

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dapat memberikan kemudahan dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Teknologi yang terus berkembang pesat saat ini adalah teknologi informasi, diantaranya internet. Pengguna internet di Indonesia sampai dengan tahun 2018 berdasarkan laporan *We Are Social* mencapai 132 juta orang. Jumlah tersebut menunjukkan bahwa setengah atau lebih dari 50% penduduk Indonesia telah mengakses internet. Sementara di laporan yang sama dijelaskan dari ratusan juta pengguna internet di Indonesia tersebut 60% telah mengakses internet menggunakan ponsel pintar (*smartphone*). Tidak hanya dari segi kemudahan akses, tetapi juga dari durasi penggunaan internet yang semakin meningkat. Indonesia dalam hal waktu penggunaan internet menempati peringkat keempat dunia dengan durasi rata-rata menggunakan internet selama 8 jam 51 menit setiap harinya (www.goodnewsfromindonesia.id, 2018).

Seiring dengan berkembang pesatnya teknologi informasi yaitu internet, mahasiswa mendapatkan berbagai kemudahan dalam mengerjakan tugas – tugas ataupun mencari informasi yang berkaitan dengan pendidikan. Hal tersebut sesuai dengan peran mahasiswa dan tuntutan yang telah tercantum dalam kurikulum yang dijadikan acuan oleh Universitas “X” Bandung.

Universitas “X” Bandung mengacu pada Kurikulum Perguruan Tinggi (KPT) yang menerapkan *student center learning*, dimana dosen berperan sebagai fasilitator dan motivator, sumber belajarnya bersifat multidimensi, artinya bisa didapat dari mana saja, mahasiswa secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajarinya, KPT menitikberatkan pengajaran dengan metode *inquiry* dan *discovery*, yaitu mahasiswa

diharapkan mencari tahu tentang pelajaran yang dipelajarinya. Mahasiswa juga diharapkan memiliki kompetensi yang dianggap mampu oleh masyarakat, serta lebih banyak menekankan pada keseimbangan *hardskill* dan *softskill*. Proses pembelajaran dalam sistem KPT dapat memberikan kesempatan kepada dosen untuk menyampaikan materi pengantar dari topik yang direncanakan (biasanya memakan waktu presentasi selama 60 hingga 90 menit). Berikutnya kegiatan akan diisi dengan menugaskan mahasiswa untuk mendalami materi dengan mencari informasi terkait dari buku-buku literatur yang direkomendasi oleh dosen (pada umumnya disediakan oleh dosen) dan dari sumber-sumber lainnya seperti internet. Mahasiswa juga dituntut untuk presentasi serta kerja kelompok, agar menjadi lebih memahami materi yang dipelajarinya.

Saat mahasiswa mendapatkan tugas kelompok, mahasiswa juga membutuhkan sarana untuk berdiskusi dengan teman satu kelompok dan mahasiswa menggunakan internet untuk mengakses *social media* yang memungkinkan mahasiswa dapat terhubung dengan teman satu kelompoknya. Selain untuk berkomunikasi, mahasiswa juga membutuhkan internet untuk mencari sumber materi untuk mengerjakan tugas dan juga mengakses *email* yang memungkinkan mahasiswa untuk saling mengirimkan tugas kepada teman lainnya dengan menggunakan fasilitas dari *email* tersebut.

Internet memberikan dampak positif bagi mahasiswa dalam menjalankan perannya. Internet menjadi media pembelajaran yang dapat mengkondisikan mahasiswa untuk belajar secara mandiri (Cobine, dalam Sanjaya, 2013 : 222). Hal tersebut juga didukung oleh fasilitas internet yang diberikan Universitas “X” Bandung agar mahasiswa dapat mengakses hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan akademik seperti mengakses perpustakaan internasional untuk mencari jurnal – jurnal ilmiah yang dibutuhkan dalam perkuliahan, mencari informasi mengenai hal yang diminati, menonton video atau *entertainment* (Purdy, 2017). Selain memberikan dampak positif, terdapat pula dampak negatif dari internet, yaitu banyak

