

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Gadget merupakan benda yang memiliki teknologi mutakhir yang di dalamnya sudah dilengkapi dengan fitur yang memberikan informasi, hiburan, dan jejaring sosial (Pratiwi et al., 2019). Gadget memiliki berbagai fitur dan aplikasi yang menarik, bervariasi, dan fleksibel sehingga dapat menambah daya tarik bagi setiap orang (Jey et al., 2021). Di bidang pendidikan, Gadget merupakan media teknologi pengajaran, seperti audio-visual, video, dan lain-lain, serta platform dapat lebih banyak diterapkan di bidang pendidikan (Primayana et al., 2020).

Kemajuan terus terjadi di bidang teknologi komunikasi dan informasi, dimana *gadget* tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi langsung atau tidak langsung, namun juga sebagai sarana menyimpan data dan melakukan berbagai tugas lainnya, seperti memutar audio/video, berfoto, bermain game, dan lain-lain (Prianugraha et al., 2022). Setiap tahun, semakin banyak orang di seluruh dunia mulai menggunakan berbagai jenis perangkat elektronik.

Jumlah orang yang menggunakan perangkat elektronik diperkirakan akan terus meningkat pada tahun 2020. Pada tahun 2020, 58,6 persen masyarakat Indonesia, atau 160,23 juta orang, akan menggunakan beberapa jenis perangkat elektronik. Ini menempatkan Indonesia di peringkat keempat (Prianugraha et al., 2022).

Berdasarkan hasil survei terbaru Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, pengguna internet di kalangan penduduk usia lebih muda ternyata lebih tinggi dibandingkan dengan pengguna internet pada kategori usia yang lebih tua. pengguna internet pada kategori usia 13-18 tahun mencapai 75,50%, dan pengguna internet pada kategori usia 19-34 tahun mencapai 74,23% (APJII, 2018). Berdasarkan hasil survei, pengguna Gadget di Yogyakarta terutama didaerah perkotaan dan pedesaan di tahun 2020 sebesar 67,62% dan mengalami peningkatan di tahun 2022 yaitu sebesar 70,37% (BPS, 2022).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Andi et al., (2022) Menunjukkan bahwa sebanyak 98% remaja di daerah rural maupun urban menggunakan Gadget dengan durasi 2-6 jam yang Dimana hal tersebut menunjukan adanya kecanduan Gadget. Penelitian yang dilakukan oleh Amelia et al.,( 2022). Menunjukkan bahwa sebanyak 38% mahasiswa menggunakan Gadget selama kurang dari 11 jam sehari. Penggunaan Gadget lebih dari 1 jam sehari menunjukkan persentase 96,2%. Prevalensi Penggunaan Gadget yang tinggi ini diakibatkan karena Gadget sudah menjadi kebutuhan yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan mahasiswa. Dari lama durasi penggunaan ini menunjukkan adanya kecanduan Gadget di luar dari kebutuhan akademiknya. Peningkatan yang signifikan setiap tahun tersebut akan menimbulkan dampak positif dan negatif dari pengguna Gadget di Indonesia.

Teknologi, dan khususnya gadget, telah memberikan dampak baik bagi masyarakat karena telah memfasilitasi modernisasi, memungkinkan

masyarakat untuk mengikuti kemajuan dan memiliki akses terhadap pengetahuan dari seluruh dunia (Chasanah et al., 2018). Oleh karena itu, perangkat menginspirasi dalam manajemen pendidikan yang dimana bisa di akses oleh siswa ke banyak materi pendidikan. Sektor pendidikan merupakan salah satu sektor dimana dampak baik kemajuan teknologi dapat dilihat dan dirasakan secara luas. