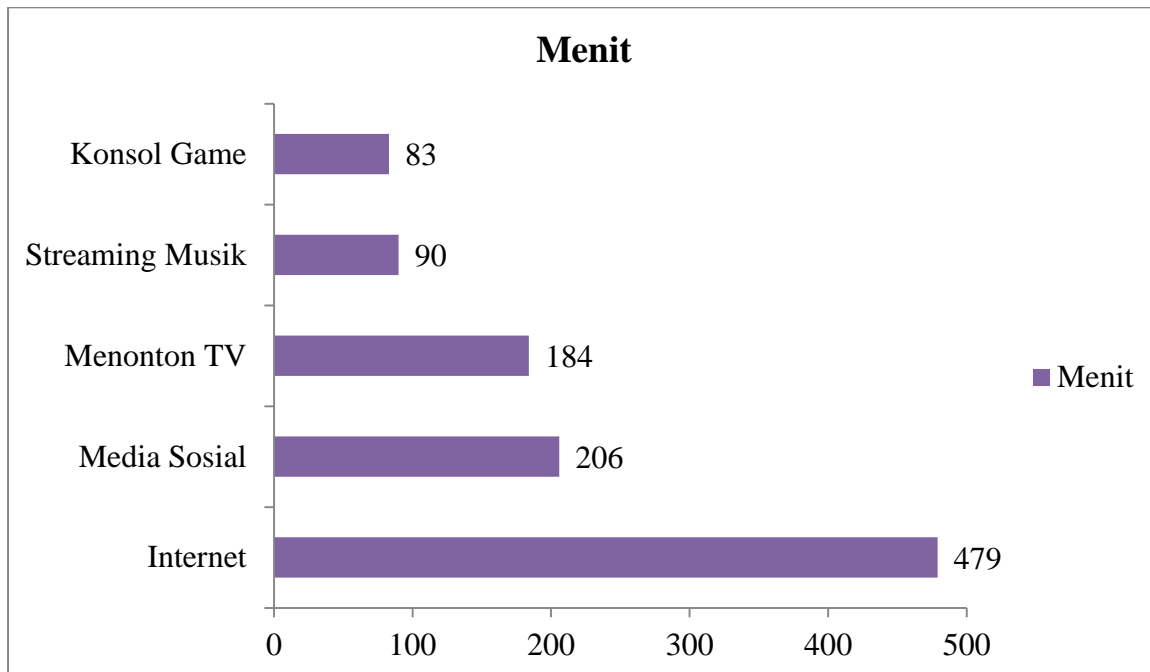


## **BAB I Pendahuluan**

### **Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan berkembangnya zaman, kemajuan teknologi dari tahun ke tahun semakin meningkat. Teknologi yang semakin canggih ini mampu memfasilitasi para penggunanya dalam menggunakan internet untuk memenuhi kebutuhannya. Masyarakat lebih memanfaatkan internet sebagai media sosial, karena dengan begitu masyarakat memiliki kebebasan untuk berkelana ke belahan dunia tanpa adanya hambatan dalam hal biaya, jarak dan waktu untuk mencari dan berbagi informasi serta berkomunikasi dengan orang lain (Soliha, 2015). Selain itu dengan adanya internet, kebutuhan seperti bersosialisasi, media hiburan, mencari informasi, layanan ojek daring bahkan mencari sandang pangan dapat terpenuhi hanya melalui internet. Hampir segala hal yang dibutuhkan manusia dalam kehidupan sehari-hari sudah ada di internet.

Berdasarkan pada data riset Hootsuite dan We Are Social (2020), 64% dari total penduduk Indonesia adalah pengguna internet sebanyak 175,3 juta jiwa. Sedangkan, 98% dari total pengguna internet tersebut mengakses internet melalui gawai yaitu sebanyak 171 juta jiwa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tingkat penggunaan internet di Indonesia terbilang tinggi bila dibandingkan dengan penggunaan media sosial, menonton tv, streaming musik dan konsol game. Dalam sehari, rata-rata penduduk Indonesia yang berusia 16 hingga 64 tahun mengakses internet (pada semua perangkat) dapat mencapai 7 jam 59 menit. Hal itu lebih tinggi daripada penggunaan media lainnya seperti menonton TV rata-rata mencapai 3 jam 4 menit, media sosial 3 jam 26 menit, streaming musik 1 jam 30 menit dan konsol game 1 jam 23 menit.