pengguna internet menjadi kecanduan untuk menggunakan internet (Young, 1996, 1998; Brown, 1996; Grohol, 1995; atau Holmes, 1997). Young (2004) mengemukakan bahwa mahasiswa merupakan populasi yang beresiko untuk mengalami *internet addiction* karena mahasiswa dituntut untuk menggunakan komputer, berada pada tempat tinggal yang terdapat fasilitas internet, dan memiliki perangkat seluler yang terhubung dengan internet. Dalam penelitian Marketeers tahun 2013 juga disebutkan bahwa salah satu pengguna internet terbanyak yang termasuk dalam kalangan remaja dan dewasa awal adalah mahasiswa. Rentang usia mahasiswa masuk ke dalam rentang usia paling banyak mengakses internet yaitu sebanyak 64,4% pada rentang usia 12 – 34 tahun. Kebutuhan akan informasi dan hiburan yang tinggi disertai kemudahan untuk mengakses internet menjadikan mahasiswa memiliki kecenderungan untuk mengalami kecanduan internet yang tinggi (Indonesia Netizen Survey 2013 dalam Marketeers, 2013).

Menurut Elia (2009) jejaring internet tidak hanya bersifat menghubungkan, melainkan juga dapat menjadi perangkap bagi penggunanya. Hampir 20% pengguna internet terlibat dengan satu atau lebih masalah pengabaian diri, perilaku mengecek dan mengklik terus – menerus, terisolasi secara sosial dan menghindari orang lain, hilangnya produktivitas, depresi, problem pernikahan, kecanduan seks, judi, penyalahgunaan internet di tempat kerja, dan kegagalan studi. Menurut sebuah penelitian yang dilakukan oleh Young (Young, 1996b) diperoleh hasil bahwa kecanduan internet sebagaimana kecanduan obat-obatan, alkohol dan judi yang akan mengakibatkan kegagalan akademis, menurunkan kinerja, perselisihan dalam perkawinan bahkan perceraian (*Indonesian Psychological Journal Vol 1, 2004*). Mahasiswa yang telah kecanduan internet, kemungkinan akan mengalami penurunan minat dan motivasinya dalam belajar.

Aktivitas mahasiswa Universitas “X” Bandung dalam kelas salah satunya adalah mencari sumber informasi untuk pendalaman materi, namun pada kenyataannya hal tersebut

banyak disalahgunakan oleh mahasiswa untuk melakukan hal lain seperti *chatting* atau mengakses *social media*. Karena mahasiswa mengakses aplikasi yang tidak relevan dengan pelajaran, maka mahasiswa mengalami penurunan kebiasaan belajar yang berdampak pada kegagalan studi mahasiswa itu sendiri (Young, 1999). Saat mahasiswa sudah kecanduan menggunakan internet untuk sekedar *chatting* atau mengakses *social media*, dapat membuat komunikasi langsung dengan teman berkurang, dimana mahasiswa tersebut akan memilih terus terfokus pada aktivitas *chatting* atau mengakses *social media* dibandingkan berdiskusi tentang tugas atau materi dengan teman mahasiswa lainnya. Bahkan, mahasiswa yang sudah kecanduan kemungkinan akan mengabaikan teman yang berada disekitarnya. Menurut Young (1998), individu yang mengalami *internet addiction* berani mempertaruhkan atau berani mengambil resiko kehilangan hubungan yang signifikan dengan orang-orang terdekat atau orang lain. Lalu mahasiswa yang kecanduan menggunakan internet dan komunikasi dengan teman berkurang, cenderung kurang terampil berbicara dengan teman dan tidak cukup peka dengan lingkungan sekitar karena jarang melakukan interaksi langsung dengan teman. Hal tersebut juga membuat orang lain tidak nyaman saat berbicara dengan mahasiswa tersebut. Young dan Rogers (1998) juga mengemukakan bahwa salah satu dampak negatif dari internet dapat membuat seseorang menjadi malas untuk berkomunikasi di dunia nyata karena merasa lebih menyenangkan untuk berkomunikasi dengan teman *online* sehingga mengakibatkan kurangnya rasa empati terhadap lingkungan sekitar.

