet ternyata mengalami berbagai masalah di dalam kehidupan akademik, sosial dan keuangan, sebagai akibat dari penggunaan Internet mereka. Namun tidak disangka ternyata mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal pun juga mengalami masalah pada kehidupan akademik, sosial dan keuangan, sebagai akibat dari penggunaan Internet mereka, sebagaimana yang dialami oleh mahasiswa yang kecanduan Internet. Namun tingkat masalah akademik, sosial dan keuangan yang dialami mahasiswa yang kecanduan Internet jauh lebih berat atau lebih parah daripada tingkat masalah akademik, sosial dan keuangan yang dialami oleh kelompok mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal.

Seperti yang telah dijelaskan oleh Dr. Kimberly S. Young bahwa meskipun manfaat dari internet adalah alat yang ideal untuk pendidikan, banyak mahasiswa yang



kecanduan Internet mengalami masalah di dalam kehidupan akademiknya seperti tidak sempat mengerjakan tugas, membaca bahan kuliah maupun belajar. Mereka juga tidak cukup tidur sehingga terlambat kuliah di pagi harinya karena berinternet semalaman, terlambat kuliah karena berinternet dulu sebelumnya, bahkan bolos kuliah demi berinternet. Karena kesulitan mengontrol penggunaan internetnya, maka nilai-nilainya pun menjadi turun.

Kemudian terbukti mereka juga mengalami masalah dengan kehidupan sosialnya. Berbagai hubungan (*relationships*) yang dimiliki seperti hubungan percintaan, hubungan antara anak-orangtua serta hubungan persahabatan pun juga terganggu akibat kecanduan internet. Mahasiswa yang kecanduan internet secara bertahap akan kurang menghabiskan waktunya dengan orang-orang di dunia nyata karena sebagian besar waktunya dihabiskan bersama teman-teman *online*. Mereka lebih senang menghabiskan waktunya dengan orang-orang di dunia maya tersebut. Ketika ada keluhan mengenai penggunaan internet mereka yang berlebihan dari orang-orang di sekitarnya, bahkan melarangnya untuk menggunakan internet, mereka menjadi marah atau cepat tersinggung. Maka dari itu hubungannya dengan orang-orang di dunia nyata pun menjadi renggang, bahkan mengalami keretakan.

Lalu adanya masalah keuangan juga dilaporkan oleh mahasiswa yang kecanduan Internet, yang harus membayar atau mengeluarkan sejumlah uang untuk mengakses Internet. Karena penggunaan internetnya yang berlebihan, otomatis bagi yang menggunakan internet di rumah baik biaya pulsa telepon maupun biaya tagihan internet pun menjadi membengkak, kecuali jika mereka mendapatkan fasilitas akses Internet karena mereka berlangganan TV *Cable*.

Lain halnya dengan kondisi di Amerika Serikat, dimana hal ini tidak menjadi masalah karena hampir di semua kampus maupun universitas menyediakan akses

internet gratis 24 jam bagi mahasiswanya. Faktor *accessibility* inilah salah satu penyebab penggunaan internet yang berlebihan di kalangan mahasiswa di sana.

Sebaliknya di 5 universitas yang dijadikan sampel penelitian, mayoritas belum bisa menyediakan fasilitas internet gratis bagi mahasiswanya. Paling-paling hanya untuk jurusan-jurusan tertentu saja yang disediakan fasilitas internet gratis seperti jurusan Ilmu Komputer atau Teknik Informatika. Di Indonesia khususnya di kota-kota besar yang banyak bermukim mahasiswa, yang berkembang dengan pesat justru warung-warung Internet yang ada di dalam kampus, di lingkungan sekitar kampus hingga di mal. Bahkan menurut *polling* yang dilakukan oleh AC Nielson, 52% pengguna internet mengakses Internet dari warnet, diikuti dengan 32% di kantor, 28% di sekolah/kampus, 9% di rumah teman, dan hanya 6% yang mengakses dari rumah.<sup>1</sup>

Maka dari itu mahasiswa masih harus mengeluarkan uang untuk mendapatkan akses internet. Kemudian ketika mereka menjadi kecanduan Internet, uang saku pun menjadi terkuras. Jika uang habis maka segala cara akan digunakan untuk mendapatkan uang untuk berinternet seperti meminjam uang misalnya.

Itulah berbagai masalah yang dialami oleh mahasiswa yang kecanduan Internet. Kemudian peneliti juga telah menemukan jawaban atas salah satu aspek yang menjadi permasalahan di dalam penelitian ini yaitu mengenai karakteristik apa sajakah yang dapat membedakan mahasiswa yang kecanduan Internet dari mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal.

Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian sebelumnya, sebagaimana yang telah dijelaskan di Bab II, karakteristik-karakteristik diduga dapat secara signifikan membedakan mahasiswa yang kecanduan Internet dari mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal adalah:

---

<sup>1</sup> *Internet Slowly Moving Ahead in Indonesia*,  
<<http://www.usembassyjakarta.org/econ/internet2001.html>>, 6 Maret 2002.

1. Jenis kelamin
2. Lama menjadi pengguna Internet
3. Total waktu berinternet dalam seminggu
4. Tingkat penggunaan aplikasi Internet
5. Tingkat aktivitas ketika berinternet
6. Tingkat self-disclosure
7. Tingkat low self-esteem
8. Tingkat introvert
9. Tingkat penggunaan media lain
10. Tingkat aktivitas sehari-hari

Setelah dilakukan uji statistik dengan menggunakan tehnik *discriminant analysis*, ternyata tidak semua variabel tersebut dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pembentukan kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet (*dependent*) dan kelompok mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal (*non-dependent*). Atau dengan kata lain tidak semua variabel dapat membedakan kedua kelompok mahasiswa tersebut secara signifikan.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa **jenis kelamin** merupakan salah satu variabel yang secara signifikan dapat membedakan mahasiswa yang kecanduan Internet dari mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal. Ternyata mahasiswa yang kecanduan Internet didominasi oleh mahasiswa yang berjenis kelamin laki-laki. Hasil penelitian ini serupa dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Keith J. Anderson, Ph.D. terhadap 1.708 mahasiswa dari 7 universitas di Amerika Serikat dan 1 universitas dari Eropa, demikian pula hasil dari penelitian Brenner, Thompson, Egger, dan Mark Griffiths juga menemukan hal yang sama.

Hal tersebut tentu saja sesuai dengan *stereotype* yang berkembang selama ini bahwa dari segi jenis kelamin, pria-lah yang dianggap lebih menguasai teknologi ketimbang perempuan. Aspek-aspek dan bias-bias nilai dan norma budaya juga terlibat. Misalnya, ada pandangan sebagian orang yang menyatakan bahwa urusan teknologi adalah urusan pria. Miami University bahkan pernah melakukan suatu penelitian longitudinal pada tahun 1997 dan 1998, dan berhasil membuktikan bahwa terdapat perbedaan gender di dalam penggunaan Internet.

Pavlik juga menyebutkan bahwa laki-laki lebih cenderung untuk mengkonsumsi berbagai teknologi media baru dalam dosis yang lebih tinggi daripada perempuan, dan mereka pula lah yang banyak merancang *communication software* dan *hardware*.

Selain itu jika kondisi penelitian yang dialami oleh Dr. Young adalah perempuan yang lebih banyak merespon untuk mengisi kuesioner yang dipasangnya di internet daripada laki-laki, penelitian ini justru sebaliknya. Ada kecenderungan responden perempuan untuk menolak mengisi kuesioner, sementara pada responden laki-laki peneliti tidak mengalami kesulitan dalam hal meminta kesediaan mereka untuk mengisi kuesioner. Ada beberapa hal yang mungkin menyebabkan keengganan responden perempuan untuk mengisi kuesioner, yaitu:

1. Meskipun pada umumnya mereka menggunakan Internet, namun ketika peneliti menjelaskan bahwa kuesioner ini adalah mengenai Internet, mereka menolak untuk mengisi karena takut tidak bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalamnya.
2. Mereka menolak mengisi kuesioner karena malas.

Variabel **total waktu berinternet seminggu** juga menjadi variabel yang secara signifikan dapat membedakan mahasiswa yang kecanduan Internet dari mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal. Estimasi waktu berinternet yang dimaksud di dalam penelitian ini adalah berapa lama total waktu yang dhabiskan mahasiswa untuk berinternet dalam seminggu, yang bertujuan untuk kesenangan atau kepentingan pribadi, dan bukan untuk keperluan akademik atau pekerjaan.

Hampir semua penelitian yang pernah dilakukan mengenai *internet addiction* membuktikan bahwa orang yang kecanduan internet tentu saja akan menghabiskan waktu lebih lama ketika berinternet dibandingkan orang-orang yang penggunaan internetnya normal. Demikian pula hasil dari penelitian ini.

Seperti yang telah dijelaskan oleh Dr. Young, jika seseorang sudah semakin familiar dengan Internet, akan semakin bertambah pula waktu yang dihabiskannya untuk berinternet. Hal ini mirip dengan level *tolerance* yang biasanya dialami oleh alkoholik, dimana pada level ini mereka secara bertahap akan meningkatkan konsumsi alkohol dengan tujuan untuk mencapai efek-efek yang diinginkan.

Namun patokan untuk berapa lama rata-rata total waktu berinternet pada orang-orang yang kecanduan itulah yang memang belum jelas. Hasil dari penelitian-penelitian tersebut pada umumnya sangat bervariasi dalam hal berapa lama waktu yang dihabiskan orang yang kecanduan internet untuk *on-line*. Sementara itu hasil dari penelitian ini menemukan bahwa rata-rata total waktu berinternet dalam seminggu pada kelompok mahasiswa yang kecanduan adalah 12 jam, atau dua kali lipat lebih lama daripada kelompok mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal.

Selanjutnya, ternyata baik pada mahasiswa yang kecanduan Internet maupun yang penggunaan Internetnya normal tidak terdapat perbedaan dalam hal sudah

berapa **lama** mereka **menjadi pengguna Internet**. Rata-rata kedua kelompok tersebut sudah menjadi pengguna Internet selama 2 tahun. Hasil penelitian ini menjadi berbeda dengan hasil dari beberapa penelitian sebelumnya yang dilakukan di Amerika Serikat maupun di negara lainnya bahwa orang-orang yang baru menjadi pengguna internet (*new users* atau *new comers*), yaitu kurang dari satu tahun, lebih beresiko tinggi untuk mengembangkan pola penggunaan Internet yang adiktif.

Mungkin pada umumnya sebagian besar mahasiswa sudah menggunakan Internet sejak duduk di bangku SMA, meskipun ada juga yang benar-benar baru mengenal Internet ketika mereka kuliah. Hal ini dibuktikan dari sedikit sekali peneliti menemukan responden yang baru menggunakan Internet di bawah satu tahun. Sementara itu sebagian besar responden mengaku sudah menggunakan Internet lebih dari satu tahun. Mungkin untuk penelitian selanjutnya yang seharusnya dijadikan sampel adalah pelajar SMA, untuk membuktikan apakah benar *new comers* lebih berpotensi menjadi pecandu Internet daripada pengguna lama (*existing users*).

Namun mayoritas kriteria diagnostik DSM-IV memiliki persyaratan waktu yaitu kondisi-kondisi tersebut harus sudah berlangsung lama sebelum bisa didiagnosa. Dr. Ivan Goldberg, MD juga mengungkapkan hal yang sama yaitu seseorang baru bisa dikatakan kecanduan internet jika telah menunjukkan gejala-gejala tertentu selama 12 bulan atau minimal setahun. Menurutnya *newcomers* akan membutuhkan waktu ekstra lebih lama untuk bisa mempelajari semua yang ditawarkan di internet, sehingga pengetahuan yang mereka peroleh pun belum banyak. Selain itu mereka juga belum memiliki waktu untuk memprioritaskan Internet

Mahasiswa yang kecanduan Internet juga terbukti lebih sering melakukan **aktivitas-aktivitas** di **Internet** yang termasuk ke dalam *cyber relationships addiction*, *cyber sexual addiction* dan *online games addiction*, dan mereka lebih menyukai aktivitas-aktivitas tersebut daripada mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal.