Gambar 1.1 Rata-rata waktu yang dihabiskan oleh Pengguna Internet Usia 16-64 Tahun (2020) (Hootsuite & We Are Social, 2020).

Berdasarkan grafik di atas, terlihat bahwa penggunaan internet ini telah menjadi kebutuhan dalam kehidupan. Manusia bisa bertahan dengan waktu yang lama ketika berselancar di internet dan tidak bisa menghentikan kebiasaan itu. Dengan demikian, penggunaan internet di Indonesia ini telah digunakan secara berlebihan dan menyebabkan ketergantungan. Hal ini berarti ketergantungan tidak hanya melekat pada obat saja namun juga pada internet.

Ditambah saat awal Maret 2020, Indonesia mendapatkan kasus Covid-19 pertama yang hingga saat ini masih belum terselesaikan. Hal tersebut membuat semua masyarakat diharuskan untuk diam di rumah dan melakukan *social distancing*. *Social distancing* telah mendorong masyarakat untuk memanfaatkan internet untuk hampir semua aktivitas sehari-hari selama pandemi COVID-19. Akibat kebijakan *social distancing* ini, masyarakat beralih ke internet untuk melakukan rutinitas sehari-hari, mulai dari belajar, berkumpul, melakukan

aktivitas keagamaan, dan bersosialisasi. Internet adalah salah satu saluran utama untuk memperbarui informasi COVID-19 serta alat pembelajaran online (Indriawati & Wibowo, 2021). Selama pandemi COVID-19 aktivitas tatap muka yang harus dilakukan sudah sangat berkurang dan layanan online dipromosikan dengan cepat, yang tentunya meningkatkan penggunaan internet (Sun dkk., 2020).

Berdasarkan hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2020), jumlah penggunaan internet selama pandemi sebesar 196,71 juta jiwa dengan persentase penetrasi 73,7% dari populasi 266,91 juta jiwa penduduk Indonesia. Penggunaan internet meningkat selama pandemi COVID-19 (Indriawati & Wibowo, 2021). Pada saat yang sama, COVID-19 telah meningkatkan ketergantungan pada internet (Garrett, 2020). Melansir dari harianjogja.com oleh Sunartono (2020), menurut Pakar Kesehatan Jiwa UGM Ronny Tri Wirasto mengatakan ada tiga persoalan berkaitan dengan kesehatan mental yang banyak muncul di tengah pandemi Covid-19, salah satunya adalah penggunaan internet yang meningkat selama pandemi, dikarenakan kebijakan pembatasan sosial yang membuat internet sebagai bagian penting dalam aktivitas masyarakat hingga menimbulkan adiksi.

Penggunaan internet dengan waktu yang lama dan menjadi kebiasaan dengan terus menerus berselancar di internet dalam psikologi kerap disebut dengan adiksi internet. Istilah adiksi internet pertama kali dikemukakan oleh Young (1998), adiksi internet didefinisikan sebagai gangguan kontrol-impuls yang tidak melibatkan zat yang memabukkan. Sementara itu, definisi lain menyatakan bahwa adiksi internet adalah gangguan kontrol impuls dalam menggunakan internet, yang memiliki efek negatif pada kinerja kehidupan sehari-hari, hubungan keluarga, dan stabilitas emosional (Wang, Wu, & Lau, 2016). Menurut Montag, dkk. (2015), gangguan adiksi internet sebagai dorongan tak terkendali dari perilaku berselancar internet di bawah aksi zat non-adiktif, yang dimanifestasikan oleh terlalu sering

menggunakan Internet, mengakibatkan gangguan sosial dan psikologis yang jelas dari individu. Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa adiksi internet adalah gangguan kontrol impuls dalam menggunakan internet yang memiliki pengaruh pada sebagian besar aktivitas dalam kehidupan sehari-hari.

Tao, dkk. (2010) mengusulkan kriteria yang menandai seseorang telah kecanduan internet adalah sebagai berikut : (a) kriteria gejala (keduanya harus ada): keasikan dan gejala penarikan; (b) satu atau lebih kriteria ini: (1) toleransi, (2) keinginan yang gigih dan/atau upaya yang gagal untuk mengendalikan penggunaan, (3) terus digunakan meskipun ada masalah, (4) kehilangan minat lain, (5) penggunaan Internet untuk melarikan diri atau menghilangkan suasana disforis; (c) kriteria penurunan nilai yang signifikan secara klinis: adanya gangguan fungsional (kemampuan sosial, akademik, kemampuan bekerja yang berkurang), termasuk pada kehilangan hubungan, pekerjaan, pendidikan atau peluang karier yang signifikan. Juga termasuk kriteria kursus (d): Durasi IA harus telah berlangsung selama lebih dari tiga bulan, dengan setidaknya enam jam penggunaan internet diluar keperluan bisnis dan akademik per hari.

