

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi saat ini telah berkembang secara pesat di seluruh dunia. Salah satu perkembangan teknologi yang populer di kalangan masyarakat adalah *smartphone*. *Smartphone* memiliki kemampuan untuk digunakan berbagai macam aktivitas yang berhubungan dengan internet, bukan hanya mencari hiburan, tetapi juga layaknya komputer yaitu akses berbagai informasi di dunia (Kwon, Kim, Cho & Yang, 2013).

Berdasarkan data statistik dilaporkan bahwa pengguna *smartphone* di Indonesia dapat diprediksi akan terus meningkat secara signifikan. Pada tahun 2015, hanya terdapat kurang dari 30% populasi di Indonesia yang menjadi pengguna *smartphone*. Angka tersebut meningkat di tahun 2018 hingga lebih dari 20%, dan pada tahun 2020 mencapai 70% dari populasi di Indonesia menjadi pengguna *smartphone* aktif (Wolff, 2021). Data lebih lanjut di Indonesia yaitu jumlah *active users* internet dari 237 juta data usianya adalah: 19% berusia diatas 30 tahun; 26% usia 20-29 tahun; dan 55% usia remaja 15-19 tahun (Chasanah & Killis, 2017).

Berpapasan dengan adanya masa penyebaran pandemi Covid-19, era ini merubah kebijakan agar sektor perusahaan melaksanakan *Work From Home* (WFH) dan lingkungan pendidikan harus menerapkan *School From Home* (SFH) dimana alat utama sebagai penunjang jalan ini tak lain adalah *smartphone* untuk akses

internet, akibatnya kalangan remaja hingga usia sekolah dasar pun ikut mengenggam teknologi ini (Pratiknyo, 2020). Menurut Dr. dr. Kristiana Siste, SPKJ (K) bahwa remaja yang kecanduan *internet* menggunakan *smartphone* di Indonesia naik hingga 19,3% dari 2.933 remaja di 33 provinsi di Indonesia (Sari, 2020). Total kasus kecanduan internet naik 5 kali lipat di Indonesia selama masa pandemi (Pertiwi, 2020). Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia dan Fakultas Psikologi Universitas Katolik Atma Jaya Jakarta mengungkap peningkatan durasi *online* di internet selama masa pandemi sebesar 52% dibandingkan masa sebelum pandemi (Manefe, 2020). Sejalan dengan itu pun RSJ Cisarua mendapati pasien-pasiennya merupakan anak usia 7-12 tahun yang kecanduan *smartphone* terkoneksi internet dari bermain *game* hingga *youtube* (Irawan, 2021).

Berdasarkan data-data tersebut, dapat disimpulkan adanya suatu disrupti antara kebijakan sistem pembelajaran saat ini yaitu *school from home* dengan fakta bahwa selama masa pandemi covid-19 terdapat kenaikan angka ketergantungan internet bagi para pengguna *smartphone* kalangan remaja dibandingkan sebelum pandemi (Maknuni, 2020). Intensitas yang tinggi dalam penggunaan *smartphone* dapat menghasilkan adiksi. Menurut Engs (dalam Chasanah & Kilis, 2018), adiksi adalah keadaan suatu kegiatan, objek atau perilaku yang utama dalam fokus kehidupan seseorang hingga dapat mengganggu diri sendiri atau orang lain secara fisik, mental, maupun sosial. Sementara itu, semakin banyaknya jumlah penggunaan internet di Indonesia maka akan ada konsekuensi peningkatan adiksi internet (Suprpto & Nurcahyo dalam Hakim & Raj, 2017). Adiksi internet atau sebutan lainnya *cyberaddiction* diartikan sebagai sindrom yang ditandai dengan

