

**HUBUNGAN KECANDUAN INTERNET (*INTERNET  
ADDICTION*) DENGAN PERILAKU SOSIAL MAHASISWA  
JURUSAN SOSIOLOGI UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**Skripsi**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)*



Oleh:

**HARRY OKTARY**

**73826/2006**

**PENDIDIKAN SOSIOLOGI ANTROPOLOGI  
JURUSAN SOSIOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2012**

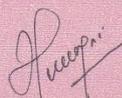
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

**Judul** : Hubungan Kecanduan Internet (*Internet Addiction*) dengan Perilaku Sosial Mahasiswa Jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang  
**Nama** : Harry Oktary  
**NIM** : 2006/73826  
**Progm Studi** : Pendidikan Sosiologi Antropologi  
**Jurusan** : Sosiologi  
**Fakultas** : Ilmu Sosial

Padang , 1 Agustus 2012

Disetujui oleh,

Pembimbing I



Drs. Zafri, M.Pd  
NIP. 19590910 198603 1 003

Pembimbing II



Ike Sylvia, S.IP., M.Si  
NIP.19770608 200501 2 002

Diketahui Oleh,  
Ketua Jurusan Sosiologi



Adri Febrianto, S.Sos., M.Si  
NIP. 196802281999031001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

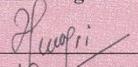
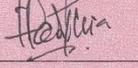
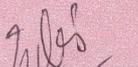
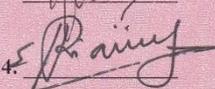
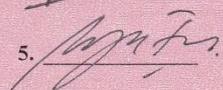
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Sosiologi-Antropologi  
Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial  
Universitas Negeri Padang  
Pada Tanggal 1 Agustus 2012

Hubungan Kecanduan Internet (*Internet Addiction*) dengan Perilaku Sosial  
Mahasiswa Jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang

Nama : Harry Oktary  
NIM : 2006/73826  
Jurusan : Pendidikan Sosiologi-Antropologi  
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 1 Agustus 2012

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Zafri, M. Pd	1. 
2. Sekretaris	: Ike Sylvia, S. IP., M. Si	2. 
3. Anggota	: Drs. Gusraredi	3. 
4. Anggota	: Erianjoni, S. Sos., M. Si	4. 
5. Anggota	: M. Isa Gautama, S. Pd., M. Si	5. 

## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Harry Oktary  
BP/NIM : 2006/73826  
Program Studi : Pendidikan Sosiologi Antropologi  
Jurusan : Sosiologi  
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul Hubungan Kecanduan Internet (*Internet Addiction*) dengan Perilaku Sosial Mahasiswa Jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang adalah benar merupakan hasil karya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademik maupun hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun masyarakat dan Negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Agustus 2012

Diketahui oleh,  
Ketua Jurusan Sosiologi



Adri Febrianto, S. Sos., M. Si  
NIP. 196802281999031001

Saya yang menyatakan,


Harry Oktary  
73826/2006

## ABSTRAK

### **Harry Oktary. 2006/73826. Hubungan Kecanduan Internet (*Internet Addiction*) dengan Perilaku Sosial Mahasiswa Jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh beberapa fakta yang ditemukan pada mahasiswa Jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang yaitu kurangnya perilaku sosial mahasiswa dalam kehidupan sosialnya baik di kampus maupun dalam bermasyarakat. Hal ini disebabkan mahasiswa memanfaatkan media internet tidak hanya untuk mencari wawasan informasi yang berkembang dan sebagai referensi mencari bahan perkuliahan namun mahasiswa menyalah gunakan internet sebagai sarana hiburan dan permainan online (*game online*) yang menjadikan mahasiswa kecanduan dengan internet sehingga mahasiswa melupakan tugas, kewajiban dan perannya sebagai mahasiswa. Kecanduan internet yang dialami oleh mahasiswa menyebabkan berubahnya perilaku sosial mereka. Untuk itu perlu dilakukan penelitian guna mengkaji hubungan kecanduan internet dengan perilaku sosial mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan internet (*internet addiction*) dengan perilaku sosial mahasiswa Jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang.