Sedangkan orang yang dikatakan tidak mengalami adiksi internet bila tidak merasa terikat dengan internet dan tidak memiliki ciri-ciri dari kriteria adiksi internet seperti gangguan emosi, rasa gelisah, tidak nyaman saat tidak menggunakan internet dan lainnya.

Adiksi internet umumnya memiliki karakteristik seperti keasikan yang tidak terkontrol dengan internet, gejala penarikan ketika internet diambil, toleransi, penggunaan internet yang berlebihan, kehilangan minat, dan upaya yang gagal untuk mengendalikan penggunaan internet (Weinstein & Lejoyeux, 2010). Sementara itu menurut Singh dan Barmola (2015), adiksi internet ditandai dengan keasikan yang berlebihan atau tidak

terkontrol, desakan, atau perilaku yang bertalian dengan penggunaan komputer dan akses internet yang mengarah pada gangguan atau distress.

Istilah yang mirip dengan *internet addiction* yaitu *Problematic Internet Use* dan *Compulsive Internet Use*. Ahli teori lain mengonseptualisasikan gejala ini secara berbeda.

Untuk para ahli teori ini, gejala yang terkait dengan masalah internet diberi label

"*Compulsive Internet Use*" (Gorgich, Moftakhar, Barfroshan, & Arbabisarjou, 2018).

Penggunaan internet kompulsif dikonseptualisasikan sebagai sesuatu yang lebih mirip dengan

gangguan obsesif-kompulsif daripada kecanduan (Gorgich, dkk., 2018). Teori lainnya mengenai rangkaian masalah yang kurang parah terkait Internet, sering disebut secara

kolektif sebagai "*Pathological Internet Use*" atau "*Problematic Internet Use*". PIU

dikonseptualisasikan menggunakan teori kognitif dan perilaku, dan didefinisikan sebagai

mekanisme *coping* yang maladaptif untuk stres dan tekanan psikologis, yang menghasilkan efek buruk pada fungsi psikososial (Gorgich, dkk., 2018). Berdasarkan pada paparan diatas,

istilah lain fokus kepada mekanisme *coping* yang maladaptif dan perilaku kompulsif.

Sedangkan penelitian ini fokus kepada perilaku ketergantungan internet sehingga adiksi

internet lebih relevan dalam menjelaskan perilaku tersebut.

Seseorang yang menjadi kecanduan internet tentunya bisa terpengaruh dari faktor prediktor munculnya adiksi internet. Menurut Yoo, Cho, dan Cha (2014), faktor prediktor adiksi internet adalah gender, *family support*, dan akademik. Sedangkan mahasiswa dapat berisiko *internet adiction* dengan faktor-faktor seperti jenis kelamin, waktu penggunaan Internet (sering pada malam hari), juga penggunaan utama dari internet yaitu untuk berkomunikasi dengan teman, keluarga terkait dengan tingkat penggunaan internet mereka (Balhara, dkk., 2015).

Selain itu, orang dengan adiksi internet yang tinggi akan mendapatkan dampak yang besar dari penggunaan internet tersebut. Akibat dari adiksi internet ini dapat mempengaruhi ke dalam beberapa aspek dalam kehidupan. Menurut Chou, dkk. (2017), orang dengan adiksi internet memiliki gangguan fungsi eksekutif, seperti pemantauan kesalahan, kontrol impuls, dan pengambilan keputusan. Adiksi internet menyebabkan banyak masalah, termasuk gangguan mental seperti kecemasan, depresi, isolasi dan kehilangan harga diri, kurang tidur, tidak makan dalam waktu yang lama, dan kendala dalam aktivitas fisik (Gorgich, Moftakhar, Barfroshan, & Arbabisarjou, 2018). Penggunaan Internet yang berlebihan mengurangi interaksi sosial dan menimbulkan efek sosial yang hebat pada kehidupan orang. Berdasarkan hasil penelitian Singh & Barmola (2015), siswa yang berada di kelompok yang parah dan mendalam dari kecanduan internet berdampak pada kinerja akademik dan kesehatan mental daripada siswa yang kecanduan penggunaan internet yang sedang.

