

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era digital saat ini ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, dimana kehidupan sehari-hari dipenuhi dengan media televisi, *smartphone*, dan juga internet. Munculnya teknologi internet sebagai bagian dari perkembangan teknologi juga memberikan banyak sekali kemudahan bagi manusia untuk menjalankan aktivitas sehari-harinya, seperti: dahulu ketika kita akan melakukan komunikasi hanya bisa melalui *Short Message Service* (SMS) dan telpon seluler yang terbatas. Akan tetapi saat sekarang komunikasi yang kita lakukan dengan setiap orang bisa dengan menggunakan media sosial yang lebih efisien, lebih murah, dan juga lebih mudah. Pemanfaatan dari internet ini juga sangat mudah untuk kita jumpai contohnya seperti adanya ojek *online*, tempat belanja *online* (*Online Shop*), bahkan sampai sistem pembelajaran secara *online* (Aslan, 2019).

Menurut laporan dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2023 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023. Dari hasil survei yang dirilis oleh APJII, maka tingkat penetrasi internet Indonesia menyentuh angka 79,5%. Dibanding periode sebelumnya, maka terdapat peningkatan sebesar 1,4%. Berdasarkan gender sendiri,

kontribusi penetrasi internet Indonesia banyak bersumber dari laki-laki 50,7% dan perempuan 49,1%.

Sementara dari segi umur, orang yang menggunakan internet ini mayoritas adalah Gen Z (kelahiran tahun 1997-2012) dengan usia yang terentang antara 12-27 tahun, sebanyak 34,40%. Lalu, pada generasi milenial (kelahiran tahun 1981-1996) dengan rentang usia antara 28-43 tahun, sebanyak 30,62%. Berikutnya Gen X (kelahiran tahun 1965-1980) dengan rentang usia antara 44-59 tahun, sebanyak 18,98%, Post Gen Z (kelahiran kurang dari 2023) dengan rentang usia antara 1-11 tahun, sebanyak 9,17%. Badan Pusat Statistik (BPS) Sumatera Barat tahun 2022 menyebutkan bahwa, sebanyak 63,13% warga Sumatera Barat telah mengakses internet. Sementara, pengguna telepon seluler mencapai 85,65% warga.

Data-data diatas menunjukkan bahwa internet menjadi suatu kebutuhan yang digunakan oleh masyarakat luas baik dewasa, remaja maupun anak-anak. Dari data tersebut Mahasiswa dikategorikan pada tahap perkembangan usia yang banyak menggunakan internet, usianya terentang antara 18 hingga 25 tahun. Mahasiswa termasuk kedalam generasi Z atau Gen Z yang menggunakan internet paling banyak diantara pengguna lainnya, yaitu sebanyak 34,40%.

Mahasiswa dikategorikan pada tahap perkembangan usia yang terentang dari 18 hingga 25 tahun (Yusuf 2012). Pada tahap ini, sebagian besar mahasiswa tengah menggunakan internet, dikarenakan para mahasiswa sudah

mulai menyadari bahwa internet merupakan alat fungsional, yang berperan penting dalam memberikan banyak fasilitas untuk memperoleh informasi terkait dengan pendidikan, dan berinteraksi dengan orang lain (Bashir dkk 2008).

Menurut Parisa & Leonardi (2014) para mahasiswa yang menggunakan internet, telah merasakan banyaknya manfaat yang didapatkan dari penggunaan internet itu sendiri, sehingga tanpa disadarinya hal ini dapat menjadi penyebab terjadinya penggunaan internet yang berlebihan dan menimbulkan masalah bagi para mahasiswa. Internet juga menjadi sangat penting karena selain sebagai media yang juga digunakan pada saat pembelajaran daring, juga sebagai sarana hiburan yang dianggap penting dalam kehidupan. Dengan adanya segala kemudahan itu tidak heran bila para mahasiswa di Indonesia sangat terpacu dengan internet. Hal ini dikarenakan dalam menjalankan kehidupan sehari-harinya para mahasiswa sangat sering mengakses internet.

Penggunaan internet ini selain memberikan manfaat juga menimbulkan dampak negatif, yaitu seperti; kecanduan, penipuan, informasi menyesatkan, dan juga pornografi. Karena itu sangat diperlukan kehati-hatian dalam penggunaannya. Alangkah baiknya apabila teknologi pada era ini bisa dimanfaatkan sebagai sebuah media untuk memudahkan berbagai pekerjaan, bukan hanya mengikuti arus saja (Hartono, 2018).