Jenis penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan jenis *ex-post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang yang terdaftar pada tahun pelajaran 2011/2012 angkatan 2008-2010. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *stratified random sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 57 orang. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dengan kuesioner atau angket. Teknik analisis data penelitian adalah uji normalitas dengan rumus *Lilliefors* dan uji hipotesis dengan rumus *korelasi product moment* dan *koefisien determinan*.

Hasil uji hipotesis dengan rumus *product moment* diperoleh nilai  $r_{hitung}$  0,598 sedangkan nilai  $r_{tabel}$  0,261, hal ini berarti terdapat hubungan signifikan antara kecanduan internet (*internet addiction*) dengan perilaku sosial mahasiswa. Dari hasil uji hipotesis untuk melihat hubungan antara setiap indikator kecanduan internet (*internet addiction*) dengan perilaku sosial mahasiswa dapat dilihat bahwa semua indikator kecanduan internet (*internet addiction*) memiliki hubungan dengan perilaku sosial mahasiswa pada taraf sedang.

Hasil analisis variabel kecanduan internet, menunjukkan indikator berbohong terhadap orang-orang terdekat lebih dominan sehingga tingkat hubungannya kuat terhadap kecanduan internet dimana mahasiswa yang menggunakan internet secara berlebihan cenderung kuat untuk berbohong. Begitu juga dengan analisis variabel perilaku sosial, menunjukkan indikator kemampuan bergaul secara sosial lebih dominan sehingga tingkat hubungannya kuat terhadap perilaku sosial mahasiswa dimana Mahasiswa yang mampu bergaul secara sosial atau mampu berperilaku sosial secara baik maka dapat dikatakan kemampuan bergaul secara sosial tingkat hubungannya kuat terhadap perilaku sosialnya.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah, penulis ungkapkan kehadiran Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Shalawat teriring salam penulis do'akan kepada Allah SWT semoga disampaikan kepada suri tauladan umat yakni nabi Muhammad SAW, karena dengan ajaran yang dibawanya dapat menjadikan motivasi utama bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini diberi judul **“Hubungan Kecanduan Internet (*Internet Addiction*) dengan Perilaku Sosial Mahasiswa Jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang“** sebagai salah satu syarat kelulusan dalam penyelesaian studi pada Jurusan Sosiologi Program Studi Pendidikan Sosiologi Antropologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang tiada terhingga dengan harapan Allah SWT yang akan memberikan balasan kebaikan terutama kepada:

1. Teristimewa kupersembahkan skripsi ini sebagai tanda terima kasihku kepada ayah (Alm) walaupun penulis tidak dapat lagi melihatnya tetapi beliau pasti mendoakan anaknya dalam menyelesaikan skripsi, dan terima kasihku kepada ibu yang dengan ketulusan kasih dan sayang, keridhoan, motivasi yang menghantarkan penulis pada penyelesaian skripsi ini.

2. Bapak Drs. Zafri, M.Pd sebagai pembimbing I dan Ibu Ike Sylvia, S. IP, M.Si sebagai pembimbing II yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan dan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Drs. Ikhwan, M.Si sebagai penasehat akademis yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan dan bantuan kepada penulis selama proses perkuliahan umumnya dan dalam penyelesaian skripsi ini khususnya.
4. Bapak Drs. Gusraredi, bapak Erianjoni, S.Sos, M.Si dan bapak M. Isa Gautama, S.Pd, M.Si selaku tim penguji yang telah memberikan masukan, kritikan dan saran untuk sempurnanya tulisan ini.
5. Bapak Adri Febrianto, S. Sos, M.Si sebagai ketua Jurusan Sosiologi serta staf pengajar yang telah memberikan bimbingan kepada penulis semasa dalam perkuliahan.
6. Juliana Siregar yang telah memberikan segala motivasi, do'a dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi.
7. Sahabat serta teman-teman seperjuangan yang telah memberikan sekelumit pujian dan kritikan selama proses penyelesaian skripsi ini

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi isi maupun penyajiannya. *Tak ada gading yang tak retak, dak ado basi yang tahan karek, dak ado rotan tak patah, dak ado jasaik yang ndak kabapisah jo nyawo dan salamo hujan pasti kan paneh.* Untuk itu kritik dan saran yang sifatnya membangun dari segala pihak sangat diharapkan. Selanjutnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya bagi penulis.