Selain itu, banyak kerugian yang disebabkan oleh penggunaan internet yang telah menjadi adiksi dan menimbulkan beberapa resiko. Adiksi internet dapat menyebabkan kurang tidur, mengalami gangguan penglihatan pada mata, dan adanya penurunan efisiensi kerja (Coniglio, Muni, Giammanco, & Pignato, 2007). Adiksi internet menjadikan seseorang mengurangi berkomunikasi secara langsung dengan teman, menunda pekerjaan dan mengerjakan tugas, sulit tidur, mengalami sakit mata, dan membuat malas untuk belajar sehingga dapat menurunkan prestasi belajarnya (Hakim & Raj, 2017). Adiksi internet dapat menyebabkan penyakit-penyakit somatik seperti neurasthenia, visi yang menurun, kurang konsentrasi dan gangguan tidur (Shao, dkk., 2018).

Indonesia termasuk pada negara dengan penggunaan internet tertinggi dengan menduduki posisi 5 tertinggi dari negara-negara dengan penduduk yang paling lama menghabiskan waktunya dengan berselancar di internet (Hootsuite & We Are Social, 2019).

Sementara itu, berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2018), pengguna internet terbanyak di Indonesia berdasarkan tingkat pendidikan adalah kelompok yang sedang kuliah dengan penetrasi sebesar 92,6%. Terbanyak kedua yaitu kelompok yang sedang sekolah SMA sebesar 90,2%. Kelompok yang sedang sekolah SMP sebesar 80,4% dan kelompok sedang sekolah SD sebesar 41,4%.

Kelompok yang sedang kuliah ini tentunya adalah mahasiswa. Dalam hal ini berarti mahasiswa bisa beresiko kecanduan internet. Mahasiswa dianggap sebagai kelompok risiko tertinggi untuk kecanduan internet dengan alasan tersedianya waktu luang namun tanpa pengawasan dari orang tua (Young, 2004). Mahasiswa juga memiliki fitur yang lebih spesifik karena mereka harus belajar selama berjam-jam.

Saat pandemi ini, mahasiswa dapat mengalami adiksi internet karena harus sering berinteraksi dengan internet baik mengisi waktu ataupun belajar dari rumah sehingga mereka juga berisiko mengalami adiksi. Maka dari itu pilihan mahasiswa dalam mengisi waktu luang salah satunya dengan berselancar di internet, sehingga sangat memungkinkan mahasiswa mengalami adiksi internet mengingat penggunaan internet lebih besar dari pada tingkat pendidikan lainnya.

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk menganalisa lebih lanjut mengenai adiksi internet yang dilakukan pada mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Dalam mengumpulkan data studi awal ini, peneliti memberikan kuesioner terbuka melalui google formulir yang diberikan kepada responden. Kuesioner studi awal tersebut berisi 10 pertanyaan yaitu (1) Berapa jam rata-rata Anda menghabiskan waktu dengan berselancar di internet setiap harinya?, (2) Apa yang biasanya Anda lakukan ketika sedang berselancar di internet?, (3) Dalam kondisi seperti apa Anda memutuskan untuk berselancar di internet?, (4) Apa yang Anda rasakan ketika dalam satu hari tidak berselancar di internet? Mengapa Anda



merasakan hal itu?, (5) Apa yang Anda rasakan ketika baterai habis saat sedang berselancar di internet? Kemudian hal apa yang Anda lakukan?, (6) Hal apa saja yang terabaikan ketika Anda terlalu asik berselancar di internet? Lalu apa yang Anda rasakan karena hal tersebut terabaikan?, (7) Apa saja dampak negatif yang dirasakan ketika sering berselancar di internet?, (8) Apa yang dilakukan atau dirasakan orang lain ketika Anda terus menerus berselancar di internet tanpa memedulikan mereka?, (9) Apa yang membuat Anda terus menerus berselancar di internet?, dan (10) Apakah Anda dapat mengurangi penggunaan internet Anda? Jika ya, bagaimana caranya? Apakah cara tersebut berhasil? Sertakan alasannya.