Kecanduan akan internet sangatlah rentan dialami para mahasiswa, dikarenakan mahasiswa memiliki cukup banyak waktu luang akibat dari jadwal kampus yang tidak terstruktur. Hal ini membuat mahasiswa merasa lebih nyaman, untuk mengisi waktu luangnya dengan melakukan interaksi daring secara terus menerus menggunakan internet, sehingga menyebabkan para mahasiswa menjadi kesulitan dalam mengontrol waktu daringnya.

Kecanduan sendiri berdasarkan KBBI V (Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi V) diartikan sebagai suatu kegemaran yang dilakukan hingga lupa pada hal-hal lain atau ketagihan pada sesuatu sehingga menjadi penyebab ketergantungan, bisa pada obat-obatan, minuman dan sebagainya. Peele (1985) menyebutkan bahwa adiksi/kecanduan sebagai sebuah kebiasaan yang harus dilakukan dalam suatu kegiatan tertentu terlepas dari konsekuensinya yang merusak kesejahteraan fisik, sosial, spiritual, mental, dan financial. Sedangkan dalam perspektif psikologi sendiri yang dikemukakan oleh Sarafino (1990: 37) kecanduan ini adalah suatu keadaan dimana seorang individu merasakan suatu dorongan untuk menggunakan atau melakukan sesuatu agar mendapatkan efek yang menyenangkan dari yang dihasilkannya oleh sesuatu yang ia lakukan.

Kecanduan Internet itu sendiri menurut Young (1998) diartikan sebagai sebuah sindrom yang ditandai dengan menghabiskan waktu yang sangat banyak untuk menggunakan internet dan tidak mampu untuk mengontrol penggunaannya saat *online*. Mereka yang menunjukkan sindrom ini akan

merasa cemas, depresi, atau hampa saat mereka tidak bisa *online* di internet. Menurut Davis (2001) PIU (*pathological internet use*) penggunaan dari internet patologis/kecanduan internet ini adalah penyalahgunaan dari internet itu sendiri yang akan menghasilkan konsekuensi personal ataupun professional secara negatif. Caplan (2002) mengemukakan kecanduan internet sebagai suatu kebiasaan dalam menggunakan internet sebagai suatu cara untuk lari dari perasaan yang meresahkan, untuk mencapai suatu kepuasan, mengalami kesulitan ketika harus mengurangi penggunaan internet, mengalami konflik dengan orang lain.

Dalam perspektif neurologis sendiri (Perdew 2014: 28), menyebutkan bahwa dasar dari kecanduan apapun itu adalah segala sesuatu yang diterima oleh otak. Selama kegiatan yang dilakukan menyenangkan, maka orang mendapatkan neurotransmitter dopamin, dimana ini akan mengaktifkan pusat kesenangan pada otak kita. Dopamin itu sendiri merupakan hadiah dari otak untuk tubuh setelah terlibat dalam kegiatan tertentu. Ketika aktivitas tersebut terus diulangi dan hasil yang didapatkan selalu menyenangkan, maka orang akan melakukan aktivitas atau perilaku itu kembali dan terus menerus. Pada saat itu otak akan menginginkannya untuk terus melakukannya lagi dan lagi dan kecanduan itu dapat terbentuk.

American Psychological Association Dictionary of Clinical Psychology (2013) menyatakan bahwa internet *addiction* atau kecanduan internet adalah pola perilaku yang memiliki karakteristik penggunaan internet secara *online* yang berlebihan atau obsesif. Sehingga akan membuat *distress* dan gangguan. Berdasarkan definisi kecanduan internet yang telah dijelaskan para ahli diatas, maka definisi kecanduan internet pada penelitian ini adalah sebuah gejala yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu yang sangat banyak dalam menggunakan internet dan tidak mampu mengontrol penggunaannya ketika sedang *online*. Orang-orang yang menunjukkan gejala ini akan merasa cemas, depresi, atau hampa saat sedang tidak *online* di internet.