**Padang, Agustus 2012**

**Penulis**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR GAMBAR DAN TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	viii
 <b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	9
 <b>BAB II. KAJIAN TEORITIS</b>	
A. Landasan Teoritis .....	10
B. Teori .....	23
C. Studi/ Penelitian yang relevan.....	27
D. Kerangka berfikir .....	29
E. Variabel & Defenisi Operasional .....	31
F. Hipotesis Penelitian.....	32
 <b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Populasi dan sampel.....	33
C. Jenis dan Sumber Data.....	36
D. Instrumen Penelitian .....	36

E. Uji Coba Instrumen .....	40
F. Teknik Pengumpulan Data.....	45
G. Teknik Analisis Data.....	46

#### **BAB IV. HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Data .....	51
B. Uji Normalitas .....	58
C. Uji Hipotesis .....	59
D. Pembahasan .....	62
E. Implikasi .....	71

#### **BAB V. PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	73
B. Saran .....	74

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>75</b>
----------------------------	-----------

#### **LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR DAN TABEL

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Berfikir Hubungan antara Kecanduan Internet ( <i>Internet Addiction</i> ) dengan Perilaku Sosial Mahasiswa. ....	30
2. Histogram Kecanduan Internet ( <i>Internet Addiction</i> ) Berdasarkan Per indikator .....	55
3. Histogram Perilaku Sosial Mahasiswa Berdasarkan Per Indikator.....	58

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Data informan pemain internet kalangan mahasiswa.....	5
2. Defenisi Operasional Penelitian.....	32
3. Populasi Mahasiswa Jurusan Sosiologi UNP Angkatan 2008-2010.....	34
4. Sampel Penelitian.....	35
5. Skor Jawaban Setiap Peryataan .....	38
6. Kisi-kisi Instrumen.....	39
7. Klasifikasi Koefisien Reliabilitas .....	45
8. Statistik Dasar Kecanduan Internet ( <i>Internet Addiction</i> ) dan Perilaku Sosial.....	51
9. Hasil Analisis Per Indikator Kecanduan Internet ( <i>Internet Addiction</i> ).....	53
10. Hasil Analisis Per Indikator Perilaku Sosial.....	56
11. Hasil Uji Normalitas .....	59
12. Hasil Analisis Korelasi .....	60
13. Rangking Koefisien Korelasi Kategori Hubungan (r) Berdasarkan Per Indikator Variabel X .....	62
14. Rangking Koefisien Korelasi Kategori Hubungan (r) Berdasarkan Per Indikator Variabel Y.....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Angket Uji Coba Penelitian .....	78
2. Tabel Analisis Uji Coba Angket Variabel Kecanduan Internet .....	84
3. Uji Validitas Instrumen Angket Uji Coba Variabel X .....	85
4. Uji Reliabilitas Angket Uji Coba Variabel X .....	87
5. Tabel Analisis Uji Coba Angket Variabel Perilaku Sosial .....	89
6. Uji Validitas Instrumen Angket Uji Coba Variabel Y .....	90
7. Uji Reliabilitas Angket Penelitian Variabel Y .....	92
8. Angket Penelitian .....	95
9. Tabel Analisis Angket Variabel Kecanduan Internet .....	99
10. Tabel Analisis Angket Variabel Perilaku Sosial .....	100
11. Tabel Uji Normalitas Variabel Kecanduan Internet .....	101
12. Tabel Uji Normalitas Variabel Perilaku Sosial .....	102
13. Uji Hipotesis .....	103
14. Tabel Nilai-nilai $r$ Product Moment .....	104
15. Tabel Nilai Kritis $L$ untuk Uji Liliefors .....	105
16. Tabel Wilayah Di Bawah Kurva Normal .....	106

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perguruan tinggi merupakan salah satu jenjang pendidikan yang akan ditempuh oleh siswa tamatan sekolah menengah atas. Dalam perguruan tinggi, peserta didik yang menempuh jenjang akademik disebut dengan mahasiswa. Mahasiswa dalam Peraturan Pemerintah RI No. 30 tahun 1990 adalah peserta didik yang terdaftar dan belajar di perguruan tinggi tertentu.

