

BAB I

PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di awal abad 21 ini, kita menyaksikan sebuah fenomena kian meluasnya globalisasi yang melibatkan semua aspek kehidupan manusia. Tidak ada lagi negara atau bangsa yang sanggup meluputkan diri dari proses globalisasi (Muis, 2001: 3). Seperti halnya situasi di Indonesia yang mengalami berbagai macam perubahan, baik dalam bidang komunikasi, politik, ekonomi, sosial, dan budaya, termasuk tuntutan kebutuhan hidup yang meningkat, seperti kebutuhan informasi dan komunikasi. Kondisi tersebut, merupakan bagian dari konsekuensi perkembangan teknologi yang cukup pesat yang terjadi di kota besar seperti Surabaya ini. Tujuan diciptakannya teknologi adalah untuk membantu dan meringankan tugas dan pekerjaan yang harus dilakukan oleh manusia dan untuk mewujudkan kesejahteraan hidup manusia.

Edwin Emery dkk (Muis, 2001: 3), berpendapat bahwa proses globalisasi dimulai oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Para ahli komunikasi menekankan bahwa dalam peradaban yang maju ini, komunikasi merupakan kebutuhan yang paling dasar bagi manusia, yang melebihi kebutuhan fisik akan makanan, pakaian, perumahan, dan kebutuhan hidup lainnya. Salah satu teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang sangat pesat adalah internet. Internet adalah tempat berkumpulnya atau pusat dari jaringan komputer global (Bahren, n.d., *Kursus Internet Kilat*, para. 4). Sejak tahun 1996 peranan internet menjadi

sebuah jenis media komunikasi baru yang sudah digunakan secara massal. Berdasarkan ceramah dan tulisan A. Muis sejak tahun 1994 (Muis, 2001: 62), ia mengibaratkan internet sebagai sebuah dunia maya (dunia mimpi) atau planet yang penuh dengan informasi, yang sangat luas dan seakan-akan tidak berujung (*information superhighway*). Dengan adanya internet, dunia ilmu pengetahuan semakin terbuka bagi kita. Penyebaran informasi pun semakin cepat, segala informasi di belahan dunia manapun dapat kita peroleh dalam sekejap. Informasi yang tadinya sulit kita peroleh, saat ini sudah bukan sesuatu yang sulit lagi. Semua ini dimungkinkan dengan adanya fasilitas *Search Engines* atau mesin pencari dalam dunia internet, yang berfungsi untuk mencari segala informasi yang kita perlukan, bisa berupa data, *file*, gambar, musik, maupun film (Bahren, n.d., *Kursus Internet Kilat*, para. 9). Selain itu, manusia juga dapat saling berkomunikasi dengan orang dari seluruh dunia. Dengan kata lain, manusia mampu berkomunikasi lintas batas ruang dan waktu.

Salah satu cara mengadakan komunikasi dengan sesama pengguna internet yaitu melalui *chatting*. Berdasarkan penelitian etnografi Martin Slama pada anak SMA dan Perguruan Tinggi di Yogyakarta (Slama, 2002: 1) diperoleh data bahwa, program internet yang sering digunakan oleh pelajar disana adalah *chatting* dan *email*, baru *browsing*. *Chatting Internet* merupakan salah satu fasilitas yang ditawarkan oleh internet agar seseorang dapat berkomunikasi dengan orang lain, yang juga menggunakan media yang sama. Komunikasi tersebut dapat dilakukan dengan satu orang ataupun dengan banyak orang, tergantung dari jenis program *chatting* yang digunakan (Ermida, 2000: 22). Pengguna *chatting* internet dapat

berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh dunia. Kondisi ini dapat terjadi di dunia maya yang tidak ada aturan formal untuk wajib ditaati para *chatter* (pelaku *chatting* internet) atau dapat disebut sebagai *land of freedom*, di mana setiap orang bebas menentukan jati dirinya sendiri. Singkatnya, manipulasi, tipuan, kibulan, dan sejenisnya tak diharamkan (Jawa Pos, 2001).

Menurut Ermida (Jawa Pos, 2001), pola interaksi dalam “dunia maya” mempunyai karakteristik yang berbeda dengan dunia nyata. Apapun dan siapapun dapat diterima dengan baik dalam dunia maya. Tidak ada keterbatasan-keterbatasan yang membuat para *chatter* tidak leluasa dalam berekspresi. Para *chatter* lebih percaya diri daripada saat pelaku berkomunikasi di dunia nyata, artinya mereka leluasa dan nyaman bercakap-cakap tanpa harus lewat tatap muka. Berdasarkan data yang diperoleh dari subyek penelitian Martin Slama (2002: 4), mereka menganggap *chatting* sebagai suatu media komunikasi yang menyenangkan dan asyik. Mereka tidak perlu malu dan melihat wajah dari orang yang mereka ajak berbicara, sehingga mereka dapat mengekspresikan diri dengan lebih bebas daripada berkomunikasi dengan cara yang konvensional, yaitu bertatap muka secara langsung. Kondisi ini, menimbulkan terjadinya pergeseran dalam hal berkomunikasi dan bersosialisasi dengan orang lain. Lebih lanjut, dapat digarisbawahi bahwa para individu dunia maya lebih menyukai dan memilih media internet untuk melakukan itu semua, daripada berjumpa langsung di dunia nyata.