Berdasarkan pada studi awal melalui kuesioner terbuka kepada 30 mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung dihasilkan bahwa mahasiswa yang terdeteksi memiliki kecenderungan adiksi internet berjumlah 16 orang. Hal itu terlihat dari penggunaan internet mereka mencapai lebih dari 6 jam perhari (Tao, dkk., 2010), yang digunakan untuk *browsing*, bermain sosial media, mencari berita, menonton youtube, berkomunikasi, *online shopping*, dan bermain *game online*. Mereka akan merasa hampa, ada yang kurang, aneh, cemas, resah, khawatir, kesepian, galau, dan bingung karena tidak ada hal yang dapat dilakukan ketika sehari saja tidak menggunakan internet.

Ketika baterai habis saat sedang menggunakan internet, enam dari mereka merasa tidak tenang dan kesal, lalu adapula yang sambil memainkan gawai selagi baterai diisi. Sedangkan sisanya menjawab biasa saja dan mengisi baterai gawai mereka. Lalu ada beberapa hal yang terabaikan oleh mereka ketika terlalu asik berselancar di internet yaitu kegiatan belajar, mengerjakan tugas, pekerjaan, mengabaikan orang lain, kebersihan kamar, ibadah, mandi, makan dan waktu. Dampak negatif yang dirasakan oleh mereka antara lain boros kuota, dimarahi orang tua, tugas terbengkalai, pusing, mual, merasa *down* dan *insecure*



karena melihat postingan orang lain, lupa waktu, mata menjadi lelah dan perih, melupakan pekerjaan, malas, tangan merasa pegal dan kepala berat.

Kemudian, yang dilakukan atau dirasakan orang lain ketika mereka terus menerus berselancar di internet tanpa memperdulikannya adalah merasa diabaikan, kesal, marah, lalu adapula yang menegur dan mengomeli mereka. Selain itu, hal yang membuat mereka terus berselancar di internet adalah tidak ada kegiatan, mengurangi rasa bosan, kebiasaan, keasikan, ketagihan, rasa ingin tahu, dan ada teman mengobrol. Enam orang dari mereka tidak dapat mengurangi penggunaan internet dengan upaya yang telah dilakukan tidak berhasil. Sedangkan sepuluh orang lainnya dapat mengurangi penggunaan internet dengan melakukan aktivitas lain, membatasi kuota, dan tidur.

Berdasarkan pada data awal tersebut, mahasiswa memiliki resiko mengalami kecenderungan adiksi internet sehingga penelitian ini mengambil subjek mahasiswa untuk meninjau lebih lanjut mengenai kecenderungan adiksi internet pada mahasiswa. Adapun faktor yang menyebabkan mereka menggunakan internet yaitu dalam keadaan bosan dan waktu senggang, jenuh, tidak ada kegiatan, santai, mencari tahu suatu hal, membutuhkan hiburan, dan perlu untuk berkomunikasi. Mahasiswa telah menghabiskan waktu luangnya dengan berselancar di internet atau bermain *video game* dan telah menggantikan bentuk kegiatan sosial lainnya (Zhou & Leung, 2012). Secara tersirat, dapat disimpulkan bahwa adanya kebutuhan untuk mengisi waktu luang membuat mahasiswa terus menerus berselancar di internet.

Dalam suatu penelitian menunjukkan bahwa berselancar di internet menjadi alternatif lain ketika waktu senggang dianggap membosankan dan gagal dalam memuaskan pengalaman optimal yang diharapkan (Lin, Lin, & Wu, 2009). Sementara itu, pada penelitian lainnya memperoleh hasil bahwa adiksi internet dapat memiliki efek positif dalam mengatasi

persepsi kebosanan dan motivasi saat waktu luang dan dipandang sebagai poin penting bagi individu untuk mencoba pengalaman baru (Kara, 2019). Berdasarkan data tersebut, seseorang memilih berselancar di internet untuk bisa mengatasi rasa bosan dalam waktu luangnya daripada melakukan aktivitas lain. Sehingga peneliti berasumsi bahwa dengan kondisi bosan saat waktu luang dapat menjadikan seseorang terus menerus berselancar di internet.