Adapun segala kemudahan yang dapat diakses melalui internet seperti media sosial dan lainnya bisa memunculkan kecendrungan bagi beberapa mahasiswa untuk terus menggunakannya dan mengalami kecanduan. Dalam hal interaksi sosial para mahasiswa menganggap bahwa berinteraksi secara daring lebih mudah dan juga menarik dibanding berinteraksi secara langsung. Hal ini memudahkan individu, khususnya mahasiswa untuk berkenalan dan juga berdiskusi melalui internet, dimana tidak ada kewajiban untuk seorang individu dalam mengungkapkan karakter diri yang sesungguhnya. Dengan cara ini, individu khususnya mahasiswa dapat menyembunyikan kekurangan yang dimilikinya dan hal yang tidak disukai dari dirinya sendiri, sehingga mahasiswa

akan dapat menampilkan karakter ideal yang ingin dimilikinya (Genuis & Genuis, 2005).

Ada beberapa aspek dari kecanduan internet yang dijelaskan oleh *China Youth Association for Network Development*, (2005) meliputi beberapa hal berikut ini: (1). Merasa lebih mudah untuk mencapai aktualisasi diri *online* dibanding didalam kehidupan nyata; (2). Mengalami disforia atau depresi ketika akses ke internet terputus atau berhenti berfungsi; (3). Menyembunyikan waktu penggunaan internet sebenarnya dari anggota keluarga atau orang lain.

Adapula aspek yang dikemukakan oleh Tao et al. (2010) mengenai aspek-aspek dari kecanduan internet ini, yaitu: (1). Keasyikan, sebuah keinginan yang kuat pada internet; (2). *Withdrawal*, disebabkan oleh mood disporik, kecemasan, mudah marah dan rasa bosan setelah beberapa hari tanpa aktivitas internet; (3). Toleransi, meningkatkan kebutuhan menggunakan internet untuk mencapai sebuah kepuasan; (4). Kesulitan dalam mengendalikan keinginan yang terus menerus dan tidak berhasil dalam usaha untuk mengontrol atau tidak melanjutkan menggunakan internet; (5). Tidak peduli pada konsekuensi berbahaya dalam artian terus menerus menggunakan internet secara berlebihan meskipun memiliki pengetahuan terkait masalah fisik dan psikologis karena penggunaan internet; (6). Komunikasi dan ketertarikan sosial hilang contohnya seperti berkurangnya rasa tertarik pada hobi, kurang menyukai hiburan-hiburan yang secara umum disukai lingkungan sosialnya. Ketertarikan itu muncul pada

penggunaan internet dan pengurangan emosi negatif dengan menggunakan internet; (7). Menghindari atau mengurangi mood disporik yaitu suasana hati yang biasanya diungkapkan dengan perasaan putus asa, bersalah dan cemas.

Faktor-faktor yang memengaruhi kecanduan internet yang dikemukakan oleh Young dan Abreu (2011: 229) antara lain seperti: (1). Faktor konten/isi maksudnya, konten-konten yang lazim dikonsumsi seperti musik, informasi, olahraga, belanja, berita keuangan, judi, gim, konten seksual, dsb. Ketika kita mengakses konten-konten ini secara terus menerus maka akan berpotensi adiktif secara signifikan; (2). Faktor proses dan akses/ketersediaan, internet selalu tersedia setiap saat selama 24 jam sehari dan tanpa putus; (3). Faktor *reinforcement/reward*, setiap menggunakan internet untuk banyak hal atau melakukan apapun dengan internet maka akan memunculkan prinsip penguatan *reinforcement* yang kuat; (4). Faktor sosial, secara sosial internet dapat menyesuaikan derajat interaksi sosialnya dengan cara memaksimalkan kenyamanan, mengatur hubungan, meminimalkan kecemasan sosial, dan membatasi isyarat-isyarat konteks sosial yang dibutuhkan; (5). Faktor gen-Z, ketika menyangkut dengan internet anak-anak dan remaja masa kini yang sudah dibesarkan oleh teknologi ini, sangat familiar dengan internet dan mereka sangat mempercayai internet ini dibanding dengan orang tuanya sendiri.

Setelah mengalami kecanduan internet para mahasiswa akan lebih sering untuk berdiam diri dan bermain internet seharian, entah itu untuk bermain game

online atau hanya menjelajah dunia maya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yohannes, dkk menyebutkan bahwa dengan adanya frekuensi, intensitas, dan durasi penggunaan internet yang tinggi akan menyebabkan seseorang menarik diri dari berinteraksi sosial untuk mendapatkan ruang, waktu, dan privasi agar bisa memainkan internet (Jamus et al., 2019).