Ketika berinternet mahasiswa yang kecanduan Internet sering mencari teman baru (kenalan) dan mencari orang untuk berhubungan romantis, dan mereka menyukai aktivitas ini. Sesuai dengan yang dikatakan oleh DeVito, terbentuknya *online interpersonal relationships* sangat meningkat seiring dengan meningkatnya jumlah pengguna Internet.<sup>2</sup> Banyak mahasiswa menggunakan Internet untuk bertemu dengan orang-orang baru dan menjalin hubungan secara *online*. Banyak yang beralih ke Internet untuk mencari teman atau pasangan (*romantic partner*).

Mungkin saja hal tersebut disebabkan karena banyak sekali keuntungan dari membina hubungan secara online, meskipun ada juga kerugiannya. Seperti yang dikemukakan DeVito, salah satu keuntungannya adalah dalam hal keamanan (*safety*). Kita bisa menjalin hubungan dengan banyak orang di Internet tanpa adanya rasa khawatir akan terjadinya kekerasan fisik maupun penyakit menular seksual.

Selain itu tidak seperti hubungan yang dibentuk di dunia nyata dimana penampilan fisik cenderung lebih dipentingkan daripada faktor kepribadian, di Internet kualitas kepribadian yang ada di dalam diri kita (*inner qualities*) lebih dulu dikomunikasikan. Hal ini tentu saja menjadikan Internet sebagai tempat yang tepat bagi orang-orang yang pemalu atau orang-orang yang kesulitan di dalam menjalin hubungan dengan cara-cara tradisional atau konvensional karena adanya kekurangan pada fisiknya atau kemampuan interpersonalnya. Dengan tidak ditonjolkannya faktor-

---

<sup>2</sup> David DeVito, *The Interpersonal Communication Book*, 9<sup>th</sup> ed., (USA: Addison Wesley Longman Inc., 2001), hal.252-253

faktor fisik, komunikasi yang dilakukan di Internet akan menimbulkan kesejajaran atau bersifat *equal* dan tidak akan membuat orang tersebut merasa rendah diri, terkucil, minder, sebagaimana yang ia rasakan di dunia nyata. Maka dari itu ia bebas untuk membuka sebanyak mungkin atau sedikit mungkin informasi yang berkaitan dengan kondisi fisiknya.

Keuntungan lainnya menurut DeVito adalah begitu banyaknya jumlah orang yang ada di Internet yang dapat diraih, dan relatif lebih mudah untuk menemukan seseorang yang cocok dengan apa yang kita inginkan. Selain itu status sosial ekonomi serta tingkat pendidikan tidak begitu dipentingkan di Internet, bahkan kita bisa mencapai status yang lebih tinggi lagi di Internet.

Berbagai keuntungan tersebut mungkin dapat menjelaskan mengapa mahasiswa yang kecanduan Internet lebih menyukai dan lebih sering mencari teman atau mencari orang untuk berhubungan romantis di Internet, terlebih lagi ditunjang dengan hasil penelitian ini yang membuktikan bahwa mahasiswa yang kecanduan Internet memiliki trait introvert yang tinggi serta tingkat self-disclosure yang rendah (akan dibahas lagi kemudian) yang tentu saja akan menyulitkan mereka di dalam menjalin hubungan dengan orang lain di dunia nyata.

Adanya keuntungan-keuntungan tersebut sebenarnya juga dapat menjelaskan mengapa mahasiswa yang kecanduan Internet lebih menyukai dan lebih sering melakukan *cyber sex* dan *online games*, karena pada dasarnya ketiga sub kategori *internet addiction (cyber relationships, cyber sex, online games)* tersebut dimotivasi oleh hal yang sama, yaitu keuntungan-keuntungan yang telah dijelaskan oleh DeVito tadi. Meskipun penjelasan DeVito adalah dalam konteks *online relationships*, namun kerangka pemikirannya juga dapat menjelaskan mengapa mahasiswa yang kecanduan Internet menyukai dan sering melakukan *cyber sex* dan *online games*.



Diantara ketiga jenis *internet addiction*, *cyber sex* merupakan aktivitas yang paling menonjol di kalangan mahasiswa yang kecanduan Internet. Mahasiswa yang kecanduan Internet memang terbukti sangat menyukai dan sering melakukan *cyber sex*. Aktivitas yang mereka lakukan ketika berinternet antara lain adalah mencari orang untuk melakukan *sex chat*, browsing situs porno, download/upload gambar porno, bertukar gambar atau film porno, menonton film porno, membeli gambar atau film porno, serta berdiskusi masalah-masalah porno. Namun yang perlu diperhatikan adalah tidak semua mahasiswa yang kecanduan Internet melakukan *cyber sex*. Ada yang benar-benar hanya kecanduan *online games*, ada juga yang kecanduan pada keduanya.

Center for On-line Addiction (COLA) yakin bahwa faktor yang menyebabkan orang-orang yang melakukan *cyber sex*, terutama ketika sudah menjadi kecanduan, adalah karena sifat *anonymity*, *accessibility* dan *escape* yang melekat pada aktivitas tersebut.<sup>3</sup>

Begitu banyaknya materi berbau porno yang tersedia di Internet bisa diakses oleh mahasiswa, kapan saja, dan tanpa perlu merasa khawatir akan ketahuan atau mendapatkan sanksi sosial dari pihak universitas maupun dari orangtua. Semuanya dapat dilakukan tanpa nama (*anonymity*). Begitu pula dengan *sex chat*. Siapa saja bisa berpura-pura menjadi sosok yang diinginkan, memalsukan identitas sesuka hati, dan memiliki kontrol penuh untuk melakukan aktivitas-aktivitas seksualnya untuk mencapai kepuasan. Hal ini juga membuat *cyber sex* dianggap relatif lebih aman (*safety*) karena identitas diri yang sebenarnya tidak akan diketahui, serta terhindar dari penyakit menular seksual.

---

<sup>3</sup> <<http://www.netaddiction.com>>, 21 Januari 2002.

Yang dimaksud dengan *accessibility* adalah begitu banyaknya situs-situs porno di Internet yang bisa diakses oleh mahasiswa yang kecanduan Internet dengan mudah sekali, tanpa sensor, dan gratis (meskipun ada juga yang harus membayar), serta banyaknya *chat-rooms* yang bertema seks di Internet dimana siapa saja bebas untuk melakukan *sex chat* di dalamnya.

Ada sebagian orang percaya bahwa faktor utama yang mendorong dilakukannya *cyber sex* adalah kepuasan seksual yang diperolehnya. Orang-orang ini mengalami semacam pelarian mental (*mental escape*) dari kenyataan. Misalnya seorang mahasiswa yang kemampuan seksualnya mengalami masalah bisa saja berubah menjadi *hot cyberlover* yang diidam-idamkan banyak wanita di *chat rooms*. Pengalaman-pengalaman tersebut tidak hanya memberikan kepuasan seksual, namun dapat melarikan diri dari kenyataan yang sebenarnya tidak diinginkannya dengan berfantasi, menciptakan identitas maupun kepribadian *online* baru, yang bertolak belakang dengan keadaannya di dunia nyata.

Kemudian ada banyak faktor penyebab mengapa mahasiswa yang kecanduan Internet sangat menyukai dan sering bermain *online games* seperti Kurusetra, Nexia, Counter Strike, dsb. Games-games *online* yang bersifat *multi-users*, *massively multiplayer*, atau *role playing games* tersebut bukanlah sekedar games-games biasa, melainkan ada interaksi interpersonal di dalamnya. Dan motivasi mereka bermain *online games* tersebut pun bukan murni hanya sekedar untuk bermain games belaka. Sama halnya dengan *cyber relationships addiction* maupun *cyber sexual addiction*, ada faktor-faktor lain yang menyebabkan banyak mahasiswa yang kecanduan Internet tidak bisa lepas dari dunia virtual di dalam games-games tersebut.

Seperti yang dikemukakan oleh Richard Davis<sup>4</sup>, faktor *accessibility* serta *anonymity* mungkin mempengaruhi pembentukan *online games addiction*. Selain itu games-games ini mayoritas bisa dimainkan dengan gratis. Games-games ini juga memberikan semacam *reward* (misalnya kedudukan, kekayaan, kekuasaan, dsb) agar para pemainnya terus bermain lebih lama lagi.

Misalnya saja pada games Kurusetra yang banyak sekali dimainkan di kalangan mahasiswa. Games Kurusetra ini bertipe strategi pergantian waktu, dengan bentuk permainan membangun peradaban, perang dan kerjasama. Seseorang yang sudah menjadi 'sesepuh' di dalam suatu Dewan Raja tentu saja akan berusaha mati-matian untuk mempertahankan Dewan Rajanya dari serangan musuh. Ia harus terus memantau setiap perkembangan yang terjadi di dalamnya serta mempertahankan kedudukannya dari percaturan politik yang sama kejamnya dengan yang terjadi di dunia nyata karena semua orang yang ikut bermain tentu saja ingin memiliki kedudukan yang tertinggi.

Seseorang yang 'bukan siapa-siapa' di dunia nyata bisa menjadi seseorang yang sangat dihormati dan dihargai di dalam dunia maya seperti menjadi 'sesepuh' di dalam games Kurusetra tadi. Di dalam dunia maya tersebut ia dapat menyembunyikan penampilan fisiknya dan kekurangan-kekurangan lainnya. Jika di dunia nyata ia mengalami kesulitan untuk menjalin hubungan, maka segalanya akan menjadi lebih mudah di dunia maya. Sama halnya dengan orang-orang yang mengalami *cyber relationships addiction* atau *cyber sexual addiction*.

Variabel selanjutnya adalah **tingkat penggunaan aplikasi Internet**. Meskipun tingkat penggunaan aplikasi internet tidak menjadi variabel yang secara signifikan dapat membedakan mahasiswa yang kecanduan Internet dari mahasiswa

---

<sup>4</sup> Davis, *op.cit.*

yang penggunaan Internetnya normal, namun sebenarnya aplikasi internet seperti *chat-rooms, online games, WWW, bulletin boards* dan *FTP* sangat berkaitan erat dengan *cyber relationships addiction, cyber sexual addiction, dan online games addiction*. Semua aktivitas yang termasuk di dalam tiga jenis *internet addiction* tersebut dapat dilakukan di berbagai aplikasi Internet. Misalnya saja kita dapat berdiskusi tentang masalah porno di *chat-rooms, bulletin boards*, atau bahkan ketika sedang bermain games. Untuk download/upload gambar porno, bertukar film atau gambar porno dimungkinkan dengan menggunakan aplikasi *File Transfer Protocol*.

Jika mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal juga sering menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut, maka letak perbedaannya adalah pada aktivitas-aktivitas yang dilakukan ketika mereka menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut, serta pada frekuensinya. Sementara mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal sering menggunakan *WWW* untuk mencari data, maka mahasiswa yang kecanduan Internet mungkin akan lebih suka untuk browsing situs porno. Jika mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal sering menggunakan *FTP* untuk men-*download* artikel, maka mahasiswa yang kecanduan Internet mungkin lebih suka dan lebih sering untuk men-*download* gambar-gambar porno.

Maka dari itulah tidak terdapatnya perbedaan rata-rata yang cukup besar antara mahasiswa yang kecanduan Internet dan mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal adalah karena kedua kelompok tersebut sama-sama sering menggunakan aplikasi-aplikasi Internet seperti *chat-rooms, online games, bulletin boards, WWW* dan *FTP* ketika mereka berinternet.

Kemudian seperti yang telah disebutkan sebelumnya bahwa ternyata mahasiswa yang kecanduan Internet (yang lebih menyukai dan lebih sering melakukan aktivitas-aktivitas yang termasuk ke dalam *cyber relationships addiction, cyber sexual*

*addiction* dan *online games addiction*), memiliki trait **Introvert** yang "tinggi". Introvert dapat digambarkan sebagai orang yang memiliki karakteristik pemalu, *social withdrawal*, dan kecenderungan untuk tidak banyak bicara. Ia kurang menyenangi bersama orang-orang lain, lebih senang menyendiri, tidak suka dengan orang baru, tidak suka berbicara di depan umum, tidak suka menonjol. Ia juga tidak berani memulai percakapan, khususnya dengan orang baru. Ia terlihat kaku bila bersama orang banyak, apalagi dengan orang-orang yang tidak dikenal. Ia juga mudah tersinggung apalagi oleh lelucon mengenai dirinya. Ia juga kurang percaya diri, pemalu dan pendiam.