Kondisi bosan saat waktu luang biasa disebut dengan *leisure boredom*. *Leisure boredom* dapat terjadi kepada seseorang yang memiliki waktu luang namun tidak melakukan suatu kegiatan atau ia melakukan suatu kegiatan yang tidak mampu memberikan kepuasan secara psikologis dalam mengisi waktu luangnya (Yuwanto, 2011). Menurut Iso-Ahola dan Weissinger (1990), *leisure boredom* adalah persepsi subjektif atau suasana hati yang negatif dikarenakan adanya ketidakcocokan antara ketersediaan waktu luang dan kebutuhan akan pengalaman yang optimal. Kebosanan waktu luang adalah produk dari kecenderungan individu dan faktor situasional (Iso-Ahola & Weissinger, 1990). Dalam hasil penelitian Iso-Ahola dan Weissinger (1990) menunjukkan bahwa kebosanan saat waktu luang memiliki beberapa komponen yang disebut sebagai ketidakpuasan, kecenderungan untuk bertindak, kerinduan dengan ketidakmampuan untuk menentukan apa yang dirindukan, sikap harapan yang pasif, waktu terasa tidak berjalan atau tergantung, dan rasa kesengsaraan emosional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *leisure boredom* adalah suatu suasana hati yang negatif karena kebosanan saat waktu luang tidak dapat memenuhi kebutuhan akan pengalaman yang optimal sehingga timbul ketidakpuasan dan rasa kesengsaraan emosional seseorang.

Zhou dan Leung (2012) menyatakan bahwa fenomena kebosanan di waktu luang menyebabkan kekhawatiran dan menjadi perhatian karena banyak studi sebelumnya mengaitkan kebosanan di waktu luang dengan bentuk lain dari kecanduan. Kebosanan selama

waktu senggang merupakan pemicu penting untuk adiksi internet, karena perasaan dan status seseorang tentang kebosanan selama waktu senggang lebih cenderung memprediksi adiksi internet daripada waktu luang itu sendiri (Wang, 2019). Selain itu, Lin, Lin, dan Wu (2009) mengungkapkan bahwa kebosanan di waktu luang tanpa adanya pemantauan dari orang tua dapat meningkatkan kemungkinan kecanduan internet.

Berdasarkan temuan Kara (2019), adiksi internet berpihak pada individu yang tidak melakukan aktivitas fisik dalam mengatasi kebosanan dalam waktu senggangnya. Ketika mahasiswa bosan atau tidak puas dengan waktu luang mereka, mereka mungkin termotivasi untuk mencari kesenangan dari dunia maya sehingga dapat meningkatkan tingkat kecanduan internet mereka. Dapat disimpulkan bahwa kebosanan di waktu luang memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk berselancar di internet sehingga dapat meningkatkan kecenderungan kecanduan internet.

Faktor lain yang dapat mempengaruhi tingkat adiksi internet adalah religiusitas. Peneliti berasumsi bahwa faktor tingkat religiusitas memiliki peran yang penting dalam tingkat kecenderungan adiksi internet pada mahasiswa, sehingga peneliti memiliki asumsi bahwa Islam sebagai agama yang dianut mahasiswa UIN SGD Bandung yang terlihat dari tingkat religiusitas mahasiswa dapat memberikan pengaruh terhadap kecenderungan adiksi internet pada mahasiswa. Asumsi ini pun didukung hasil studi awal terbaru yang peneliti lakukan kepada mahasiswa UIN SGD Bandung, bahwa religiusitas yang dimiliki oleh mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung kurang. Hal tersebut diindikasikan dari pengabaian terhadap pelaksanaan ibadah sholat ketika sedang asik mengakses internet, walaupun adzan telah berkumandang mereka tetap asik mengakses internet sehingga menunda-nunda pelaksanaan ibadah sholat yang akhirnya dikerjakan di akhir waktu.

Hal inilah yang perlu mahasiswa UIN SGD Bandung sadari bahwa pentingnya nilai keislaman yang baik akan menjadikan mahasiswa UIN SGD Bandung dapat menurunkan tingkat kecenderungan adiksi internet. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian Basri (2014) bahwa religiusitas dapat mempengaruhi dan berkontribusi akan tingkat kecenderungan adiksi internet pada mahasiswa. Menurut Glock dan Stark (dalam Ancok & Suroso, 2001), religiusitas didefinisikan sebagai bentuk komitmen religius (berhubungan dengan agama atau keyakinan), dapat dilihat dari aktivitas atau perilaku yang bersangkutan dengan agama atau keyakinan iman yang dianut. Religiusitas merupakan kekuatan ketaatan beragama seseorang, yang ditunjukkan oleh ketaatan mereka pada ritual agamanya, dan sejauh mana keberadaan mereka sehari-hari dipandu oleh prinsip-prinsip yang dianut oleh agamanya (Charlton dkk., 2013).