Perilaku menarik diri (*withdrawal*) itu sendiri menurut Al-Mighwar (2006: 192), adalah bentuk dari tingkah laku yang menunjukkan adanya kecenderungan putus asa dan juga merasa tidak aman dan nyaman sehingga menarik diri dari suatu kegiatan dan juga takut untuk memperlihatkan usaha-usahanya. Individu yang seperti ini tidak akan mempunyai kekuatan untuk mereka bertahan dalam lingkungan sosialnya, dan akan lebih memilih menyendiri untuk kenyamanan dirinya. Menurut Kartono (2008: 539) sendiri *withdrawal* ini diartikan sebagai suatu pola tingkah laku yang memindahkan seseorang dari penghalangan atau rasa frustrasi. Atau bisa juga diartikan dengan suatu tindakan melepaskan diri, baik dari segi perhatian ataupun dari segi minatnya terhadap lingkungan sosial secara langsung.

Terdapat sebuah istilah yang menggambarkan fenomena seseorang yang mengurung diri, berdiam diri, dan melakukan penarikan diri dari kehidupan sosial untuk bermain internet, game *online* atau lainnya yang disebut dengan *Social Withdrawal*. Dalam kehidupan sehari-hari sekarang ini ataupun dalam

bahasa gaulnya istilah *social withdrawal* dikenal juga dengan *no-life* ataupun *nolep*. Secara harfiah berarti “tidak hidup” atau “tidak punya kehidupan”, hal ini merujuk pada orang-orang yang suka menghabiskan waktunya sendiri dan membatasi interaksi secara fisik dari dunia luar karena memang malas untuk bertemu orang lain atau bahkan tidak peduli dengan hubungan sosial mereka (Vit, 2020). *Social Withdrawal* ini bisa diasosiasikan dengan perilaku asosial yang memiliki makna sebagai sebuah kondisi dimana individu kekurangan motivasi untuk melakukan interaksi dengan orang lain atau penarikan diri dari kehidupan sosial, sehingga memiliki kepekaan sosial yang rendah dan cenderung mementingkan diri sendiri (Zhafira, 2018).

Tamaki Saito (psikolog jepang) yang menciptakan istilah *hikikomori* yaitu istilah *social withdrawal* dalam bahasa Jepang, mendefenisikannya sebagai sebuah kondisi dimana seseorang menarik diri dari lingkungannya dan masalah kejiwaan bukanlah faktor utamanya (Irvansyah, 2014). Penjelasan tersebut mengemukakan bahwa seorang individu dapat saja menarik diri dari lingkungan sosialnya secara konsisten, hal ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor seperti kekhawatiran untuk melakukan interaksi sosial (*Anxious solitude*) atau kurangnya hasrat untuk berinteraksi dengan orang lain (*Social disinterest*) (Fitriana, 2015).

Rina Hastuti menyatakan bahwa perilaku *withdrawal* atau perilaku penarikan diri dari lingkungan ini adalah suatu bentuk perilaku yang maladaptif

yang dialami oleh seseorang, dimana ketika seseorang menarik diri dari lingkungan sosialnya, maka ia akan lebih memilih menjauhi individu-individu lain dilingkungannya dan akan lebih memilih untuk melakukan kegiatannya sendiri.

Social withdrawal atau perilaku penarikan diri ini dapat dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu: (1). Penarikan diri selektif atau *Selective social withdrawal*, penarikan diri ini terjadi ketika seseorang memilih untuk menghindari atau menarik diri dari beberapa bentuk interaksi sosial atau kelompok; (2). Penarikan diri total atau *Total social withdrawal*, penarikan diri ini terjadi ketika seseorang sepenuhnya menarik diri dari interaksi sosial dan mengisolasi diri mereka sendiri; (3). Penarikan diri parsial atau *Partial social withdrawal*, penarikan diri ini terjadi ketika seseorang mengurangi sebagian interaksi sosialnya, tetapi masih mempertahankan beberapa bentuk hubungan sosialnya. (Fitriana, 2015).