Lalu, jika dilihat berdasarkan masalah psikososial dan kesehatan mental, mahasiswa yang kecanduan internet cenderung mengalami hal-hal seperti, menurunnya tingkat kesejahteraan subjektif (Jin & Spence, 2016), berkurangnya kemampuan pemecahan masalah (Ibili, 2017), depresi (Haghighi et.al, 2017), serta timbulnya masalah interpersonal dalam keluarga dan lingkungan sosial (Griffiths, 2000), akan sangat mungkin dialami oleh para pecandu (Afrida Mulyaningrum, Temu Ilmiah Nasional 2018, Ikatan Lembaga Mahasiswa

Psikologi Indonesia). Hal – hal tersebut yang diantaranya menurunnya tingkat kesejahteraan subjektif dapat terlihat dari perilaku mahasiswa seperti, mahasiswa merasa tidak puas apabila tidak terkoneksi dengan internet. Kemudian berkurangnya kemampuan pemecahan masalah, hal tersebut dapat terlihat dari cara mahasiswa dalam mengerjakan hal – hal yang terkait dengan kegiatan akademik seperti pengerjaan tugas kuliah.

Menurut Young (2010) *internet addiction* merupakan sebuah sindrom yang ditandai dengan menghabiskan banyak waktu dalam menggunakan internet dan tidak mampu mengontrol penggunaannya saat *online*. *Internet addiction* meliputi segala macam hal yang berhubungan dengan internet seperti jejaring sosial, *email*, pornografi, judi *online*, *game online*, *chatting* dan lain-lain. *Internet addiction* berpotensi melumpuhkan kepribadian individu. Individu yang sebenarnya mampu berinteraksi dengan baik dalam dunia nyata cenderung memilih berinteraksi melalui dunia maya karena kenyamanan yang ditawarkan. Akibatnya, kemampuan individu untuk berinteraksi dan bersosialisasi menjadi tumpul (Young, 1998 dalam Jurnal Psikologi STIKES Nasional Vol. 43, 3, 2016).

Menurut Young (1996), *internet addiction* memiliki derajat rendah, sedang, dan tinggi. Derajat *internet addiction* pada individu ditentukan oleh intensitas waktu penggunaan internet. Intensitas waktu yang digunakan individu untuk terpaku pada segala macam alat elektronik yang memiliki koneksi internet, sehingga mengakibatkan banyaknya waktu yang digunakan untuk *online*. Selain dari waktu yang digunakan, penggunaan internet juga terlihat dari perilaku yang ditunjukkan seperti, mengabaikan kebutuhan dasar karena terfokus pada internet, mengabaikan pekerjaan, menggunakan internet sebagai sarana untuk melarikan diri dari masalah, kemampuan individu untuk mengontrol diri dalam penggunaan internetnya dan perilaku mengabaikan kehidupan sosial di kehidupan nyata. Menurut Young dan Suler (1998a) penggunaan internet menjadi masalah ketika hal itu mengganggu bagian lain dari kehidupan seseorang seperti tidur, kerja, dan hubungan sosial.

Internet addiction dianggap sebagai sebuah *psychological disorder* yang relatif baru, dapat disimpulkan sebagai keinginan yang kuat atau ketergantungan secara psikologis terhadap internet. Jenis gangguan ini memang tidak tercantum pada manual diagnostik dan statistik gangguan mental, atau yang biasa disebut dengan DSM, namun secara bentuk dikatakan dekat dengan bentuk kecanduan akibat judi, selain itu badan himpunan psikolog di Amerika Serikat secara formal menyebutkan bahwa kecanduan ini termasuk dalam salah satu bentuk gangguan (NI Yulianti, Universitas Muhammadiyah Surakarta (2014)).

Terdapat penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurina Hakim dan Aliffatullah Alyu Raj dari Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta (2017), ditemukan bahwa saat memiliki keinginan untuk mengakses internet secara terus menerus, individu akan lebih memilih mengabaikan teman untuk terus fokus mengakses internet meskipun ada teman yang sedang mengajaknya berbicara, tidak melihat siapa yang sedang mengajak berbicara karena masih terfokus dengan internet yang sedang diaksesnya. Selain itu, individu cenderung masih mengedepankan aktivitas untuk mengakses internet dan lebih memilih untuk menunda aktivitas yang berhubungan dengan interaksi sosial secara langsung bersama dengan teman, merasa sebal atau akan menjawab singkat-singkat ketika diajak berbicara dan akan mengabaikan teman ketika sedang asik bermain internet. Namun ketika di hadapkan pada situasi yang darurat, individu masih mampu meninggalkan aktivitas *online*-nya untuk sementara waktu dan lebih memilih untuk menyelesaikan atau membantu situasi yang darurat tersebut (Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia, 2017).