menghabiskan waktu yang banyak (tak terkendali) dalam menggunakan kegiatan yang berhubungan dengan internet seperti media sosial, pornografi, perjudian *online*, *game online*, *chatting* dan lain-lain hingga mengganggu hubungan sosialnya di dunia nyata (Young dalam Basri, 2014). Pada umumnya kecanduan internet termasuk: kecanduan situs porno, kecanduan pertemanan (relasi) di media sosial, kecanduan situs perdagangan, dan kecanduan *games* (Basri, 2014). Ketergantungan terhadap kegiatan-kegiatan tersebut jika dilakukan dalam sekali *login* dikategorikan sebagai kecanduan internet (Kandell dalam Prasajo dan Hasanuddin, 2018). Sama halnya dengan obat-obatan atau judi, internet termasuk kedalam kategori *behavioral addiction* dikarenakan memiliki gejala yang sama yaitu dampak yang mengganggu keseharian seseorang akibat obsesinya pada suatu objek atau aktifitas tertentu (Kwon dkk, 2013). Sistem *school from home* maupun *work from home* tentunya meningkatkan jumlah penggunaan gawai seperti *smartphone* sehingga dapat berpotensi meningkatkan kecanduan pula (Pratiknyo, 2020).

Masa remaja sebagaimana yang dikemukakan Santrock (2012) adalah masa perkembangan transisi untuk menuju dewasa meliputi perubahan biologis, kognitif, serta sosial-emosional. Karena itu, remaja adalah periode dimana berbagai masalah dapat ditemukan, dan sering disebut juga masa pencarian jati diri sehingga pengaruh-pengaruh positif dan negatif akan rentan menghampiri seorang remaja. Salah satunya penggunaan *smartphone*. Kebanyakan *gadget* seperti *smartphone* memiliki konten positif dan negatif, selama 10 tahun terakhir penggunaan internet melalui *smartphone* telah meningkat pada kalangan remaja seiring dengan

perkembangan teknologi modern yang serba *online* tersebut (Diananda & Intan, 2021).

Beberapa gejala kecanduan internet terjadi pada remaja berdasarkan aspek yang dikemukakan Young (dalam Siste, Suwartono, Nasrun, Bardosono, Sekartini, Pandelaki dkk, 2021) diantaranya aspek pengabaian tugas (*neglect work*), Komisi Penyiaran Indonesia mengungkapkan saat ini anak-anak lebih asyik memainkan *smartphone* daripada bermain di lapangan terbuka, mereka cenderung menghabiskan waktu dengan bermain *game online*, bermedia sosial, menonton *video* secara *streaming* serta aktivitas daring lainnya, 50% siswa satu kelas malas mengerjakan tugas selama pembelajaran jarak jauh (Rizkinaswara, 2020; Ogesnata, 2021).

Gejala lainnya dapat dilihat dari pengabaian kehidupan sosial di lingkungannya (*neglect social life*) yaitu dimana remaja paling sering menggunakan sosial media dan layanan *game online* daripada meningkatkan kelekatan bersama orang tua nya (Diananda dan Intan, 2018). Teori tentang *neglect social life* juga diperkuat dengan pernyataan Grohol (dalam Baltaci, 2020) bahwa manusia mempunyai *social needs* sehingga bagi mereka yang bermasalah dalam membangun hubungan sosial akan merasa lebih nyaman dan mudah membangunnya melalui internet. Dampak dari *neglect social life* terlihat dari berkurangnya remaja saling berkomunikasi akibat lebih sibuk komunikasi lewat sosial media hingga banyak yang kurang cakap di dunia nyata, bahkan banyak remaja lebih sibuk memamerkan sisi terbaiknya di internet untuk mengundang rasa iri bagi pengguna internet lain (Pratama, 2021).

Sedangkan *excessive use* dapat berupa tingkat keseringan kegiatan penggunaan internet dan berapa lama online (Prasojo & Hasanuddin, 2018). Berdasarkan survei KPAI anak-anak belasan tahun sebanyak lebih dari 25% menggunakan internet melalui *smartphone* diatas 5 jam per hari di luar jam belajar, 68% remaja menggunakan internet untuk bermedia sosial sedangkan 55% bermain *game online*, akibatnya anak dapat mengalami resiko seperti pengabaian interaksi, pornografi, hingga resiko terparah ada pada dampak adiksi *game online* yaitu kematian (Gual, 2021). Anggota keluarga dapat berpengaruh terhadap kontrol perilaku penggunaan internet berlebih seperti dalam penelitian Cacioppo dan Yang (dalam Asyriati, 2020) ditemukan bahwa kepercayaan bersama ayah dapat menurunkan resiko kecanduan internet, sementara jika seorang ayah yang sering mengabaikan anaknya dapat meningkatkan penggunaan internet yang bermasalah.