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, adanya asumsi yang kuat mengenai hubungan antara religiusitas dan kecenderungan adiksi internet. Seperti penelitian dari Wijesingha dkk. (2017) bahwa keyakinan spiritual dapat meningkatkan risiko kecanduan internet dengan cara yang sama seperti perjudian online yang menjadi semakin sering terjadi pada remaja dengan peningkatan aksesibilitas internet. Nadeem, Buzdar, Shakir, & Naseer (2019) menyatakan bahwa tingkat religiusitas individu memiliki hubungan negatif dengan internet, dengan religiusitas instrinsik individu dapat menurunkan penggunaan internet di kalangan dewasa muda. Selaras dengan Charlton dkk. (2013) bahwa individu dengan religiusitas yang lebih besar terjadi bersamaan dengan kecenderungan kecanduan internet yang lebih rendah.

Sementara itu, menurut Basri (2014), semakin tinggi tingkat religiusitas mahasiswa, maka akan semakin rendah tingkat kecenderungannya untuk mengalami kecanduan internet. Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, religiusitas dapat membuat individu tidak

termotivasi untuk menggunakan internet sehingga individu tidak akan menggunakan internet secara berlebihan yang akhirnya akan menyebabkan kecenderungan adiksi internet.

Dengan demikian, peneliti berasumsi bahwa *leisure boredom* yang tinggi memungkinkan individu mengalami kecenderungan adiksi internet karena mereka termotivasi untuk mencari kesenangan di dunia maya saat dalam keadaan bosan di waktu luang dan dengan tingkat religiusitas yang tinggi akan membuat individu mengurangi penggunaan internet sehingga menurunkan kecenderungan adiksi internet.

Kemudian, mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung yang juga terdampak dari adanya pandemi Covid-19, mengharuskan melakukan berbagai aktivitas sehari-hari secara online. Tentunya hal tersebut sangat memungkinkan mahasiswa dalam mengisi waktu luangnya dengan mengakses internet. Hal tersebut terlihat juga dari hasil studi awal yang menyatakan bahwa kondisi seseorang mengakses internet ketika kondisi bosan dalam waktu luang. Kemudian mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung yang sepatutnya memiliki tingkat religiusitas yang tinggi karena berkuliah di perguruan tinggi negeri, namun dari hasil studi awal menyatakan bahwa adanya pengabaian terhadap pelaksanaan ibadah sholat ketika sedang asik mengakses internet, dan penundaan melaksanakan ibadah. Hal tersebut dapat menjadi indikasi bahwa tingkat religiusitas mahasiswa tersebut rendah. Dengan demikian, peneliti ingin mengkaji lebih lanjut mengenai kebosanan dalam waktu luang dan religiusitas mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi timbulnya kecenderungan adiksi internet.

Berdasarkan pada pemaparan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam dan melakukan penelitian mengenai “Pengaruh *Leisure Boredom* dan Religiusitas terhadap Kecenderungan Adiksi Internet pada Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung”.

## Rumusan Masalah

Berdasarkan pada paparan diatas, peneliti menyimpulkan pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Apakah *leisure boredom* berpengaruh terhadap kecenderungan adiksi internet pada Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung?
2. Apakah religiusitas berpengaruh terhadap kecenderungan adiksi internet pada Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung?
3. Apakah *leisure boredom* dan religiusitas berpengaruh terhadap adiksi internet pada Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung?

## Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui apakah *leisure boredom* berpengaruh terhadap kecenderungan adiksi internet pada Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung
2. Untuk mengetahui apakah religiusitas berpengaruh terhadap kecenderungan adiksi internet pada Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung
3. Untuk mengetahui apakah *leisure boredom* dan religiusitas berpengaruh terhadap adiksi internet pada Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung

## Kegunaan Penelitian

Ada dua kegunaan pada penelitian ini yaitu:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dalam bidang psikologi dan memberikan pengetahuan mengenai kontribusi variabel *leisure boredom* dan religiusitas yang dapat berpengaruh pada adiksi internet.

## 2. Kegunaan secara Praktis

Dengan penelitian ini diharapkan para pembaca dapat meminimalisir penggunaan internet pada kondisi bosan saat waktu luang dan dapat meningkatkan religiusitasnya.

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya bagi yang tertarik pada fenomena adiksi internet ini.