Berdasarkan hasil survei awal yang telah dilakukan terhadap 13 mahasiswa Universitas "X" Bandung, sebagian besar dari mereka, yaitu sekitar delapan orang mahasiswa (61,5%) menggunakan internet untuk mengakses *social media*. Sebanyak tujuh orang mahasiswa (53,8%) menyatakan bahwa mereka bisa menghabiskan waktu selama 20 jam per minggu bahkan lebih hanya untuk mengakses internet. Lalu, sebanyak tujuh orang mahasiswa

(53,8%) akan merasa tidak tenang ketika mereka tidak memiliki koneksi internet. Sebanyak delapan orang mahasiswa (61,5%) merasa takut dan tidak ingin kehilangan koneksi internet di dalam hidupnya. Selanjutnya, sebanyak sembilan orang mahasiswa (69,2%) kehilangan waktu tidur karena mereka mengakses internet hingga larut malam. Sebanyak enam orang mahasiswa (46,2%) akan melupakan tugasnya saat mereka sedang mengakses internet. Sebanyak sepuluh orang mahasiswa (76,9%) menjadikan internet sebagai pelarian saat mereka sedang memiliki masalah. Terakhir, sebanyak enam orang mahasiswa (46,2%) merasa kesulitan untuk berhenti mengakses internet secara terus – menerus.

Disamping itu, masih terdapat dua orang mahasiswa (15,4%) yang tidak menghabiskan waktu hingga 20 jam seminggu untuk mengakses internet. Sebanyak empat orang mahasiswa (30,8%) merasa bahwa bukan suatu masalah bagi mereka saat mereka tidak terkoneksi dengan internet. Lalu, sebanyak lima orang mahasiswa (38,5%) tidak merasa takut apabila mereka tidak terkoneksi dengan internet. Sebanyak empat orang mahasiswa (30,8%) tidak merasa internet dapat mengganggu waktu tidurnya. Sebanyak lima orang mahasiswa (38,5%) tidak akan melupakan tugasnya walaupun mereka sedang terkoneksi dengan internet. Selanjutnya, sebanyak dua orang mahasiswa (15,4%) merasa bahwa mengakses internet merupakan kesenangan dan bukan menjadi sarana mereka melarikan diri dari masalah yang dihadapi.

Berdasarkan fenomena yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti *internet addiction* pada mahasiswa. Hal tersebut karena aktivitas mahasiswa lebih banyak menggunakan internet, sehingga mahasiswa dianggap lebih rentan terhadap *internet addiction*. Maka dari itu, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian *internet addiction* terhadap Mahasiswa Universitas “X” Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui *internet addiction* pada mahasiswa Universitas “X” Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Untuk memperoleh data gambaran mengenai *internet addiction* pada mahasiswa Universitas “X” Bandung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui mengetahui derajat *internet addiction* pada mahasiswa Universitas “X” Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

1. Memberikan sumbangan kajian bagi bidang ilmu Psikologi Perkembangan dan Psikologi Sosial, mengenai *internet addiction* pada mahasiswa di Universitas “X” Bandung.
2. Memberikan masukan bagi peneliti lain yang berminat untuk melakukan penelitian lanjutan mengenai *internet addiction*.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Memberikan informasi mengenai derajat *internet addiction* pada mahasiswa Universitas “X” Bandung, agar mereka dapat mengontrol diri dengan menggunakan internet sesuai dengan tujuannya, sehingga mereka bisa terhindar dari kecanduan terhadap internet.
2. Memberikan informasi mengenai derajat *internet addiction* pada Universitas “X” Bandung, agar dapat melakukan pembatasan penggunaan internet dengan cara memberikan pengarahan agar mahasiswa menggunakan internet sesuai dengan tujuannya.

1.5 Kerangka Pikir

Mahasiswa Universitas “X” Bandung membutuhkan internet untuk mendukung proses pembelajarannya yang mengacu pada Kurikulum Perguruan Tinggi yang menerapkan *student center learning* dimana mahasiswa harus aktif mencari sumber materi secara mandiri. Tuntutan tersebut membuat mahasiswa rentan untuk kecanduan terhadap internet (*internet addiction*) (Suryanto, 2010).