Menurut Sarwono mahasiswa adalah setiap orang yang secara resmi terdaftar untuk mengikuti pelajaran di perguruan tinggi dengan batas usia sekitar 19-25 tahun.<sup>1</sup> Mahasiswa merupakan suatu kelompok dalam masyarakat yang memperoleh statusnya karena ikatan dengan perguruan tinggi dan diharapkan menjadi calon-calon intelektual.

Dalam diri seorang mahasiswa tersimpan kekuatan dan potensi yang besar. Kekuatan dan potensi itu bisa berupa kecerdasan, keterampilan, kematangan berpikir dan fisik jika dipupuk dengan terus-menerus maka akan sangat bermanfaat dikemudian hari. Belajar di kampus adalah salah satu tempat untuk mengembangkan potensi tersebut. Dari segi pemerataan kesempatan pendidikan, yang mengenyam pendidikan tingkat tinggi masih terbatas di Indonesia, oleh karena itu seorang mahasiswa harus pandai memanfaatkan potensi yang dimiliki

---

<sup>1</sup>Psikologi Malang Artikel. Pengertian Mahasiswa. 2010. Dalam <http://psiko-malangraya.blogspot.com>, diakses tanggal 4 April 2011

(kesempatan belajar di perguruan tinggi) dengan baik. Begitu juga dalam menuntut ilmu pengetahuan di perguruan tinggi, mahasiswa hendaknya menjadi generasi muda yang energik, dapat dipandang sebagai generasi penerus, kader bangsa, dan penentu masa depan bangsa.

Secara umum peran sosial mahasiswa<sup>2</sup> *pertama, Iron Stock* adalah generasi penerus bangsa untuk mengganti atau memperkuat generasi yang sudah tua. Jadi mahasiswa harus bisa menjadi pengganti orang-orang yang memimpin di pemerintahan nantinya, dan untuk itu dibutuhkan mahasiswa yang bermental kuat sekuat besi. *kedua, Agent of Change* adalah salah satu harapan suatu bangsa agar bisa berubah ke arah lebih baik. Hal ini dikarenakan mahasiswa dianggap memiliki intelektualitas yang cukup bagus dan kematangan berpikir yang cukup luas. Maksudnya, bila ada sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitar dan itu salah, mahasiswa dituntut untuk merubahnya sesuai dengan harapan sesungguhnya. *ketiga, Social Control* adalah mahasiswa diupayakan agar mampu mengkritik, memberi saran dan memberi solusi jika keadaan sosial bangsa sudah tidak sesuai dengan cita-cita dan tujuan bangsa. Jadi, selain pintar dalam bidang akademis, mahasiswa juga harus pintar dalam bersosialisasi dengan lingkungan. Dan *keempat, Moral Force* adalah mahasiswa harus punya moral yang baik agar bisa merubah bangsa ke arah lebih baik dan juga harus bisa merubah ke arah yang lebih baik jika moral bangsa sudah sangat buruk, baik melalui kritik secara

---

<sup>2</sup>Geowana Yuka Purmana. Peran Fungsi dan Posisi Mahasiswa. 2008. Dalam <http://geowana.wordpress.com> diakses tanggal 2 Juli 2011

diplomatis ataupun aksi. Jadi, bila di lingkungan sekitar terjadi hal-hal yang tidak bermoral, maka mahasiswa dituntut untuk mengubah dan meluruskan kembali sesuai dengan apa yang diharapkan.

Dalam menunjang kegiatan perkuliahan, mahasiswa harus membiasakan diri dengan cara baru dalam mengikuti pendidikan. Mahasiswa harus mencari sendiri bagaimana caranya untuk menyerap apa yang dikuliahkan oleh dosen. Membaca literatur yang berkaitan dengan topik yang disampaikan oleh dosen akan memberi pemahaman yang komprehensif dan memperluas wawasan. Seorang mahasiswa juga harus berupaya berintegrasi dengan teknologi untuk menambah wawasan.