Trait introvert memiliki berbagai tingkatan dari yang sangat rendah hingga sangat tinggi. Menurut hasil pengukuran, mahasiswa yang kecanduan Internet rata-rata memiliki tingkat introvert yang "tinggi", sementara mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal hanya sampai pada tahap "rata-rata". Jika diinterpretasikan, trait Introvert yang "tinggi" maksudnya adalah suatu keadaan dimana ada beberapa hal yang baik dari mereka (mahasiswa yang kecanduan Internet), akan tetapi hal tersebut tertutup karena mereka rendah diri dan kurang percaya diri. Mereka sering disebut angkuh dan sombong, dan sering juga disebut sok pintar serta tak mau bergaul. Mereka cenderung untuk konservatif. Dasar personaliti mereka adalah kurang percaya diri. Akibatnya mereka menjadi tidak percaya kepada orang lain juga.

Trait introvert yang dimiliki oleh mahasiswa yang kecanduan Internet pun berhubungan erat dengan trait lainnya yaitu **self-disclosure**. Self-disclosure adalah mengungkapkan atau membuka informasi mengenai diri sendiri kepada orang lain. Orang-orang yang bersifat introvert biasanya memiliki tingkat self-disclosure yang lebih rendah daripada orang yang bersifat ekstrovert. Terbukti bahwa mahasiswa yang kecanduan Internet selain memiliki trait introvert yang tinggi juga memiliki tingkat self-

disclosure yang lebih rendah daripada mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal.

Bahkan trait introvert menjadi variabel utama yang memberikan kontribusi paling besar terhadap pembentukan kedua kelompok mahasiswa tersebut. Berarti mahasiswa yang kecanduan Internet sebenarnya memiliki tingkat Introvert yang tinggi, namun ketika mereka menggunakan Internet sebagai suatu media yang dapat mengubah mereka menjadi sebaliknya, segalanya mungkin saja berubah. Seperti survey yang dilakukan kepada American Online Users yang menemukan bahwa banyak pengguna Internet menjadi lebih ekstrovert ketika berinternet. Kedudukan yang tinggi pada *online games* yang dimainkan, atau hubungan romantisnya dengan beberapa orang di *chat-rooms* mungkin saja merupakan suatu hal yang sulit diperolehnya di dunia nyata. Namun dengan tidak diketahuinya penampilan fisiknya yang sebenarnya atau kekurangan-kekurangannya ketika sedang *online*, akan memudahkannya untuk berganti menjadi seseorang yang penuh percaya diri dan terbuka. Tidak akan ada yang tahu.

Kemudian variabel lainnya yang terbukti dapat secara signifikan membedakan mahasiswa yang kecanduan Internet dari mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal adalah **tingkat penggunaan media lain**. Jika seseorang sudah kecanduan terhadap media yang sangat interaktif seperti Internet, apakah individu tersebut masih tetap mengonsumsi media-media lain yang bersifat tradisional atau konvensional seperti surat kabar, televisi dan radio? Ternyata hasil penelitian ini membuktikan bahwa mahasiswa yang kecanduan Internet memiliki tingkat penggunaan media lain yang lebih rendah dibandingkan dengan mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal. Artinya, mahasiswa yang kecanduan Internet lebih sering berinternet daripada menggunakan media-media lain seperti televisi, radio, surat kabar, majalah atau

tabloid. Mereka juga lebih memilih untuk berinternet daripada menggunakan media-media konvensional tersebut.

Hal ini mungkin saja disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satunya adalah mengenai kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh Internet sebagai media atau teknologi komunikasi baru, yang tidak dimiliki oleh media-media konvensional lainnya.

Meskipun masih merupakan hal yang relatif baru, tidak diragukan lagi bahwa kehadiran dan pertumbuhan teknologi internet telah menjadi salah satu fenomena sosial yang paling menarik perhatian saat ini. Di seluruh dunia, termasuk di Indonesia, kini semakin banyak orang yang memanfaatkan internet untuk bermacam-macam kebutuhan. Selain secara revolusioner mengubah metode komunikasi massa dan penyebaran data atau informasi, internet juga telah membuktikan dirinya sebagai satu-satunya medium berjangkauan massal yang paling fleksibel. Ia dengan mudah bisa mengintegrasikan seluruh bentuk media massa konvensional seperti media cetak dan audio visual bahkan tradisi lisan (*oral tradition*) sekalipun.<sup>5</sup>

Jika menggunakan pemikiran yang dikemukakan oleh Rogers<sup>6</sup>, teknologi komunikasi baru, salah satunya adalah Internet, salah satu ciri utamanya adalah *interactivity*, yaitu kemampuan Internet untuk "bercakap-cakap" dengan penggunanya (bukan sekedar reaksi mekanikal). Meski media-media baru lainnya juga memiliki sifat interaktif, Internet berada pada derajat interaktivitas yang lebih tinggi. Internet bersifat lebih interaktif dibandingkan dengan media konvensional, dan komunikasi dapat dilakukan dengan banyak orang sehingga hampir sama seperti interaksi biasa.

---

<sup>5</sup> Indonesian Internet Research Center (Inrecent), *Masyarakat Pengguna Internet Indonesia*, 1999, <<http://geocities.com/inrecent/project.html>>.

<sup>6</sup> Everett M. Rogers, *Communication Technology: The New Media in Society*, (New York: The Free Press, 1986), hal. 4-6

Sifat interaktif ini dapat ditemukan pada berbagai aplikasi yang ada di Internet. Contohnya adalah *chat-rooms*, *online games* dan *bulletin board*. Karena itulah Internet merupakan kombinasi antara media massa dan saluran interpersonal.

Menurut Suler, kombinasi antara media massa dan saluran interpersonal inilah salah satu aspek yang membuat Internet menjadi media yang sangat menarik, yang tidak ditemukan pada media-media lainnya. Aspek-aspek sosial dari *Computer Mediated Communication (CMC)* seperti adanya interaksi interpersonal dengan orang lain, akan terus memberikan stimulasi, penghargaan dan akan memaksa sejumlah orang untuk terus melakukan interaksi, sehingga sulit bagi mereka untuk berhenti.<sup>7</sup>

Jennings Bryants juga mengungkapkan bahwa banyak penelitian yang telah dilakukan mengungkapkan bahwa motif utama dari penggunaan Internet untuk melakukan komunikasi *interpersonal*. Setelah itu baru digunakan untuk pencarian informasi, sarana untuk menghabiskan waktu serta untuk hiburan.<sup>8</sup>

Komunikasi interpersonal bukannya tidak bisa dilakukan di dunia nyata. Namun bagi sebagian orang, khususnya yang memiliki kekurangan pada kemampuan interpersonal, berkomunikasi melalui Internet akan mempermudahnya untuk mencapai segala hal yang diinginkan, yang tidak bisa atau sulit terpenuhi di dalam kehidupan sehari-hari di dunia nyata. Demikian juga bagi orang-orang yang memiliki masalah pada kepribadiannya. Penggunaan Internet akan memberikan manfaat yang berarti terutama bagi orang-orang yang pemalu dan kesepian.

---

<sup>7</sup> John Suler, *Why Is This Thing Eating My Life? Computer and Cyberspace Addiction at the "Palace" World Wide Web*, May 1996, <<http://www.rider.edu/~suler/psycyber/eatlife.html>> 21 Januari 2002

<sup>8</sup> Jennings Bryants dan Susan Thompson, *Fundamentals of Media Effects*, (USA: McGraw-Hill, Inc., 2002), hal. 375.



Kemudian salah satu variabel yang tidak dapat membedakan secara signifikan mahasiswa yang kecanduan Internet dan mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal adalah **tingkat aktivitas sehari-hari**. Padahal antara kedua kelompok tersebut terdapat perbedaan rata-rata skor, yaitu mahasiswa yang kecanduan Internet memiliki rata-rata skor yang lebih tinggi daripada mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal. Hal ini berarti mahasiswa yang kecanduan Internet lebih sering membatasi aktivitas-aktivitas sosialnya serta lebih cenderung untuk melakukan aktivitas-aktivitas yang hanya bisa dilakukan sendiri (*solitary activities*). Namun mungkin perbedaan rata-rata di antara kedua kelompok tersebut tidak begitu besar sehingga variabel ini kurang memberikan kontribusi yang cukup bagi pembentukan kedua kelompok tersebut.

Jika penelitian yang dilakukan oleh Dr. Young berhasil membuktikan bahwa individu yang kecanduan Internet memiliki kecenderungan yang kuat untuk lebih sering melakukan aktivitas-aktivitas yang hanya dilakukan sendiri (*solitary activities*) dan membatasi aktivitas-aktivitas sosialnya (kurang aktif), maka mengapa pada penelitian ini hal tersebut menjadi tidak terbukti mungkin juga terletak pada perbedaan instrumen pengukuran. Penelitian ini tidak menggunakan *Sixteen Personality Factor Inventory (16PF)* seperti yang digunakan oleh Dr. Young, melainkan menggunakan indikator-indikator yang biasa digunakan untuk mengukur dimensi aktivitas pada konsep gaya hidup. Meski indikator-indikator tersebut telah disesuaikan sedemikian rupa sehingga dapat mencerminkan *solitary activities* maupun adanya pembatasan pada berbagai aktivitas sosial, hipotesis ini tetap tidak terbukti. Namun penyusunan indikator yang kurang tepat untuk mengukur konsep yang dimaksud mungkin saja menjadi salah satu penyebab mengapa hipotesis ini menjadi tidak terbukti.

Konteks dilakukannya penelitian ini juga berbeda dengan konteks penelitian-penelitian di negara lain. Budaya orang Indonesia yang tidak begitu individualistis dibandingkan dengan budaya negara lain mungkin saja mempengaruhi hasil penelitian sehingga hipotesis bahwa mahasiswa yang kecanduan Internet akan memiliki preferensi yang kuat untuk membatasi aktivitas-aktivitas sosialnya serta menyukai aktivitas-aktivitas yang hanya dilakukan sendiri (*solitary activities*) menjadi tidak terbukti.

Sama halnya dengan pengukuran *low self-esteem*. Meskipun mahasiswa yang kecanduan Internet memiliki rata-rata yang lebih tinggi pada pengukuran *low self-esteem* daripada mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal, namun perbedaan rata-rata di antara kedua kelompok tersebut tidak terlalu besar sehingga *low self-esteem* tidak bisa dijadikan karakteristik yang secara signifikan dapat membedakan kedua kelompok mahasiswa tersebut.

Selain itu pengukuran *personality traits* tidak semudah pengukuran variabel-variabel lainnya. Apalagi di dalam pengukuran *personality traits* terdapat banyak sekali instrumen pengukuran yang berbeda satu sama lain namun bertujuan untuk mengukur *trait* yang sama. Meskipun instrumen yang digunakan untuk mengukur *low self-esteem* memiliki nilai reliabilitas yang baik, namun adanya perbedaan instrumen pengukuran dengan penelitian-penelitian sebelumnya mungkin merupakan salah satu sebab mengapa tidak diperoleh hasil yang sama, sehingga hipotesis menjadi tidak terbukti.

Karena segala hal yang berbau Internet masih bisa dianggap sebagai suatu hal yang baru, berbagai asumsi yang digunakan untuk menyusun hipotesis ini mungkin saja belum bisa dipastikan kebenarannya serta belum dapat dilakukan generalisasi.

## BAB VI

### KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini akan menjawab beberapa aspek yang menjadi permasalahan di dalam penelitian ini, sebagaimana yang telah dirumuskan pada Bab I, yaitu :

1. *Bagaimanakah penggunaan internet di kalangan mahasiswa? Apakah ada yang mengalami kecanduan internet ?*

Dengan sampel sebanyak 250 mahasiswa pengguna Internet yang berasal dari 5 universitas yaitu Universitas Indonesia, Universitas Bina Nusantara, Universitas Atmajaya, Universitas Trisakti dan Universitas Gunadarma, telah ditemukan sebanyak 34,8% atau 87 mahasiswa yang mengalami kecanduan Internet (*dependent*), sedangkan sisanya yaitu 65,2% atau 163 orang termasuk ke dalam kelompok mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal (*non-dependent*).