Internet addiction dapat membuat menurunnya prestasi mahasiswa, terganggunya hubungan mahasiswa dengan teman, dan juga dapat membuat mahasiswa menjadi kehilangan waktu tidurnya. Menurut Young (2010), *internet addiction* merupakan kondisi dimana mahasiswa memiliki perasaan yang berlebihan terhadap internet seperti mudah marah ketika mahasiswa tidak terkoneksi dengan internet, menggunakan internet secara berlebihan, mengabaikan pekerjaannya demi internet, menggunakan internet sebagai sarana untuk sekedar melarikan diri dari masalah, tidak mampu mengontrol diri saat menggunakan internet, dan mengabaikan kehidupan sosial demi internet. Variabel *internet addiction* dijabarkan melalui penggunaan internet yang disusun oleh Young.

Internet Addiction memiliki enam aspek (Young, 1998) yaitu, *salience*, *excessive use*, *neglect to work*, *anticipation*, *lack of control*, dan *neglect to social life*. Aspek pertama yaitu *salience*, seberapa sering mahasiswa berkhayal atau berfantasi terhadap penggunaan internet. Ketika mahasiswa sudah mulai kecanduan terhadap internet, mahasiswa akan mudah marah, mudah bosan, mudah panik, dan depresif karena mahasiswa terlalu banyak melakukan aktivitas dengan internet.

Aspek kedua yaitu *excessive use*, seberapa sering mahasiswa kehilangan pengertian tentang penggunaan waktu atau seberapa besar mahasiswa mengabaikan kebutuhan-kebutuhan dasar dalam kehidupannya. Ketika mahasiswa sudah mulai kecanduan terhadap internet, mahasiswa akan mengabaikan kebutuhan dasarnya seperti menahan rasa lapar dan

memilih untuk tidak makan. Selain itu, mahasiswa juga tidak akan memberi tahu orang-orang terdekatnya bahwa mahasiswa tersebut sedang *online*. Hal tersebut karena mahasiswa tidak ingin orang terdekatnya mengetahui dan melarangnya untuk *online*.

Aspek ketiga yaitu *neglect to work*, seberapa sering mahasiswa mengabaikan tugasnya karena sedang melakukan aktivitas internet. Ketika mahasiswa sudah mulai kecanduan terhadap internet, mahasiswa akan mengabaikan tugasnya yang pada akhirnya dapat menyebabkan produktivitas dan kinerjanya menurun hanya karena mahasiswa tersebut mengakses internet.

Aspek keempat yaitu *anticipation*, seberapa sering mahasiswa menggunakan internet sebagai strategi *coping* dari masalah yang dialaminya. Ketika mahasiswa sudah mulai kecanduan internet, mahasiswa akan menggunakan internet sebagai sarana untuk melarikan diri atau mengabaikan permasalahan yang sedang terjadi. Sehingga mahasiswa menganggap bahwa internet merupakan hal yang paling berarti di dalam hidupnya, yang membuat mahasiswa akan terus menerus mengakses internet.

Aspek kelima yaitu *lack of control*, seberapa sering mahasiswa tidak mampu mengontrol dirinya dalam melakukan mengakses internet. Ketika mahasiswa sudah mulai kecanduan internet, mahasiswa akan merasa sulit untuk mengontrol dirinya sendiri agar tidak mengakses internet. Hal tersebut dapat membuat waktu yang mahasiswa gunakan untuk mengakses internet semakin bertambah kembali.

Aspek yang terakhir yaitu *neglect to social life*, seberapa sering mahasiswa mengabaikan kehidupan sosialnya. Ketika mahasiswa sudah mulai kecanduan internet, mahasiswa akan dengan sengaja mengurangi kegiatan sosial atau rekreasi hanya demi mengakses internet. Mahasiswa juga akan dengan sadar menggunakan waktunya hanya untuk melakukan aktivitas yang berkaitan dengan internet.

Mahasiswa yang kecanduan terhadap internet akan mudah marah ketika ada orang lain yang menggangukannya saat mengakses internet, mengabaikan kebutuhan dasarnya seperti menahan rasa lapar dan memilih untuk tidak makan, mengabaikan tugasnya yang menyebabkan produktivitas dan kinerjanya menurun, menggunakan internet sebagai sarana untuk melarikan diri dari masalah yang di hadapinya, merasa sulit untuk mengontrol dirinya sendiri agar tidak mengakses internet, dan sengaja mengurangi kegiatan sosial atau rekreasi hanya demi mengakses internet.