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan, teknologi dan komunikasi saat sekarang ini, memudahkan setiap kalangan khususnya mahasiswa dalam memperluas pengetahuannya. Salah satu teknologi yang paling berkembang dan diminati oleh mahasiswa adalah internet. Internet merupakan suatu media komunikasi yang memberikan pelayanan berbagai informasi dan ilmu pengetahuan. Internet juga merupakan salah satu bagian paling berharga dalam pendidikan karena begitu memberikan banyak informasi dan merupakan sumber referensi paling besar bagi pendidik, siswa atau pun mahasiswa<sup>3</sup>. Pesatnya perkembangan kuantitas pengguna internet juga turut meningkatkan nilai manfaat dari internet itu sendiri. Meningkatnya penggunaan komputer (laptop)

---

<sup>3</sup>Pelajar pro. *Manfaat internet bagi pelajar*. 2011. <http://pelajarpro.com/manfaat-internet-bagi-pelajar/>, diakses tanggal 12 september 2011

dan internet menjadi salah satu kebutuhan sehari-hari, mengakibatkan potensi penggunaan secara berlebihan dan bahkan dapat berubah menjadi ketergantungan dan kecanduan.

Selain untuk mencari bahan referensi tugas perkuliahan, internet juga berkembang sebagai sarana hiburan. Salah satu hiburan yang paling populer dan diminati oleh mahasiswa adalah *game online*, di mana *game online* memberikan efek kesenangan bagi yang memainkannya. Hal tersebut menjadikan mahasiswa kecanduan dalam memakai jasa internet atau disebut juga dengan *internet addiction* yang akan mempengaruhi pola perilaku sosialnya dalam perkuliahan.

Universitas Negeri Padang merupakan salah satu universitas negeri yang berada di Kota Padang yang terdiri dari enam fakultas. Selain ruangan tempat perkuliahan, di setiap fakultas disediakan sarana dan prasarana yang mendukung kemudahan perkuliahan mahasiswa. Salah satu sarana dan prasarana yang disediakan oleh pihak fakultas adalah adanya jaringan internet, jaringan internet yang disediakan berupa *hot spot* atau *wi-fi* yang dengan mudah bisa dikoneksikan dengan komputer atau laptop sehingga sangat membantu mahasiswa dalam penyelesaian tugas – tugas kuliah dan mengakses berbagai informasi global yang berkembang. Namun, fasilitas ini sering disalah gunakan mahasiswa dengan membuka situs lain yang sama sekali tidak mendukung dalam kemajuan perkuliahan, salah satunya adalah *game online*.

Melalui wawancara dan observasi awal yang penulis lakukan dengan mahasiswa Sosiologi yang aktif bermain internet diantaranya yaitu:

**Tabel 1: Data informan pemain internet kalangan mahasiswa:**<sup>4</sup>

No	Nama/ inisial	BP	Lama bermain internet/ jam	Lokasi
1	DK	2008	5 jam	Warnet
2	RD	2008	8 jam	Kos/ warnet
3	AF	2009	4 jam	Kampus/ warnet
4	ZF	2009	4 jam	Warnet
5	OL	2009	8 jam	Kampus/ kos
6	RS	2010	9 jam	Kos
7	EDG	2009	7 jam	Kos/ warnet
8	TPN	2009	7 jam	Warnet
9	FS	2008	6 jam	Kos
10	EV	2010	8 jam	Kos
11	RN	2010	5 jam	Rumah
12	AR	2009	6 jam	Kos

Dari hasil wawancara yang penulis lakukan didapat data awal bahwa mereka sebagai pemain *game online* menghabiskan waktu yang lama untuk bermain antara 4-9 jam dalam sehari. Waktu yang digunakan untuk bermain *game online* bervariasi, yaitu pagi, siang, sore ataupun malam hari. Kebanyakan mereka bermain *game online* seperti permainan *game poker online* di warnet yang berdekatan dengan kampus, lingkungan tempat tinggal dan menggunakan fasilitas internet gratis (*wi-fi* dan *hotspot*) dengan menggunakan laptop pribadi serta mereka juga menggunakan modem internet di kos atau rumah karena dengan menggunakan modem biaya yang mereka keluarkan juga menjadi

---

<sup>4</sup> Mahasiswa Jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang, wawancara tanggal 26, 28 April 2011 dan 8 Mei 2011

berkurang. Dengan menggunakan modem mereka hanya mengeluarkan kira-kira uang Rp. 2. 500,- per hari.