2. *Bagaimanakah karakteristik mahasiswa yang kecanduan internet tersebut ? Karakteristik-karakteristik apa sajakah yang secara signifikan dapat membedakan mahasiswa yang kecanduan internet dari mahasiswa yang penggunaan internetnya normal?*

Dari 10 variabel, hanya 6 variabel saja yang secara signifikan dapat membedakan karakteristik mahasiswa yang kecanduan Internet dari mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal, yaitu :

- **Jenis kelamin**, dimana mahasiswa yang kecanduan Internet mayoritas adalah berjenis kelamin laki-laki.
- **Total waktu berinternet dalam seminggu**, dimana mahasiswa yang kecanduan Internet menghabiskan waktu lebih lama untuk berinternet dalam seminggu, yaitu rata-rata 12 jam seminggu, atau dua kali lipat lebih lama daripada mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal.
- **Tingkat aktivitas ketika berinternet**, dimana mahasiswa yang kecanduan Internet lebih menyukai dan lebih sering melakukan aktivitas-aktivitas yang termasuk ke dalam *cyber relationships addiction*, *cyber sexual addiction*, dan *online games addiction*.
- **Introvert**, dimana mahasiswa yang kecanduan Internet rata-rata memiliki tingkat introvert yang "tinggi", sementara mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal rata-rata memiliki tingkat introvert "rata-rata".
- **Self-Disclosure**, dimana mahasiswa yang kecanduan Internet memiliki tingkat self-disclosure yang lebih rendah dibandingkan mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal.
- **Tingkat penggunaan media lain** yang rendah, dimana mahasiswa yang kecanduan Internet lebih sering dan lebih memilih untuk berinternet daripada menggunakan media-media lain.

3. *Bagaimanakah pengaruh kecanduan Internet terhadap kehidupan akademik, kehidupan sosial, dan keuangan mahasiswa yang mengalaminya?*

Mahasiswa yang kecanduan Internet ternyata mengalami berbagai masalah di dalam kehidupan akademik, sosial dan keuangan, sebagai akibat dari penggunaan Internet mereka. Masalah akademik yang dialami adalah tidak sempat mengerjakan tugas, membaca bahan kuliah maupun belajar karena berinternet. Kemudian tidak cukup tidur sehingga terlambat kuliah di pagi harinya karena berinternet semalaman, terlambat kuliah karena berinternet dulu sebelumnya, bahkan bolos kuliah demi berinternet. Karena kesulitan mengontrol penggunaan internetnya, maka nilai-nilainya pun menjadi turun.

Berbagai hubungan (*relationships*) yang dimiliki seperti hubungan percintaan, hubungan antara anak-orangtua serta hubungan persahabatan pun juga terganggu akibat kecanduan internet. Mahasiswa yang kecanduan internet secara bertahap akan kurang menghabiskan waktunya dengan orang-orang di dunia nyata karena sebagian besar waktunya dihabiskan bersama teman-teman *online*. Mereka lebih senang menghabiskan waktunya dengan orang-orang di dunia maya tersebut. Ketika ada keluhan mengenai penggunaan internet mereka yang berlebihan dari orang-orang di sekitarnya, bahkan melarangnya untuk menggunakan internet, mereka menjadi marah atau cepat tersinggung. Maka dari itu hubungannya dengan orang-orang di dunia nyata pun menjadi renggang, bahkan mengalami keretakan.

Lalu adanya masalah keuangan juga dilaporkan oleh mahasiswa yang kecanduan Internet, yang harus membayar atau mengeluarkan sejumlah uang untuk mengakses Internet. Karena penggunaan internetnya yang berlebihan, otomatis

bagi yang menggunakan internet di rumah baik biaya pulsa telepon maupun biaya tagihan internet pun menjadi membengkak. Kemudian ketika mereka menjadi kecanduan Internet, uang saku pun menjadi terkuras. Jika uang habis maka segala cara akan digunakan untuk mendapatkan uang untuk berinternet seperti meminjam uang misalnya.

4. *Bagaimana dengan mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal, apakah Internet juga mempengaruhi kehidupan akademik, sosial dan keuangan mereka? Bagaimanakah pengaruhnya, apakah terdapat perbedaan dengan mahasiswa yang kecanduan Internet?*

Ternyata mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal juga mengalami masalah pada kehidupan akademik, sosial dan keuangannya, sebagai akibat dari penggunaan Internet mereka, sebagaimana yang dialami oleh mahasiswa yang kecanduan Internet (*dependent*). Namun terdapat perbedaan rata-rata yang sangat signifikan di antara kedua kelompok mahasiswa tersebut, dimana kelompok mahasiswa yang kecanduan Internet memiliki rata-rata skor yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal. Hal ini berarti, mahasiswa yang kecanduan Internet mengalami masalah akademik, sosial dan keuangan yang lebih berat akibat penggunaan Internet mereka jika dibandingkan dengan mahasiswa yang penggunaan Internetnya normal.

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU :

- American Psychiatric Association. *Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorders--Fourth ed. Text Revision (DSM – IV TR)*. Washington D.C: American Psychiatric Association, 2000.
- Aaker, David A; V. Kumar dan George S. Day. *Marketing Research*. 7<sup>th</sup> ed. USA: John Wiley & Sons, Inc., 2001.
- Babbie, Earl. *The Practice of Social Research*. 6<sup>th</sup> ed. California: Wadsworth, Inc., 1992.
- Bailey, Kenneth D. *Methods of Social Research*. 4<sup>th</sup> ed. USA: The Free Press, 1994.
- Bainbridge, David. *Introduction to Computer Law*. 4<sup>th</sup> ed. Great Britain: Pearson Education Limited, 2000.
- Bryant, Jennings dan Susan Thompson. *Fundamentals of Media Effects*. USA: McGraw-Hill Companies, Inc., 2002.
- Cameron, Debra. *The Internet: A Global Bussiness Opportunity*. South Carolina: Computer Technology Research, 1994.
- Departemen Kesehatan RI. *Suplemen Pedoman Penggolongan dan Diagnosis Gangguan Jiwa di Indonesia III (S-PPDGJ III)*. Cetakan Pertama. Jakarta: Direktorat Jenderal Pelayanan Medik, 1995.
- DeVito, Joseph A. *The Interpersonal Communication Book*. 9<sup>th</sup> ed. USA: Addison Wesley Longman, Inc., 2001.
- Hjelle, Larry A dan Daniel J. Ziegler. *Personality Theories: Basic Assumptions, Research and Applications*. 3<sup>rd</sup> ed. Singapore: McGraw-Hill, Inc., 1992.
- Holtz, Shel. *PR on the Net*. New York: American Management Association, 1999.
- Iskandar, Yul. *Test Personaliti*. Jakarta: Yayasan Dharma Graha, 1994.

- Kasali, Rhenald. *Membidik Pasar Indonesia: Segmentasi, Targeting, Positioning*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1998.
- Kinncar, Thomas C dan James R Taylor. *Marketing Research: An Applied Approach*. Singapore: McGraw-Hill, Inc., 1991.
- Loudon, David L. dan Albert J. Della Bitta. *Consumer Behavior: Concepts and Applications*. 4<sup>th</sup> ed. Singapore: McGraw-Hill, 1993.
- McQuail, Denis. *Teori Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Edisi Kedua. Jakarta: Penerbit Erlangga, 1996.
- Mirabito, Michael M. A. *The New Communications Technologies*. 3<sup>rd</sup> ed. USA: Focal Press, 1997.
- Morgan, Clifford T. et al. *Introduction to Psychology*. 7<sup>th</sup> ed. Singapore: McGraw-Hill, Inc., 1986.
- Neuman, Lawrence. *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*. London: Allyn and Bacon, 1997.
- Pavlik, John Vernon, *New Media Technology: Cultural and Commercial Perspectives*, USA: Allyn & Bacon, 1996.
- Robinson, John P. dan Phillip R. Shave. *Measures of Social Psychological Attitudes*. USA: Survey Research Center, 1980.
- Rogers, Everett M. *Communication Technology: The New Media in Society*. New York: The Free Press, 1986.
- Ruben, Brent D. *Communication and Human Behavior*. 3<sup>rd</sup> ed. USA: Prentice Hall, Inc., 1992.
- Turban, Efraim; R. Kelly Rainer, Jr.; dan Richard E. Potter. *Introduction of Information Technology*. USA: John Wiley & Sons, Inc., 2001.
- Singarimbun, Masri dan Sofian Effendi. *Metode Penelitian Survei*. Edisi revisi. Jakarta: LP3S, 1991.
- Supramono dan Sugiarto. *Statistika*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset, 1993.
- Ustadiyanto, Riyeke. *Framework of e-Commerce*. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta, 2001.
- Wiggins, Richard W. *The Internet for Everyone: A Guide for Users and Providers*. USA: Mc.Graw-Hill, Inc., 1995.
- Wright, Charles W. *Mass Communication: A Sociological Perspective*. 3<sup>rd</sup> ed. USA: Random House, Inc., 1986.



Williams, Frederick. *Technology and Communication Behavior*. USA: Wadsworth Publishing Company, 1987.

## **INTERNET :**

Anderson, Keith J. *Internet Use Among College Students: An Exploratory Study*. Rensselaer Polytechnic Inst., Troy, N.Y, <<http://www.rpi.edu>>, 20 Januari 2002.

*Bahaya Kecanduan Internet*. Kompas (27 September 2001).  
<<http://www.dwelle.de/indonesia/teknologi/184336.html>> 6 Maret 2002

Brenner, Viktor. *An Initial Report on the Online Assessment of Internet Addiction: The First 30 Days of the Internet Usage*. Marquette University Counseling Center and Suny-Buffalo, 1996.  
<<http://www.ccsnet.com/prep/pap/pap8b/638b012p.txt>>. 21 Januari 2002

Davis, Richard. *What are the Symptoms of Internet Addiction?* Department of Psychology: York University, 2001. <<http://www.internetaddiction.ca>>. 21 Januari 2002,

Egger, Oliver dan M. Rauterberg. *Internet Behavior and Addiction*. Semester Thesis. Swiss Federal Institute of Technology: Zurich, 1996.  
<<http://www.ifap.bepr.ethz.ch/~egger/ibq/res.htm>>. 21 Januari 2002

Ellul, Jacques. *The Technological Society*. New York: Vintage Books, 1964 dalam  
<<http://www.lehigh.edu/~cmp8/worksinprogress/summary/ellul.html>>, 25 Juli 2002.

End, Christian et al. *The Internet Gender Gap Among College Students*.  
<<http://www.muohio.edu>> 27 Februari 2002

Goldberg, Ivan. *Internet Addiction*,  
<<http://www.transarc.com/afs/transarc.com/public/mic/html/addiction.html>>. 21 Januari 2002.

Greenfield, David N. *The Net Effect: Internet Addiction and Compulsive Internet Use*. The Center for Internet Studies. <<http://www.virtual-addiction.com>>, 21 Januari 2002.

Grohol, John M. *Internet Addiction Guide*. <<http://www.psychcentral.com>>. 1 Maret 2002.

Harmon, Amy. *Researcher Find Sad, Lonely World in Cyberspace*.  
<<http://www.nytimes.com/library/tech/98/08/biztech/articles/30depression.html>> 6 Maret 2002

Indonesian Internet Research Center. *Masyarakat Pengguna Internet Indonesia*. 1999.  
<<http://geocities.com/inrecent/project.html>>, 7 Maret 2002.

*Internet Slowly Moving Ahead in Indonesia*.

<<http://www.usembassyjakarta.org/econ/internet2001.html>>, 6 Maret 2002

King, Storm A. *Is the Internet Addictive or Are Addicts Using the Internet?*. December 1996. <<http://www.concentric.net/~Astorm/iad.html>>. 21 Januari 2002

Kranzberg, Melvin. *Kranzberg's 6 Laws of Technology*.

<<http://www.wikipedia.com/wiki/kranzberg+5th+law+technology>>, 25 Juli 2002

Little, Jon-Richard; Jeremiah Jackson; dan Charles Cohara. *MUDs and IRC: The Heroin of the Internet*.

<<http://www.units.muohio.edu/psybersite/cyberspace/addiction/addiction.html>>  
6 Februari 2002

Olson, Martin V. *How the Internet Impacts the Lives of Its Users*. Survey of America Online Users.