Young (2010) juga menjelaskan bahwa *internet addiction* dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti *gender*, kondisi psikologis, kondisi sosial ekonomi, dan tujuan dan waktu penggunaan internet. Adanya perbedaan *gender* membuat jenis aplikasi yang digunakan dan penyebab mahasiswa mengalami kecanduan internet berbeda. Mahasiswa laki-laki dan lebih sering mengalami kecanduan terhadap *game online*, situs porno, dan perjudian *online*, sedangkan mahasiswa perempuan lebih sering mengalami kecanduan terhadap *chatting* dan berbelanja secara *online* (Young, 2010). Kondisi psikologis mahasiswa juga berpengaruh terhadap kecanduan internet. Mahasiswa yang sedang mengalami masalah – masalah emosional seperti depresi dan gangguan kecemasan, sering menggunakan internet sebagai pengalihan secara psikologis terhadap perasaan tidak menyenangkan atau situasi yang menimbulkan stres yang sedang dialaminya.

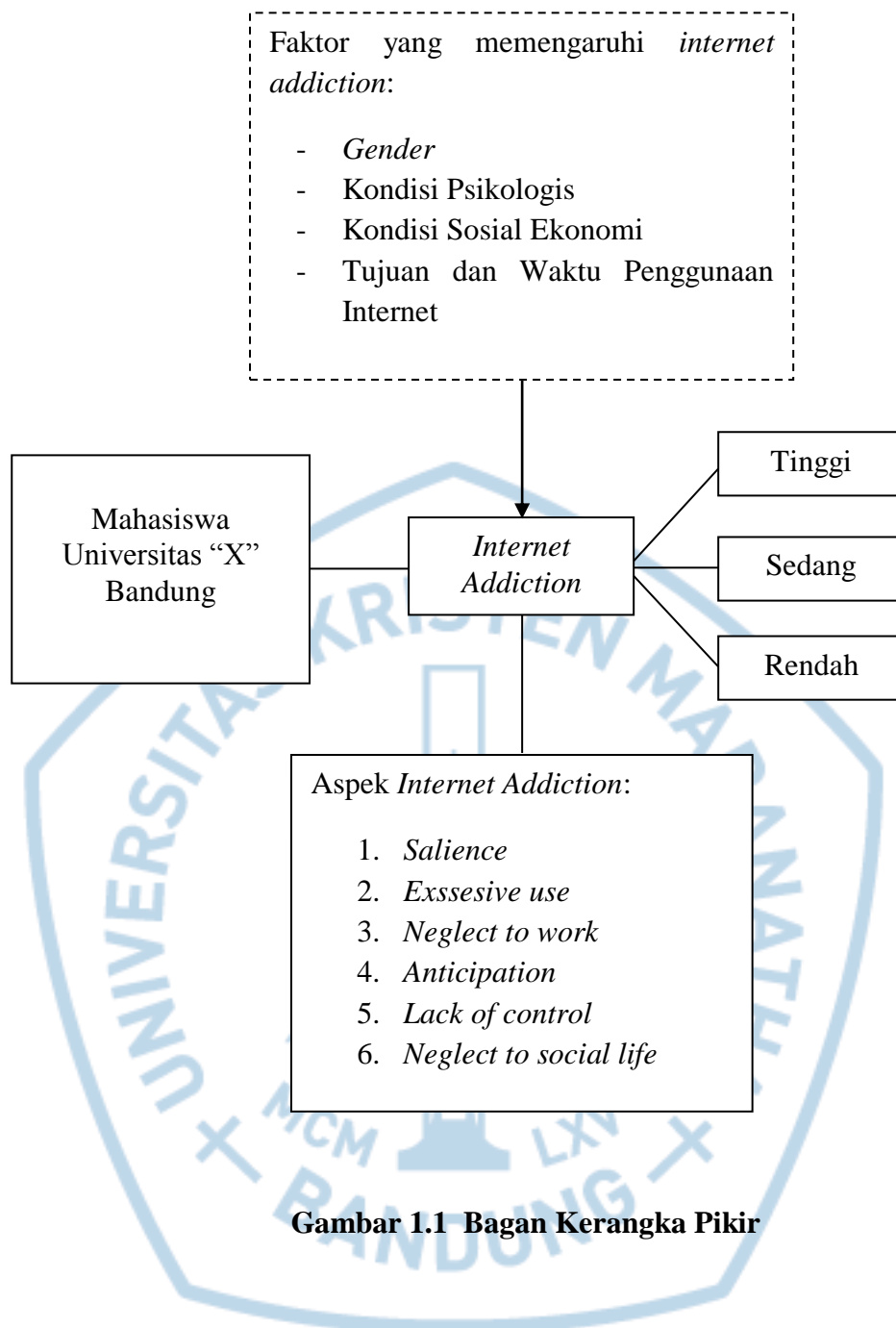
Selanjutnya, kondisi sosial ekonomi mahasiswa juga berpengaruh terhadap kecanduan internet. Mahasiswa yang bekerja memiliki kemungkinan mengalami kecanduan internet yang tinggi apabila dibandingkan dengan mahasiswa yang belum bekerja. Hal ini karena mahasiswa yang bekerja dianggap memiliki gaji yang memungkinkan mahasiswa memiliki fasilitas internet secara terus – menerus. Terakhir, tujuan yang jelas dan waktu penggunaan internet yang hanya seperlunya tentu sangat berpengaruh terhadap kecanduan internet pada mahasiswa. Menurut Young (2010), mahasiswa yang menggunakan internet untuk tujuan