Mahasiswa tersebut kadang bolos kuliah karena mereka tidak mengerjakan tugas atau begadang semalaman bermain *game poker online* sehingga mereka lupa akan tanggung jawabnya sebagai seorang mahasiswa. Mereka juga bermain *game poker online* untuk mendapatkan *chip* lalu menjual kepada pemain *game poker online* lain, terkadang mereka meminta uang lebih kepada orang tuanya di kampung dan uang tersebut digunakan untuk bermain *game online* tanpa mempedulikan kebutuhan lainnya. Banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan kurangnya interaksi dengan orang lain dalam dunia nyata seperti dalam dunia akademik di kampus, karena setelah selesai kuliah mereka langsung pulang atau ke warnet untuk bermain *game online*.

Pengamatan awal atau observasi yang penulis lakukan pada mahasiswa jurusan Sosiologi baik di tempat tinggal mereka atau kos, warnet dan juga di kampus dengan memakai 12 orang sampel objek yang di amati terlihat bahwa mahasiswa yang menggemari internet. Selain untuk media pencari bahan referensi perkuliahan internet juga dijadikan oleh mahasiswa sebagai bahan hiburan dan permainan seperti bermain *game online* khususnya permainan *game poker online*. Selain itu mahasiswa tidak memiliki kemampuan untuk berkomunikasi secara baik dan efektif dengan teman sebaya serta tidak memiliki sifat dan sikap yang jujur, baik dalam berbicara maupun bekerja disebabkan karena mereka sibuk dan fokus dengan dunianya sendiri seperti dunia maya yang

ada di internet tanpa mempedulikan lingkungan sekitar mereka. Hal ini terlihat dari banyaknya mahasiswa yang bolos dalam mengikuti kuliah dan uang yang diberikan orang tua untuk biaya kuliah digunakan untuk bermain *game online* di internet. Serta kurangnya interaksi dan sosialisasi antara mahasiswa Sosiologi dalam perkuliahan karena sehabis kuliah langsung pulang atau ke warnet untuk bermain *game online*. Hal di atas tentu saja memperlihatkan terganggunya peran sosial mahasiswa khususnya mahasiswa sosiologi, dimana seharusnya mahasiswa tau dan belajar tentang fenomena sosial, tetapi dalam konteks terkininya mahasiswa tersebut menjadi salah satu pelaku dari kecanduan internet yang menjadikan kurang berfungsinya perilaku sosial mahasiswa secara baik, seperti mempunyai kontrol sosial atau *agent social control* dan sikap moral atau *moral force* yang baik.

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk mengkaji tentang hubungan kecanduan internet (*internet addiction*) dengan perilaku sosial mahasiswa Jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah berikut:

1. Mahasiswa menyalahgunakan fasilitas jaringan internet yang disediakan untuk membuka situs yang sama sekali tidak mendukung dalam kemajuan perkuliahan, salah satunya untuk sebagai hiburan atau permainan seperti *game online*.
2. Terjadinya perubahan perilaku sosial mahasiswa yang diakibatkan kecanduan internet.
3. Mahasiswa mulai melupakan tugas, peran dan kewajibannya sebagai seorang mahasiswa karena kecanduan internet.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada hubungan kecanduan internet dengan perilaku sosial mahasiswa jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang.

### **D. Rumusan Masalah**

Bertolak dari identifikasi dan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

“Apakah ada hubungan antara kecanduan internet (*internet addiction*) dengan perilaku sosial mahasiswa jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kecanduan internet (*internet addiction*) dengan perilaku sosial mahasiswa Jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang.

### **F. Manfaat Penelitian**

Diharapkan dari penelitian yang akan dilakukan ini diperoleh manfaat yaitu:

1. Secara teoritis, dapat memberikan pengembangan bidang ilmu Sosiologi (kajian Sosiologi Komunikasi) khususnya kajian *internet addiction*.
2. Secara akademis, sebagai bahan masukan bagi peneliti dan pembaca selanjutnya yang berminat untuk mengkaji masalah dampak media terhadap perilaku masyarakat.
3. Secara praktis, dapat berguna bagi instansi terkait dalam upaya memberikan perhatian guna meminimalisir dampak dari perkembangan *game online* di tengah masyarakat khususnya mahasiswa.