<<http://www.members.tripod.com/martyman53/survey/index.htm>>. 21 Januari 2002.

Rheingold, Howard. *A Slice of Life in My Virtual Community*.

<<http://www.well.com/user/hrl/vcbook/index.html>>, 21 Januari 2002

*Sepertiga Mahasiswa Korea Selatan Kecanduan Internet*.

<<http://www.glorianet.org>>, 6 Maret 2002.

*Situs Porno dan Kesehatan Mental*.

<<http://www.e-psikologi.com/dewasa/cybersex.htm>> 6 Maret 2002

Stanford Institute for the Quantitative Study of Society. *The More Time People Using the Internet*. <[http://www.stanford.edu/group/siqss/press\\_release/press\\_detail.htm](http://www.stanford.edu/group/siqss/press_release/press_detail.htm)>, 1 Maret 2002

Storm A, King. *Is the Internet Addictive or Are Addicts Using the Internet?* December 1996, <<http://concentric.net/~Astorm/iad.html>> 21 Januari 2002

Suler, John. *Computer and Cyberspace Addiction*. Rider University, 1999.

<<http://www.rider.edu/users/psyber/psyber.html>>. 21 Januari 2002

Suler, John. *Why Is This Thing Eating My Life? Computer and Cyberspace Addiction at the "Palace" World Wide Web*. May 1996.

<<http://www.rider.edu/~suler/psyber/eatlife.html>> 21 Januari 2002

Thompson, Steve. *Internet Connectivity: Addiction and Dependency Study*. Honors Thesis in Media Studies. Pennsylvania State University, 1996.

<<http://www.personal.psu.edu/sjt112/iads/thesis.html>>. 21 Januari 2002

*Women's Growing Addiction to the Internet*, 15 Desember 1998,  
<[http://news.bbc.co.uk/hi/english/health/newsid\\_235000/235466.stm](http://news.bbc.co.uk/hi/english/health/newsid_235000/235466.stm)>, 6  
Maret 2002

Young, Kimberly S. *Internet Addiction: The Emergence of A New Clinical Disorder*.  
Published in *CyberPsychology and Behavior*, Vol. 1 No. 3. Paper presented at  
the 104th annual meeting of the American Psychological Association, Toronto,  
Canada, August 15, 1996. <<http://www.netaddiction.com>>, 21 Januari 2002.

-----, *Psychology of Computer Use: XL. Addictive Use of the  
Internet: A Case That Breaks the Stereotype*. *Psychological Reports*, 1996.  
< <http://www.netaddiction.com>>. 21 Januari 2002.

-----, *What Makes the Internet Addictive: Potential Explanations for  
Pathological Internet Use*. University of Pittsburgh at Bradford. Paper  
presented at the 105<sup>th</sup> annual conference of the American Psychological  
Association, August 15 1997, Chicago IL. <<http://www.netaddiction.com>>. 21  
Januari 2002.

-----, *Internet Addiction: Symptoms, Evaluation and Treatment*,  
University of Pittsburgh at Bradford. Januari 1999.  
<<http://www.netaddiction.com>>. 22 Januari 2002

-----, Robert C. Rodgers. *Personality Traits Associated with Its  
Development*. University of Pittsburgh at Bradford. Paper presented at the 69<sup>th</sup>  
annual meeting of the Eastern Psychological Association in April 1998.  
<<http://www.netaddiction.com>>. 6 Maret 2002.

<<http://www.netaddiction.com>>. 21 Januari 2002

<<http://www.computerhistory.org/timeline/topics/computers.page>>, 3 Juni 2002

<<http://www.netvalue.com>>, 19 Januari 2002

## **ARTIKEL:**

Cakram. *Profil Pengguna Internet*. (Mei 2001) : 58-59.

Sri Athari, Nonni. *Internet Dapat Menyebabkan Isolasi Sosial*. (Suara Pembaruan 9  
Februari 2001).



# LAMPIRAN

jenis kelamin

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid perempuan	122	48,8	48,8	48,8
laki-laki	128	51,2	51,2	100,0
Total	250	100,0	100,0	

Statistics

USIA

N	Valid	250
	Missing	0
Mean		20,6960

KAMPUS

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid UI	50	20,0	20,0	20,0
BINUS	50	20,0	20,0	40,0
ATMA	50	20,0	20,0	60,0
TRISAKTI	50	20,0	20,0	80,0
GUNDAR	50	20,0	20,0	100,0
Total	250	100,0	100,0	

Statistics

uang saku per bulan

N	Valid	250
	Missing	0
Mean		2,7080
Mode		2,00

uang saku per bulan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid < 100 rb	19	7,6	7,6	7,6
100 rb-399.999	112	44,8	44,8	52,4
400 rb- 799.999	72	28,8	28,8	81,2
800 rb- 1.099.999	28	11,2	11,2	92,4
1.100 rb- 1.399.999	8	3,2	3,2	95,6
> 1.400.000	11	4,4	4,4	100,0
Total	250	100,0	100,0	

**GROUPS**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	normal	163	65,2	65,2	65,2
	addict	87	34,8	34,8	100,0
	Total	250	100,0	100,0	

**pengakuan subjektif responden \* GROUPS Crosstabulation**

			GROUPS		Total
			normal	addict	
pengakuan subjektif responden	tidak	Count	95	28	123
		% of Total	43,6%	12,8%	56,4%
	tidak tahu	Count	14	10	24
		% of Total	6,4%	4,6%	11,0%
	ya	Count	28	43	71
		% of Total	12,8%	19,7%	32,6%
Total	Count	137	81	218	
	% of Total	62,8%	37,2%	100,0%	

**jenis kelamin \* GROUPS Crosstabulation**

			GROUPS		Total
			normal	addict	
jenis kelamin	perempuan	Count	108	14	122
		% of Total	43,2%	5,6%	48,8%
	laki-laki	Count	55	73	128
		% of Total	22,0%	29,2%	51,2%
Total	Count	163	87	250	
	% of Total	65,2%	34,8%	100,0%	

**KAMPUS \* GROUPS Crosstabulation**

			GROUPS		Total
			normal	addict	
KAMPUS	UI	Count	27	23	50
		% of Total	10,8%	9,2%	20,0%
	BINUS	Count	42	8	50
		% of Total	16,8%	3,2%	20,0%
	ATMA	Count	34	16	50
		% of Total	13,6%	6,4%	20,0%
	TRISAKTI	Count	28	22	50
		% of Total	11,2%	8,8%	20,0%
	GUNDAR	Count	32	18	50
		% of Total	12,8%	7,2%	20,0%
	Total	Count	163	87	250
		% of Total	65,2%	34,8%	100,0%

## Reliability

\*\*\*\*\* Method 1 (space saver) will be used for this analysis \*\*\*\*\*

### RELIABILITY ANALYSIS - SCALE (SPLIT) (Diagnostic Questionnaire)

	Mean	Std Dev	Cases
1. DIAG1	,9360	,2452	250,0
2. DIAG2	,6240	,4854	250,0
3. DIAG3	,4560	,4991	250,0
4. DIAG4	,3960	,4900	250,0
5. DIAG5	,8240	,3816	250,0
6. DIAG6	,3760	,4854	250,0
7. DIAG7	,3680	,4832	250,0
8. DIAG8	,3720	,4843	250,0
9. DIAG9	,5000	,5010	250,0

Statistics for	Mean	Variance	Std Dev	N of Variables
PART 1	3,2360	2,1891	1,4795	5
PART 2	1,6160	3,1692	1,7802	4
SCALE	4,8520	9,7089	3,1159	9

Item-total Statistics	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Alpha if Item Deleted
DIAG1	3,9160	9,3544	,1963	,9199
DIAG2	4,2280	7,9518	,5559	,9058
DIAG3	4,3960	7,4128	,7533	,8906
DIAG4	4,4560	7,2611	,8359	,8839
DIAG5	4,0280	8,7663	,3527	,9161
DIAG6	4,4760	7,1741	,8843	,8801
DIAG7	4,4840	7,1584	,8961	,8792
DIAG8	4,4800	7,1743	,8865	,8799
DIAG9	4,3520	7,5945	,6748	,8969

#### Reliability Coefficients

N of Cases = 250,0

N of Items = 9

Correlation between forms = ,8259    Equal-length Spearman-Brown = ,9046

Guttman Split-half = ,8962    Unequal-length Spearman-Brown = ,9056

5 Items in part 1

4 Items in part 2

Alpha for part 1 = ,7187    Alpha for part 2 = ,9317

## Reliability

\*\*\* Method 2 (covariance matrix) will be used for this analysis \*\*\*

### RELIABILITY ANALYSIS - SCALE (SPLIT)

(Tingkat Aktivitas Ketika Berinternet-----Seberapa Sering)

#### Item-total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Alpha if Item Deleted
AKTIVIT1	21,6120	90,5677	,3547	,3136	,9127
AKTIVIT2	22,6160	87,4022	,5799	,5174	,9032
AKTIVIT3	22,9840	86,5058	,6949	,5680	,8992
AKTIVIT4	22,1360	82,3670	,7067	,6583	,8976
AKTIVIT5	22,4840	82,6764	,7199	,7011	,8971
AKTIVIT6	22,8240	83,4388	,7761	,7525	,8952
AKTIVIT7	22,8160	81,2511	,8038	,7980	,8932
AKTIVIT8	22,4680	80,8444	,7877	,7444	,8938
AKTIVIT9	23,1080	87,5505	,7394	,7492	,8988
AKTIVIT10	23,0400	87,4361	,7258	,7140	,8990
AKTIVIT11	22,5640	84,4477	,6394	,5450	,9007
AKTIVIT12	22,3120	89,6934	,3327	,3718	,9157
AKTIVIT13	22,1720	86,7454	,4723	,4295	,9089

### RELIABILITY ANALYSIS - SCALE (SPLIT)

Reliability Coefficients 13 items

Correlation between forms = ,7624 Equal-length Spearman-Brown = ,8652

Guttman Split-half = ,8549 Unequal-length Spearman-Brown = ,8658

Alpha for part 1 = ,8745 Alpha for part 2 = ,8037

7 items in part 1

6 items in part 2



## Reliability

\*\*\*\*\* Method 2 (covariance matrix) will be used for this analysis \*\*\*\*\*

### RELIABILITY ANALYSIS - SCALE (SPLIT)

(Tingkat aktivitas ketika berinternet----seberapa suka)

#### Item-total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Alpha if Item Deleted
AKTIFIT1	16,7640	199,6107	,2954	,3057	,8309
AKTIFIT2	18,2160	187,7925	,5099	,4486	,8184
AKTIFIT3	19,0000	187,6627	,6434	,4494	,8131
AKTIFIT4	17,0560	165,3302	,2798	,3018	,8820
AKTIFIT5	18,0920	177,2003	,7128	,5975	,8042
AKTIFIT6	18,6560	182,1944	,6658	,6937	,8090
AKTIFIT7	18,7560	178,6430	,7485	,7453	,8036
AKTIFIT8	18,0080	176,8031	,7062	,5879	,8043
AKTIFIT9	19,1200	190,5237	,6076	,6694	,8159
AKTIF10	19,0080	189,7509	,6086	,6731	,8154
AKTIF11	18,2640	182,2834	,6139	,5096	,8113
AKTIF12	17,8480	195,7358	,2906	,3773	,8325
AKTIF13	17,6120	189,7565	,4176	,5070	,8241