Menurut penelitian Menif (2016) salah satu faktor yang mempengaruhi adiksi internet adalah *attachment style*. Ini terlihat dari penelitiannya yang menyebutkan bahwa faktor kelekatan tidak aman (*attachment insecurity*) secara signifikan menyebabkan kecanduan internet sedangkan motivasi dalam kelekatan bagi mereka yang memiliki figur pelindung dapat menurunkan potensi penggunaan internet yang problematik. Selain itu penelitian Soh, Charlton dan Chew (2014) menyatakan *parental attachment* berpengaruh pada adiksi yang berhubungan dengan internet. Sehubungan dengan itu, Akdeniz, Gunduz, Calli, dkk (2020) menemukan pola *insecure attachment* dengan orang tua mempunyai kaitan dengan pengembangan adiksi internet bagi remaja.

Penelitian selanjutnya yaitu penelitian oleh Ariani, Suryani dan Hernawaty (2018) tentang *family attachment* dan *peer attachment* secara signifikan berkorelasi dengan adiksi internet bagi remaja. Hasil penelitian ini dapat dikaitkan dengan hasil penelitian Rinaldi dan Siswati (2013) yang menyimpulkan kelekatan seorang ayah memiliki pengaruh terhadap kecenderungan kecanduan *game online*.

Kelekatan (*attachment*) diungkapkan pertama kali oleh Bowlby (dalam Menif, Medini, Derouiche & Melki, 2016) yang dikembangkan untuk menjelaskan bahwa individu memiliki kebutuhan biologis untuk memiliki hubungan emosional kuat dengan orang lain. Bowlby juga menyatakan bahwa seorang anak, sejak bayi, membutuhkan kelekatan yang kuat dengan pengasuhnya, seperti orang tua. Ainsworth (dalam Dewi & Valentina, 2013) membagi kelekatan menjadi dua yaitu kelekatan aman (*secure attachment*) dan kelekatan tidak aman (*insecure attachment*). Doherty dan Feeney (dalam Diananda & Intan, 2021) menyebutkan bahwa kelekatan tidak hanya ada ketika bayi, melainkan tetap ada pada masa remaja. *Secure attachment* dan *insecure attachment* merupakan cermin dari skor tinggi kepercayaan (*trust*) dan komunikasi (*communication*) remaja bersama orang tuanya dan nilai rendah dari keterasingan (*alienation*) (Reiner dalam Lan & Wang, 2020).

Menurut Estevez, Jauregui dan Marino (dalam Asyriati, 2020) Kelekatan yang kuat antara orang tua dan anak akan melahirkan kemampuan interaksi, karakteristik hangat dan mudah berbagi yang akan membantu menghindarkan dari perilaku adiksi. Bagi remaja, kecanduan obat-obatan, *games*, internet maupun

media sosial merupakan hasil dari suatu cara keluar dari permasalahan, umumnya karena para remaja lebih terhibur (Asyriati, 2020).

Berdasarkan uraian yang telah dituliskan diatas, maka peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh kelekatan orang tua terhadap kecenderungan adiksi internet pada remaja pengguna *smartphone* dalam masa pandemi covid-19.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diungkapkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah ada pengaruh kelekatan orang tua terhadap kecenderungan adiksi internet pada remaja pengguna *smartphone* dalam masa pandemi covid-19?”

C. Tujuan Penelitian

Dengan disusunnya rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kelekatan orang tua terhadap adiksi internet pada remaja pengguna *smartphone* dalam masa pandemi covid-19.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan untuk memberikan manfaat-manfaat yang terbagi berikut ini diantaranya:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi dalam informasi mengenai pengaruh kelekatan orang tua terhadap kecenderungan adiksi internet pada remaja pengguna *smartphone* dalam masa pandemi covid-19.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat diaplikasikan sebagai informasi tentang pengaruh kelekatan orang tua terhadap kecenderungan adiksi internet pada remaja pengguna *smartphone* dalam masa pandemi covid-19. sehingga dapat membantu intervensi lanjutan untuk penelitian di masa yang akan datang.