pendidikan akan mengalami kemungkinan yang lebih kecil untuk kecanduan terhadap internet. Hal ini diakibatkan tujuan jelas mahasiswa menggunakan internet yaitu untuk tujuan pendidikan, bukan menggunakan internet sebagai upaya untuk mengatasi atau melarikan diri dari masalah-masalah yang dihadapi atau menggunakan internet hanya untuk sekedar hiburan (Young, 2010).

Adanya faktor *gender* yang memengaruhi *internet addiction* pada mahasiswa memunculkan perbedaan penyebab kecanduan internet pada mahasiswa laki – laki dan perempuan. Kondisi psikologis pada mahasiswa yang sedang mengalami masalah-masalah emosional dan menjadikan internet sebagai pelarian, akan memengaruhi derajat *internet addiction* mahasiswa tahun pertama. Kondisi sosio ekonomi menganggap mahasiswa yang juga bekerja akan mendapatkan kesempatan lebih untuk memiliki fasilitas internet. Terakhir, tujuan yang jelas dan waktu penggunaan internet yang hanya seperlunya dari mahasiswa akan mengurangi kemungkinan untuk kecanduan internet karena menggunakan internet hanya sesuai dengan kebutuhannya.

Menurut Young (1996), mahasiswa dapat memiliki derajat *internet addiction* yang tinggi, sedang, maupun rendah. Mahasiswa dapat dikatakan memiliki derajat *internet addiction* yang termasuk rendah, apabila mahasiswa menggunakan internet dengan durasi yang lama, tetapi masih bisa mengontrol penggunaannya. Lalu, mahasiswa dapat dikatakan memiliki derajat *internet addiction* yang termasuk sedang apabila mahasiswa seringkali mengalami masalah karena internet dan masalah tersebut memiliki dampak pada kehidupannya. Selanjutnya, mahasiswa dapat dikatakan memiliki derajat *internet addiction* yang termasuk tinggi apabila mengalami dampak yang signifikan dalam hidupnya yang disebabkan oleh penggunaan internet.

Berikut merupakan bagan dari kerangka pikir.



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Pikir

1.6 Asumsi

1. Mahasiswa Universitas “X” Bandung membutuhkan internet dalam menjalani kegiatan sehari-hari.
2. Mahasiswa Universitas “X” Bandung memiliki derajat *internet addiction* rendah, sedang, dan tinggi.
3. Mahasiswa Universitas “X” Bandung kehilangan kontrol dalam penggunaan internet ketika mengalami *internet addiction*.
4. *Internet addiction* pada Mahasiswa Universitas “X” Bandung dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti *gender*, kondisi psikologis, kondisi sosial ekonomi, dan tujuan dan waktu penggunaan internet.
5. *Internet addiction* pada Mahasiswa Universitas “X” Bandung merupakan interaksi dari keenam aspek *internet addiction*.