Kemudian ada juga beberapa faktor yang dapat mempengaruhi *Social Withdrawal* ini, seperti: Faktor Internal yang meliputi: 1). Kepribadian introvert, seseorang dengan kepribadian yang introvert cenderung lebih menyukai waktu sendiri dibandingkan dengan interaksi sosial yang intens; 2). Kurangnya keterampilan sosial, beberapa orang mungkin merasa tidak percaya diri, cemas, atau tidak tahu cara memulai atau mempertahankan percakapan dengan orang lain; 3). Masalah psikologis, beberapa orang dengan masalah

psikologis mungkin merasa tidak nyaman atau cemas dalam situasi sosial dan lebih memilih untuk menghindarinya dengan menarik diri.

Adapula Faktor Eksternal yang dapat mempengaruhi *social withdrawal* ini yang meliputi: 1). Tekanan dilingkungan sekolah/kampus, lingkungan sosial ini dapat menjadi faktor yang mempengaruhi *social withdrawal*, membuat individu merasa lebih baik menarik diri dari interaksi sosial untuk menghindari konflik atau ketidaknyamanan; 2). Masalah keluarga, konflik dalam lingkungan keluarga dapat berkontribusi untuk menyebabkan *social withdrawal*. Karena individu mungkin akan merasa sulit untuk berinteraksi dengan lingkungan sosial akibat terlalu terlibat dengan masalah-masalah di rumah atau merasa terisolasi secara emosional; 3). Pengaruh dari sesama teman, jika seorang individu menghadapi tekanan atau pengaruh negatif dari para teman-temannya, seperti terlibat dalam perilaku merugikan atau tidak sehat, maka individu tersebut akan lebih memilih untuk menarik diri demi melindungi diri mereka sendiri; 4). Lingkungan sosial yang tidak mendukung, lingkungan sosial yang tidak ramah atau tidak mendukung dapat membuat seseorang merasa tidak nyaman dan sulit untuk berinteraksi secara sosial. (Baharun & Jennah, 2019). Faktor-faktor eksternal ini akan saling berkaitan dengan faktor-faktor internal untuk mempengaruhi *social withdrawal*.

Keberadaan internet ini membuat keterampilan mahasiswa menjadi lebih berkembang dengan adanya berbagai macam kemudahan, membuat mereka

menjadi kecanduan internet dan mengalami penarikan diri sehingga lambat laun akan ada kesenjangan hubungan sosial didalam masyarakat karena generasi mudanya tidak memiliki kemampuan untuk melakukan hubungan sosial dengan baik (R. Anggraeni, 2021).

Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan sebagai sumber penguat data awal yang dilakukan di kampus UIN IB Padang tepat di koridor lantai 1 depan meja resepsionis Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama. Saat melakukan wawancara subjek M memakai baju gamis berwarna dongker dan hijab panjang berwarna hitam sedangkan subjek A memakai gamis longgar berwarna krem dan hijab dilengkapi cadar berwarna senada dengan baju yang dikenakannya. Pada saat melakukan wawancara mereka nampak antusias dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, para subjek yang di wawancarai juga tidak merasa terganggu dengan pertanyaan yang diajukan. Setting waktu saat melakukan wawancara dilakukan dengan waktu bersamaan dengan kedua subjek dengan memberikan pertanyaan yang sama. Adapun pertanyaan yang diajukan adalah: 1). Apakah kamu suka bermain internet?, 2). Biasanya kamu main apa ketika sedang bermain internet?.

Dari wawancara tersebut peneliti menyimpulkan bahwa dari subjek M yang mengatakan bahwa ia suka bermain internet, ketika bermain internet biasanya yang pertama kali ia buka adalah Whatsapp untuk mengecek pesan masuk. Setelah membalas pesan-pesan yang masuk, ia akan beralih ke media

sosial lain yaitu Instagram dan akan menghabiskan waktunya di media sosial itu. M menyebutkan bahwa ia tidak mempunyai aplikasi TikTok dan hanya mempunyai aplikasi Instagram. “saya kalo bukak Ig (Instagram) bisa lupa waktu kadang, soalnya kalo udah asyik kayak gitu nggak ingat liat-liat waktu lagi” kata M saat bercerita. M juga menyebutkan bahwa terkadang ia akan melupakan tugasnya seperti mencuci pakaian bahkan kadang sampai malas untuk bergerak makan.