Reliability Coefficients 13 items

Correlation between forms = ,6116      Equal-length Spearman-Brown = ,7590

Guttman Split-half = ,7389      Unequal-length Spearman-Brown = ,7598

Alpha for part 1 = ,7186      Alpha for part 2 = ,7917

7 items in part 1

6 items in part 2

## Reliability

\*\*\*\*\* Method 1 (space saver) will be used for this analysis \*\*\*\*\*

### RELIABILITY ANALYSIS - SCALE (SPLIT)

#### Item-total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Alpha if Item Deleted
INTRO1	8,7440	23,5728	,5627	,8611
INTRO2	8,6840	23,6467	,5267	,8624
INTRO3	8,6520	24,4929	,3401	,8692
INTRO4	8,5600	23,4201	,5679	,8608
INTRO5	8,5440	23,6948	,5099	,8630
INTRO6	8,5440	23,3173	,5924	,8599
INTRO7	8,6160	23,5628	,5356	,8620
INTRO8	8,7120	23,3786	,5942	,8599
INTRO9	8,6840	23,2451	,6157	,8590
INTRO10	8,5960	23,9205	,4581	,8649
INTRO11	8,5560	23,5892	,5314	,8622
INTRO12	8,5680	23,8287	,4787	,8641
INTRO13	8,1640	26,3063	,0180	,8747
INTRO14	8,7320	23,1207	,6607	,8575
INTRO15	8,7800	23,6020	,5738	,8608
INTRO16	8,5800	24,2124	,3964	,8672
INTRO17	8,7720	23,5342	,5852	,8604
INTRO18	8,8040	25,2827	,2021	,8734
INTRO19	8,8440	25,1201	,2539	,8714
INTRO20	8,6880	25,2195	,1930	,8744

#### Reliability Coefficients

N of Cases = 250,0

N of Items = 20

Correlation between forms = ,6705    Equal-length Spearman-Brown = ,8027

Guttman Split-half = ,7877    Unequal-length Spearman-Brown = ,8027

10 Items in part 1

10 Items in part 2

Alpha for part 1 =

,8384

Alpha for part 2 =

,7202

## Reliability

\*\*\* Method 2 (covariance matrix) will be used for this analysis \*\*\*

### RELIABILITY ANALYSIS - SCALE (SPLIT)

(Self-Disclosure)

#### Item-total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Alpha if Item Deleted
SD1	28,1320	41,1030	,2829	,4012	,8077
SD2	28,2200	39,9474	,4101	,4516	,7989
SD3	28,5280	39,9611	,3027	,2815	,8069
SD4	29,1840	35,8696	,5670	,4441	,7809
SD5	29,0880	34,5625	,5652	,4372	,7800
SD6	30,1960	34,6642	,5401	,4268	,7832
SD7	29,7800	33,9876	,6188	,4704	,7731
SD8	29,7360	33,4160	,6275	,4661	,7716
SD9	30,8280	36,0546	,5099	,4856	,7869
SD10	30,2840	35,6018	,4075	,3703	,8024

### RELIABILITY ANALYSIS - SCALE (SPLIT)

Reliability Coefficients 10 items

Correlation between forms = ,4367      Equal-length Spearman-Brown = ,6079

Guttman Split-half = ,5828      Unequal-length Spearman-Brown = ,6079

Alpha for part 1 = ,7231      Alpha for part 2 = ,7889

5 items in part 1

5 items in part 2

## Reliability

\*\*\*\*\* Method 2 (covariance matrix) will be used for this analysis \*\*\*\*\*

### RELIABILITY ANALYSIS - SCALE (SPLIT)

(Self-Esteem)

#### Item-total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Alpha if Item Deleted
SE1	23,2240	45,1946	,5690	,3737	,8965
SE2	23,3520	44,2531	,5646	,3869	,8968
SE3	23,4440	43,1073	,6488	,4767	,8916
SE4	23,5440	42,3776	,7363	,5783	,8862
SE5	23,8080	42,4770	,5811	,3929	,8970
SE6	23,7360	41,3035	,7712	,6478	,8834
SE7	24,1040	42,5514	,6148	,4593	,8941
SE8	23,5040	43,9377	,6488	,4699	,8919
SE9	24,2000	43,0522	,6753	,5465	,8900
SE10	23,7840	40,2182	,7433	,6087	,8851

### RELIABILITY ANALYSIS - SCALE (SPLIT)

Reliability Coefficients 10 items

Correlation between forms = ,7354 Equal-length Spearman-Brown = ,8475

Guttman Split-half = ,8445 Unequal-length Spearman-Brown = ,8475

Alpha for part 1 = ,8096 Alpha for part 2 = ,8664

5 items in part 1

5 items in part 2

## Reliability

\*\*\*\*\* Method 1 (space saver) will be used for this analysis \*\*\*\*\*

### Item-total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Alpha if Item Deleted
MEDIA1	27,3560	77,1218	,6997	,9442
MEDIA2	27,0600	76,1129	,7414	,9424
MEDIA3	27,2320	74,4038	,8118	,9394
MEDIA4	27,1400	74,4743	,7894	,9403
MEDIA5	27,1520	74,5069	,7334	,9429
MEDIA6	27,5240	74,2906	,7593	,9417
MEDIA7	27,1800	73,8751	,7890	,9403
MEDIA8	27,2760	73,7990	,8202	,9389
MEDIA9	27,2240	73,0902	,8509	,9375
MEDIA10	27,3760	72,8621	,7703	,9414

### RELIABILITY ANALYSIS - SCALE (SPLIT)

#### Reliability Coefficients

N of Cases = 250,0

N of Items = 10

Correlation between forms = ,8003 Equal-length Spearman-Brown = ,8890

Guttman Split-half = ,8869 Unequal-length Spearman-Brown = ,8890

5 Items in part 1

5 Items in part 2

Alpha for part 1 = ,9046 Alpha for part 2 = ,9278

## Reliability

\*\*\*\*\* Method 1 (space saver) will be used for this analysis \*\*\*\*\*

(Tingkat Aktivitas Sehari-Hari)

### Item-total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Alpha if Item Deleted
ACTIVIT1	42,5200	112,7647	,3520	,8460
ACTIVIT2	42,3360	118,8505	,2524	,8484
ACTIVIT3	42,5680	114,8327	,4287	,8419
ACTIVIT4	42,7520	111,0708	,6250	,8342
ACTIVIT5	42,8200	111,1763	,4785	,8392
ACTIVIT6	43,0880	108,1689	,6282	,8321
ACTIVIT7	42,7640	108,8557	,5540	,8353
ACTIVIT8	42,5880	111,4079	,4584	,8402
ACTIVIT9	42,4480	109,1720	,5146	,8372
ACTIVI10	42,7160	108,4451	,4688	,8400
ACTIVI11	42,7840	106,3146	,5101	,8377
ACTIVI12	42,6680	106,4074	,5608	,8345
ACTIVI13	42,6120	108,7203	,5302	,8364
ACTIVI14	42,8560	116,2683	,2801	,8484
ACTIVI15	42,4760	114,7564	,3341	,8461
ACTIVI16	42,6880	110,8982	,4796	,8391
ACTIVI17	42,6920	115,3064	,3358	,8457

### Reliability Coefficients

N of Cases = 250,0

N of Items = 17

Correlation between forms = ,6073 Equal-length Spearman-Brown = ,7557

Guttman Split-half = ,7556 Unequal-length Spearman-Brown = ,7562

9 Items in part 1

8 Items in part 2

Alpha for part 1 = ,7920 Alpha for part 2 = ,7388

## Reliability

\*\*\*\*\* Method 2 (covariance matrix) will be used for this analysis \*\*\*\*\*

### RELIABILITY ANALYSIS - SCALE (SPLIT)

#### Item-total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Alpha if Item Deleted
AKAD1	28,7520	137,5607	,7834	,8098	,9253
AKAD2	28,7600	138,3036	,7920	,8576	,9253
AKAD3	28,7360	138,0907	,7746	,7824	,9256
AKAD4	28,6720	138,9201	,6886	,5909	,9276
AKAD5	28,8600	140,0647	,6889	,5784	,9276
AKAD6	29,0760	141,4440	,7175	,6337	,9271
AKAD7	29,1040	142,8807	,6517	,5895	,9285
SOSIAL1	28,9920	141,9999	,7347	,6451	,9269
SOSIAL2	29,0120	142,3332	,6852	,5945	,9278
SOSIAL3	28,8040	143,4273	,6119	,4837	,9293
SOSIAL4	29,2440	144,6189	,7069	,7263	,9279
SOSIAL5	29,3560	147,2181	,6845	,7629	,9289
SOSIAL6	29,2800	146,0900	,6655	,7060	,9288
KEU1	28,3840	143,0568	,4874	,4386	,9330
KEU2	29,1720	144,8980	,6029	,6982	,9295
KEU3	29,2680	146,9600	,5525	,5697	,9305
KEU4	28,6600	143,8719	,4497	,8515	,9342
KEU5	28,6800	143,6161	,4484	,8491	,9344

#### Reliability Coefficients 18 items

Correlation between forms = ,7525    Equal-length Spearman-Brown = ,8588

Guttman Split-half = ,8451    Unequal-length Spearman-Brown = ,8588

Alpha for part 1 = ,9298    Alpha for part 2 = ,8327

9 items in part 1

9 items in part 2

# T-Test

## Group Statistics

GROUPS		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
AKADEMIK	normal	163	10,2209	3,90319	,30572
	addict	87	16,7471	7,44627	,79832
SOSIAL	normal	163	7,7914	2,70220	,21165
	addict	87	11,6322	5,27855	,56592
KEUANGAN	normal	163	7,8344	2,98611	,23389
	addict	87	11,2299	4,41641	,47349

## Independent Samples Test

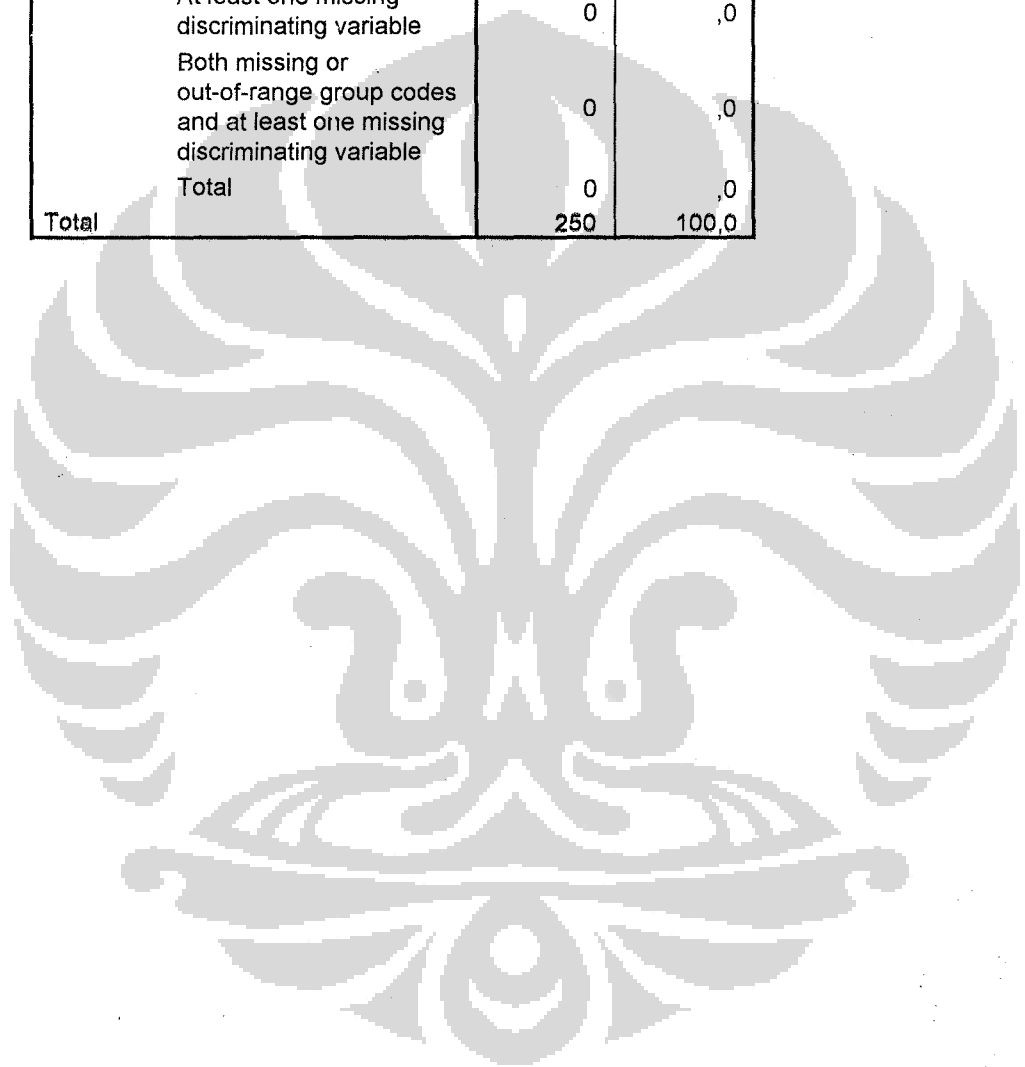
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
AKADEMIK	Equal variances assumed	49,589	,000	-9,099	248	,000	-6,5263	,71722	-7,93889	-5,11364
	Equal variances not assumed			-7,634	111,798	,000	-6,5263	,85486	-8,22010	-4,83244
SOSIAL	Equal variances assumed	42,763	,000	-7,614	248	,000	-3,8408	,50441	-4,83424	-2,84731
	Equal variances not assumed			-6,357	110,592	,000	-3,8408	,60420	-5,03809	-2,64345
KEUANGAN	Equal variances assumed	15,829	,000	-7,208	248	,000	-3,3955	,47109	-4,32337	-2,46769
	Equal variances not assumed			-6,430	129,012	,000	-3,3955	,52811	-4,44040	-2,35066