Kondisi tersebut membawa suatu masalah. Shannon-Weaver (Muis, 2001: 71), berpendapat bahwa kehadiran lingkungan komunikasi yang baru akan

membawa masalah-masalah baru dan konsep komunikasi baru. Manusia akan memiliki ketergantungan hidup yang hampir total terhadap kemajuan teknologi yang ada. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Marshall McLuhan dan Eri McLuhan (Muis, 2001: 72), bahwa manusia telah menjadi bagian dari alat-alat teknologi modern yang diciptakan oleh mereka sendiri. Manusia tidak lagi mempunyai kemampuan untuk tidak patuh kepada tuntutan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi canggih yang telah diciptakannya. Individu lebih banyak menghabiskan waktunya dalam dunia maya, mereka merasa lebih nyaman dan tergantung dengan media *chatting* internet tersebut, yang akan memunculkan suatu pola perilaku yang menyimpang, yaitu pola perilaku ketergantungan terhadap *chatting* internet dan sering disebut sebagai *Internet Chatroom Addiction*. Hal ini tidak sesuai lagi dengan tujuan diciptakannya teknologi, yang berfungsi untuk membantu dan menyejahterakan kehidupan manusia.

Peneliti tertarik untuk menelaah lebih detil pola perilaku *chatter*. Peneliti ingin mengetahui mengapa terjadi fenomena mengadakan hubungan sosialisasi melalui *chatting* internet, terutama pada individu yang berusia 18-25 tahun, yang menampakkan gejala *Internet Chatroom Addiction* dan mempunyai status sebagai mahasiswa/mahasiswi. Peneliti melihat individu tersebut memiliki kebutuhan dan tuntutan untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan informasi terbaru, sehubungan dengan tugasnya sebagai seorang mahasiswa/mahasiswi, selain itu sebagai individu yang *independent* yang mulai memasuki “dunia baru” mengharuskannya untuk mampu bersosialisasi dengan “orang asing” dan salah satu media yang saat ini sangat berpengaruh adalah internet. Di samping itu, berdasarkan penelitian

Martin Slama (2002: 1) diperoleh data bahwa pelajar yang menjadi subyek penelitiannya tertarik pada media internet bukan hanya semata-mata untuk kepentingan studi mereka, tetapi juga menjadi salah satu media untuk mengisi waktu luang mereka. Peneliti ingin mengetahui bagaimana proses terjadinya adiksi pada individu tersebut dan dampak apa yang dialaminya dari ketergantungannya terhadap *chatting* internet.

1.2. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini difokuskan pada proses terjadinya adiksi terhadap *chatting* internet. Untuk kejelasan dari penelitian ini, informan yang digunakan adalah individu yang berusia 18-25 tahun, yang menampakkan gejala-gejala *Internet Chatroom Addiction*, dan memiliki status sebagai mahasiswa/mahasiswi di Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.

1.3. Rumusan Masalah

Peneliti merumuskan masalah pada kajian pola perilaku adiksi terhadap *chatting* internet yang terjadi pada individu yang menampakkan gejala *Internet Chatroom Addiction*.

1. Hal-hal apa saja yang mendasari terjadinya adiksi pada individu tersebut?
2. Bagaimana proses terjadinya adiksi tersebut?
3. Dampak apa yang akan dialami oleh individu yang adiksi terhadap *chatting* internet?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran secara lengkap tentang pola perilaku adiksi terhadap *chatting* internet, yang terjadi pada mahasiswa/mahasiswi di Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya, yang menampakkan gejala *Internet Chatroom Addiction* tersebut.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat teoritis: hasil yang diperoleh dapat dijadikan masukan untuk membantu perkembangan teori-teori yang sudah ada, agar dapat mengetahui pentingnya hubungan sosialisasi yang dilakukan secara tatap muka dalam kehidupan sekarang ini, dan dapat dimasukkan sebagai aplikasi dalam bidang Psikologi terutama bidang Psikologi Klinis, Psikologi Sosial dan Psikologi Perkembangan.

Manfaat praktis: *pertama*, untuk individu yang memiliki gejala *Internet Chatroom Addiction* itu sendiri. Individu tersebut diharapkan dapat mengerti dampak dari penggunaan *chatting* internet secara berlebihan tersebut. Diharapkan dengan mengetahui dampak negatif dari penggunaan internet, maka individu dapat mengurangi aktivitasnya *chattingnya* dan bahkan mengikuti proses rehabilitasi. Dengan memahami dampak negatif yang ada, maka individu semakin dapat mengontrol diri dalam penggunaan media internet, atau menggunakannya dalam batas wajar atau normal. *Kedua*, untuk memberikan masukan kepada pihak-pihak lain yang membutuhkan informasi tentang *chatting* internet.