M menyebutkan bahwa ketika sedang berkumpul bersama dengan teman-temannya, hp mereka masing-masing masihlah sangat menarik untuk dimainkan dibanding saling bercengkrama bersama. Padahal mereka jarang berkumpul bersama, karena waktu kuliah yang berbeda-beda.

Tidak jauh berbeda dari M, subjek A pun mengatakan hal yang sama. A menyebutkan bahwa ketika membuka media sosial yang pertama ia buka adalah Whatsapp sekedar untuk melihat pesan yang masuk. Jika ada pesan yang dirasa perlu dijawab maka akan ia jawab, tapi jika tidak maka akan dibiarkannya saja. Setelah itu dia akan beralih ke Instagram, melihat-lihat beranda dan status teman-temannya, menghabiskan waktu disana. setelah dari instagram ia akan beralih ke TikTok dan melakukan hal yang sama dengan yang ia lakukan di instagram “saya biasanya berhenti kalo udah dengar azan berkumandang, tapi setelah sholat saya akan lanjut lagi main media sosialnya” kata A, ia juga

mengatakan bahwa dibanding berkumpul bersama dengan teman yang lain ia lebih memilih untuk menyibukkan diri bermain internet.

Dari wawancara yang dilakukan tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa para mahasiswa mengisi waktu kosongnya dengan bermain internet. Mereka akan menghabiskan banyak sekali waktu saat bermain internet tersebut dan terkadang akan melupakan pekerjaan penting mereka hanya untuk tetap *online* dan bermain internet.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka rumusan masalah yang ada pada penelitian ini adalah Apakah ada hubungan antara kecenderungan *internet addiction* dengan *social withdrawal* pada mahasiswa Di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dibutuhkan supaya penelitian ini tidak melebar, sehingga memperoleh hasil yang efektif. Maka peneliti menetapkan batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah kategori Kecenderungan *internet addiction* pada Mahasiswa/i.
2. Apakah kategori *social withdrawal* pada Mahasiswa/i.
3. Apakah ada hubungan kecenderungan *internet addiction* dengan *social withdrawal* pada mahasiswa/i.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kategori kecenderungan *internet addiction* pada mahasiswa/i.
2. Untuk mengetahui kategori *social withdrawal* pada mahasiswa/i.
3. Untuk mengetahui hubungan kecenderungan *internet addiction* dengan *social withdrawal* pada mahasiswa/i.

E. Manfaat Penelitian

a) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi mengenai konsep dari *social withdrawal* dalam perkembangan ilmu psikologi, khususnya psikologi sosial dan psikologi klinis ataupun studi psikologi pada umumnya.

b) Manfaat Praktis

1. Bagi mahasiswa. Dengan penelitian ini dapat mengetahui bagaimana hubungan kecenderungan *internet addiction* dengan *social withdrawal* pada mahasiswa di UIN Imam Bonjol Padang.
4. Bagi peneliti. Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh peneliti selanjutnya sebagai referensi dan untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

F. Sistematika Penelitian

Adapun sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari, sebagai berikut:

1. BAB I: Pendahuluan, yang terdiri dari: Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penelitian.
2. BAB II: Landasan Teori, yang terdiri dari: a). Kecendrungan *Internet Addiction*, Aspek-aspek Kecendrungan *Internet Addiction*, Faktor-faktor yang mempengaruhi Kecendrungan *Internet Addiction*, b). *Social Withdrawal*, Aspek-aspek *Social Withdrawal*, Faktor-faktor yang mempengaruhi *Social Withdrawal*, c). Hubungan antar variabel, d). Penelitian yang relevan, e). Kerangka konseptual, dan f). Hipotesis penelitian.
5. BAB III: Metode penelitian, yang terdiri dari: Jenis penelitian, Identifikasi variabel penelitian, Definisi Operasional, Subjek penelitian, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Validitas dan Reliabilitas.
6. BAB IV: Hasil dan Pembahasan, yang terdiri dari hasil penelitian dan juga pembahasan yang terdiri dari persiapan penelitian, pelaksanaan penelitian, deskripsi data penelitian, hasil penelitian dan pembahasannya.
7. BAB V: Penutup dan Saran, terdiri dari kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengolahan data penelitian, selain itu bab ini juga berisi saran bagi perkembangan penelitian selanjutnya.