## Discriminant

Analysis Case Processing Summary

Unweighted Cases		N	Percent
Valid		250	100,0
Excluded	Missing or out-of-range group codes	0	,0
	At least one missing discriminating variable	0	,0
	Both missing or out-of-range group codes and at least one missing discriminating variable	0	,0
	Total	0	,0
Total		250	100,0



Group Statistics

GROUPS	Mean	Std. Deviation	Valid N (listwise)		
			Unweighted	Weighted	
normal	jenis kelamin	,3374	,47429	163	163,000
	lama mjd pengguna int	2,6369	1,31533	163	163,000
	total waktu b'int dlm seminggu	6,0890	6,53243	163	163,000
	tingkat penggunaan aplikasi internet	14,4233	2,99361	163	163,000
	tingkat aktivitas ketika berinternet	42,9693	13,89263	163	163,000
	introvert	6,8712	3,87003	163	163,000
	self disclosure	38,3497	5,98304	163	163,000
	self esteem	25,6012	6,94292	163	163,000
	tingkat penggunaan media lain	26,7607	9,45675	163	163,000
	tingkat aktivitas sehari-hari	44,2761	10,02792	163	163,000
	addict	jenis kelamin	,8391	,36959	87
lama mjd pengguna int		2,7526	1,31545	87	87,000
total waktu b'int dlm seminggu		12,5977	10,37042	87	87,000
tingkat penggunaan aplikasi internet		16,3908	3,14516	87	87,000
tingkat aktivitas ketika berinternet		59,8851	24,50317	87	87,000
introvert		13,2644	4,61660	87	87,000
self disclosure		34,2529	5,39858	87	87,000
self esteem		30,5517	6,60648	87	87,000
tingkat penggunaan media lain		36,8736	5,35225	87	87,000
tingkat aktivitas sehari-hari		52,2529	9,91266	87	87,000
Total		jenis kelamin	,5120	,50086	250
	lama mjd pengguna int	2,6772	1,31389	250	250,000
	total waktu b'int dlm seminggu	8,3540	8,63469	250	250,000
	tingkat penggunaan aplikasi internet	15,1080	3,18259	250	250,000
	tingkat aktivitas ketika berinternet	48,8560	19,95304	250	250,000
	introvert	9,0960	5,13969	250	250,000
	self disclosure	36,9240	6,09745	250	250,000
	self esteem	27,3240	7,21243	250	250,000
	tingkat penggunaan media lain	30,2800	9,55903	250	250,000
	tingkat aktivitas sehari-hari	47,0520	10,67037	250	250,000

Tests of Equality of Group Means

	Wilks' Lambda	F	df1	df2	Sig.
jenis kelamin	,771	73,466	1	248	,000
lama mjd pengguna int	,998	,439	1	248	,508
total waktu b'int dlm seminggu	,871	36,874	1	248	,000
tingkat penggunaan aplikasi internet	,913	23,651	1	248	,000
tingkat aktivitas ketika berinternet	,836	48,555	1	248	,000
introvert	,648	134,998	1	248	,000
self disclosure	,897	28,428	1	248	,000
self esteem	,893	29,817	1	248	,000
tingkat penggunaan media lain	,745	84,871	1	248	,000
tingkat aktivitas sehari-hari	,873	36,179	1	248	,000

Analysis 1  
Stepwise Statistics

Variables Entered/Removed<sup>a,b,c,d</sup>

Step	Entered	Wilks' Lambda							
		Statistic	df1	df2	df3	Exact F			Sig.
						Statistic	df1	df2	
1	introvert	,648	1	1	248,000	134,998	1	248,000	,000
2	jenis kelamin	,516	2	1	248,000	115,954	2	247,000	,000
3	tingkat penggunaan media lain	,456	3	1	248,000	98,020	3	246,000	,000
4	self disclosure	,426	4	1	248,000	82,407	4	245,000	,000
5	tingkat aktivitas ketika berinternet	,410	5	1	248,000	70,106	5	244,000	,000
6	total waktu b'int dlm seminggu	,403	6	1	248,000	60,021	6	243,000	,000

At each step, the variable that minimizes the overall Wilks' Lambda is entered.

- a. Maximum number of steps is 20.
- b. Minimum partial F to enter is 3.84.
- c. Maximum partial F to remove is 2.71.
- d. F level, tolerance, or VIN insufficient for further computation.

Wilks' Lambda

Step	Number of Variables	Lambda	df1	df2	df3	Exact F			
						Statistic	df1	df2	Sig.
1	1	,648	1	1	248	134,998	1	248,000	,336E-25
2	2	,516	2	1	248	115,954	2	247,000	,068E-36
3	3	,456	3	1	248	98,020	3	246,000	,181E-42
4	4	,426	4	1	248	82,407	4	245,000	,223E-44
5	5	,410	5	1	248	70,106	5	244,000	,803E-45
6	6	,403	6	1	248	60,021	6	243,000	,803E-45

Summary of Canonical Discriminant Functions

Eigenvalues

Function	Eigenvalue	% of Variance	Cumulative %	Canonical Correlation
1	1,482 <sup>a</sup>	100,0	100,0	,773

a. First 1 canonical discriminant functions were used in the analysis.

Wilks' Lambda

Test of Function(s)	Wilks' Lambda	Chi-square	df	Sig.
1	,403	222,720	6	,000

Standardized Canonical Discriminant Function Coefficients

	Function
	1
jenis kelamin	,455
total waktu b'int dim seminggu	,183
tingkat aktivitas ketika berinternet	,226
self disclosure	-,352
introvert	,659
tingkat penggunaan media lain	,330

**Structure Matrix**

	Function
	1
introvert	,606
tingkat penggunaan media lain	,481
jenis kelamin	,447
tingkat aktivitas ketika berinternet	,363
total waktu b'int dlm seminggu	,317
tingkat aktiyitas sehari-hari	,309
self disclosure	-.278
tingkat penggunaan aplikasi internet	,259
self esteem <sup>a</sup>	,256
lama mjd pengguna int <sup>b</sup>	,108

Pooled within-groups correlations between discriminating variables and standardized canonical discriminant functions  
Variables ordered by absolute size of correlation within function

a. This variable not used in the analysis.

**Canonical Discriminant Function Coefficients**

	Function
	1
jenis kelamin	1,033
total waktu b'int dlm seminggu	,023
tingkat aktivitas ketika berinternet	,012
self disclosure	-.061
introvert	,159
tingkat penggunaan media lain	,040
(Constant)	-1,734

Unstandardized coefficients

**Functions at Group Centroids**

GROUPS	Function
	1
normal	-,886
addict	1,660

Unstandardized canonical discriminant functions evaluated at group means

## Classification Statistics

### Classification Processing Summary

Processed		250
Excluded	Missing or out-of-range group codes	0
	At least one missing discriminating variable	0
Used in Output		250

### Prior Probabilities for Groups

GROUPS	Prior	Cases Used in Analysis	
		Unweighted	Weighted
normal	,500	163	163,000
addict	,500	87	87,000
Total	1,000	250	250,000

### Classification Function Coefficients

	GROUPS	
	normal	addict
jenis kelamin	,371	3,000
total waktu b'int dlm seminggu	-,112	-5,37E-02
tingkat aktivitas ketika berinternet	8,902E-02	,120
self disclosure	1,177	1,022
introvert	,279	,684
tingkat penggunaan media lain	,419	,520
(Constant)	-.31,457	-36,855

Fisher's linear discriminant functions

### Classification Results<sup>a</sup>

	GROUPS	Predicted Group Membership		Total
		normal	addict	
Original Count	normal	148	15	163
	addict	7	80	87
%	normal	90,8	9,2	100,0
	addict	8,0	92,0	100,0

a. 91,2% of original grouped cases correctly classified.

Kuesioner Nomor : .....

Selamat pagi/siang/sore/malam. Saya adalah mahasiswa S1 Ilmu Komunikasi FISIP UI yang sedang mengadakan penelitian untuk skripsi mengenai penggunaan internet di kalangan mahasiswa. Saya sangat membutuhkan bantuan anda untuk mengisi kuesioner ini karena informasi yang anda berikan akan sangat berguna bagi penelitian ini. Maka dari itu saya harap anda mau bekerja sama. Informasi yang anda berikan tentu saja akan **dirahasiakan** dan digunakan hanya untuk kepentingan penelitian ini saja. TERIMA KASIH BANYAK.

**MOHON AGAR SEMUA PERTANYAAN DIJAWAB, JANGAN ADA YANG TDK DIJAWAB !!**

**BAGIAN I**

1. Apakah anda merasa kecanduan atau ketergantungan terhadap internet ?

- a. Ya                      b. Tidak tahu                      c. Tidak

2. Berilah tanda ( √ ) pada kolom "YA" atau "TIDAK" untuk semua pertanyaan di bawah ini.

No	D.Q	YA 1	TIDAK 0
1	Apakah anda merasa asyik/menikmati internet ? (misalnya: menikmati pengalaman online yang dilakukan sebelumnya atau mengharapkan aktivitas online berikutnya)		
2	Apakah anda merasakan adanya kebutuhan untuk menambah jumlah waktu berinternet anda dengan tujuan untuk mencapai kepuasan?		
3	Apakah anda telah berulang kali mengalami kesulitan untuk mengontrol, mengurangi, atau menghentikan penggunaan internet anda?		
4	Apakah anda merasa gelisah, resah, murung, sedih atau lekas marah ketika anda mencoba menghentikan penggunaan internet anda?		
5.	Apakah anda berinternet lebih lama dari yang anda rencanakan sebelumnya?		
6.	Apakah aktivitas berinternet yang anda lakukan menyebabkan hubungan ( <i>relationships</i> ) dengan orang-orang di sekitar anda (pacar/orangtua/sahabat/ teman) menjadi terganggu? (misalnya: kurang menghabiskan waktu dengan orang-orang di sekitar anda, ada keluhan mengenai penggunaan Internet anda yang berlebihan dari orang-orang di sekitar anda, dsb)		
7.	Apakah aktivitas berinternet yang anda lakukan menyebabkan kegiatan kuliah anda terganggu? (misalnya: bolos kuliah karena berinternet, terlambat kuliah karena berinternet dulu sebelumnya, dsb)		
8.	Apakah anda berbohong atau menyangkal kepada orang-orang di sekitar anda (pacar/orangtua/sahabat/teman) untuk menutupi sejauh mana tingkat keterlibatan anda dengan internet? (misalnya: berapa jam sebenarnya anda berinternet, apa saja yang anda lakukan di internet, dsb)		
9.	Apakah anda menggunakan internet sebagai suatu cara untuk melarikan diri dari masalah atau depresi ?		

## **BAGIAN II**

1. Jenis kelamin Anda :    1. Laki-laki        2. Perempuan
2. Anda berkuliah di universitas : .....
3. Usia Anda saat ini : .....
4. Uang saku perbulan anda (makan, minum, transport):
  1. < Rp 100.000
  2. Rp 100.000 – Rp 399.999
  3. Rp 400.000 – Rp 799.999
  4. Rp 800.000 – Rp 1.099.999
  5. Rp 1.100.000 – Rp 1.399.999
  6. > Rp 1.400.000

## **BAGIAN III**

1. Sudah berapa lamakah anda menjadi pengguna internet ? ..... (bulan/tahun)
2. Berapa lama kira-kira **total waktu** yang anda habiskan untuk **berinternet** dalam **seminggu** ? (Hanya penggunaan internet yang bertujuan untuk kesenangan/kepentingan pribadi, bukan untuk kepentingan akademik/pekerjaan)  
Jawab dengan angka yg bulat (mis: 10 jam) : .....
3. Berilah tanda (√) pada kolom jawaban yang sesuai dengan anda !!

	Ketika berinternet, seberapa sering anda menggunakan aplikasi-aplikasi berikut ini ??	<b>Selalu</b>	<b>Sering</b>	<b>kadang2</b>	<b>jarang</b>	<b>Tdk pernah</b>
		5	4	3	2	1
1.	<b>Chat Rooms</b> (Mis: MiRC, ICQ, Yahoo Messenger, MSN Messenger, dsb)					
2.	<b>Online Games</b> (Misalnya: Kurusetra, Nexia, Yahoo Games, dsb)					
3.	<b>Bulletin Boards</b> (Forum Discussion)					
4.	<b>WWW</b>					
5.	<b>File Transfer Protocol</b> (Untuk Download/upload)					



4. Berilah tanda (√) pada kolom jawaban yang sesuai dengan anda. Sebelumnya, pengertian **cyber sex** dan **porno** pada pernyataan di bawah ini merupakan segala sesuatu di internet yang dapat menyebabkan anda terstimulasi secara seksual.

Seberapa sering anda melakukan aktivitas berikut ini ketika berinternet?

Seberapa suka anda dengan aktivitas yang yg anda lakukan tersebut? (jgn diisi jika anda menjawab "tdk pernah")

Tdk Pernah 1	Jarang 2	Kadang2 3	Sering 4	Selalu 5	TINGKAT AKTIVITAS KETIKA BERINTERNET	Sangat Suka 5	Suka 4	Biasa saja 3	Tidak suka 2	Sangat Tidak Suka 1
					1. Mencari teman baru (kenalan)					
					2. Mencari orang untuk berhubungan romantis (mencari pasangan)					
					3. Mencari orang untuk melakukan cyber sex (mis: sex chat)					
					4. Browsing situs porno					
					5. Download/upload gambar porno					
					6. Bertukar gambar porno					
					7. Bertukar film porno					
					8. Menonton film porno					
					9. Membeli gambar porno					
					10. Membeli film porno					
					11. Diskusi masalah porno					
					12. Bermain Online Games (Misalnya: Kurusetra, Nexia, Yahoo Games, dsb)					
					13. Diskusi tentang games					

#### **BAGIAN IV**

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan cepat, spontan, tanpa banyak berpikir. Berilah tanda positif (+) jika pernyataan tersebut sesuai dengan diri anda, dan beri tanda negatif (-) jika tidak sesuai.

1. Bila aku berpapasan dengan teman/kenalan lama, aku lebih suka menghindar, kecuali bila mereka menegurku lebih dulu ( )
2. Aku pandai membuat orang tertawa ( )
3. Perasaanku tidak mudah tersinggung ( )
4. Aku kurang percaya diri ( )
5. Aku sering harus berusaha keras untuk menyembunyikan rasa malu ( )
6. Aku ingin tidak pemalu seperti ini ( )
7. Aku sangat yakin akan diriku sendiri ( )
8. Aku cenderung untuk tidak menyapa orang lain sebelum mereka menyapaku lebih dulu ( )
9. Aku merasa dapat berkawan semudah orang lain ( )
10. Aku lebih sensitif daripada kebanyakan orang ( )
11. Aku mudah sekali menjadi canggung atau kikuk ( )
12. Aku tidak takut masuk sendirian ke dalam suatu ruangan yang di dalamnya berkumpul orang-orang yang sedang berbicara ( )
13. Aku menghargai diriku secara wajar atau tidak berlebihan ( )
14. Dalam pesta aku lebih suka duduk sendirian atau hanya dengan seorang lain, daripada menggabungkan diri bersama-sama dengan kelompok ( )
15. Apabila aku diberi kesempatan, aku akan menjadi pemimpin yang baik ( )
16. Aku senang menghadiri pertemuan sosial hanya untuk bersama orang-orang lain ( )
17. Aku tak keberatan menghadapi orang yang tak kukenal ( )
18. Dalam kereta api, bis atau transportasi umum lainnya, aku tidak keberatan jika diajak bercakap-cakap dengan orang yang tidak kukenal ( )
19. Bila dalam suatu kelompok aku diminta untuk memulai sesuatu diskusi atau mengemukakan sesuatu pendapat tentang apa yang aku kuasai benar, aku tidak akan malu-malu ( )
20. Aku senang pesta ( )

2. Jika ada orang lain (yang tidak dekat dengan anda) menanyakan hal-hal di bawah ini, apakah anda mau atau bersedia untuk menjawab pertanyaan tersebut atau menceritakan kepadanya? Beri tanda (√) pada kolom jawaban yg sesuai dengan anda.

**5 = Tentu saja** akan saya buka/ceritakan

**4 = Mungkin saja** akan saya buka/ceritakan

**3 = Tidak tahu** apakah akan saya ceritakan atau tidak

**2 = Kemungkinan tidak akan** saya buka/ceritakan

**1 = Sama sekali tidak akan** saya buka/ceritakan

		5	4	3	2	1
1	Tentang hobi anda					
2	Tentang makanan kesukaan anda					
3	Tentang latar belakang pendidikan ( <i>educational background</i> ) anda dan bagaimana perasaan anda mengenai hal tersebut?					
4	Tentang karakteristik personal anda yang anda banggakan dan memberikan kepuasan					
5	Tentang saat terbahagia dalam hidup anda					
6	Tentang apa yang pernah orangtua anda lakukan ketika membesarkan anda, yang anda anggap suatu kesalahan					
7	Tentang mengapa ada beberapa orang yang tidak menyukai anda					
8	Tentang kepribadian anda yang tidak anda suka					
9	Tentang dengan siapa anda pernah merasakan keintiman secara seksual					
10	Tentang dengan siapa yang paling anda suka atau ingin sekali untuk melakukan <i>romantic affair</i>					

3. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda (√) pada kolom jawaban yang sesuai.

		sangat sering 5	cukup sering 4	kadang2 3	jarang 2	tdk pernah 1
1.	Seberapa sering anda merasa bahwa tidak ada satu pun yang dapat anda lakukan atau kerjakan dengan baik ?					
2.	Ketika anda harus berbicara di depan kelas atau suatu kelompok yang terdiri dari orang2 sebaya anda, seberapa sering anda merasa takut atau khawatir ?					
3.	Seberapa sering anda khawatir mengenai apakah orang lain senang bersama anda atau tidak senang ?					
4.	Seberapa sering anda merasa malu terhadap diri sendiri ??					
5.	Seberapa sering anda mengalami masalah akibat sifat pemalu anda?					
6.	Seberapa sering anda merasa rendah diri (minder) terhadap kebanyakan orang yang anda kenal ?					
7.	Apakah pernah terpikirkan oleh anda bahwa anda adalah orang yang tidak berguna ?					
8.	Seberapa sering anda merasa khawatir mengenai seberapa mampukah anda cocok dengan orang lain ?					
9.	Seberapa sering anda merasa bahwa anda tidak menyukai diri anda sendiri ?					
10	Apakah anda pernah merasa sangat berkecil hati ( <i>discouraged</i> ) dengan diri anda sendiri, sehingga anda bertanya-tanya/penasaran, apakah ada sesuatu yang bermanfaat atau berguna pada diri anda ?					

### **BAGIAN V**

Berilah tanda (√) untuk pernyataan-pernyataan di bawah ini pada kolom jawaban yang sesuai dengan anda !!

		Selalu 5	Sering 4	kadang2 3	jarang 2	Tdk pernah 1
1.	Saya lebih memilih berinternet daripada menonton TV					
2.	Saya lebih memilih berinternet daripada membaca koran					
3.	Saya lebih memilih b'internet daripada membaca majalah					
4.	Saya lebih memilih berinternet daripada membaca tabloid					
5.	Saya lebih memilih berinternet daripada mendengar radio					
6.	Saya lebih sering berinternet daripada menonton tv					
7	Saya lebih sering berinternet daipada membaca koran					
8	Saya lebih sering berinternet daripada membaca majalah					
9	Saya lebih sering berinternet daripada membaca tabloid					
10	Saya lebih sering berinternet daripada mendengar radio					

## BAGIAN VI

Seberapa seringkah anda berada di dalam keadaan seperti yang ada di dalam pernyataan-pernyataan di bawah ini? Berilah tanda (√) pada kolom jawaban yang sesuai dengan anda !!

No.		Selalu 5	Sering 4	Kadang2 3	Jarang 2	Tidak pernah 1
1	Saya tidak mempunyai pekerjaan sampingan selain kuliah					
2	Saya mengisi waktu luang saya dengan berinternet					
3	Saya lebih senang melakukan hobi yang membuat saya tidak harus terlibat dengan orang banyak					
4	Saya tidak terlibat dgn kegiatan2 sosial untuk membantu orang lain					
5	Saya tidak suka menjadi panitia untuk acara-acara					
6	Saya lebih senang berlibur sendiri					
7	Saya lebih senang berlibur ke tempat-tempat yang sunyi					
8	Saya lebih suka menghabiskan waktu sendiri di rumah/kost daripada pergi ke luar untuk mencari hiburan					
9	Saya suka menonton film sendirian					
10	Saya tidak mengikuti Unit Kegiatan Mahasiswa (ekstra kurikuler) di kampus saya					
11	Saya tidak menjadi anggota organisasi di kampus					
12	Di luar kampus saya tidak tergabung dengan kelompok, organisasi, atau klub apapun					
13	Saya tdk ikut serta dlm kegiatan2 di lingkungan tempat tinggal saya					
14	Saya tidak suka berbelanja ke toko atau mal					
15	Saya tidak berolahraga secara rutin					
16	Saya lebih menikmati olahraga individual daripada olahraga beregu					
17.	Saya lebih senang menjadi penonton daripada menjadi pemain					

### BAGIAN VII

Tabel berikut ini berisi sejumlah permasalahan yang timbul akibat penggunaan internet anda. Berilah tanda ( √ ) pada kolom jawaban yang sesuai untuk semua pertanyaan di bawah ini.

AKIBAT BERINTERNET.....	Selalu 5	Sering 4	Kadang2 3	Jarang 2	Tdk Pernah 1
<b>A. Terhadap Kehidupan Akademik Saya :</b>					
1. Tidak sempat mengerjakan tugas karena berinternet					
2. Tidak sempat membaca bahan kuliah karena berinternet					
3. Tidak sempat belajar karena berinternet					
4. Kurang tidur sehingga terlambat kuliah karena berinternet					
5. Terlambat kuliah karena berinternet dulu sebelumnya					
6. Bolos kuliah karena berinternet					
7. Penurunan nilai karena berinternet					
<b>B. Terhadap Kehidupan Sosial Saya :</b>					
1. Saya kurang menghabiskan waktu dengan orang2 di dunia nyata, karena sebagian besar waktu saya, saya habiskan bersama teman-teman <i>on-line</i>					
2. Orang2 di sekitar saya mengeluh mengenai penggunaan internet saya yang berlebihan					
3. Saya lebih senang menghabiskan waktu dengan orang2 di dunia maya					
4. Penggunaan internet saya yang berlebihan menyebabkan hubungan dengan orang2 di sekitar saya menjadi renggang					
5. Penggunaan internet saya yang berlebihan menyebabkan hubungan dengan orang2 di sekitar saya menjadi retak					
6. Saya menjadi marah atau cepat tersinggung kepada orang-orang yang melarang saya menggunakan internet					
<b>C. Terhadap Keuangan Saya</b>					
1. Uang saku saya terkuras untuk berinternet					
2. Jika uang habis, maka saya meminjam uang agar tetap bisa berinternet					
3. Saya menggunakan segala cara untuk mendapatkan uang untuk berinternet					
4. Pulsa telepon di rumah membengkak krn berinternet					
5. Biaya tagihan internet di rumah membengkak					

**TERIMA KASIH BANYAK ATAS PARTISIPASINYA**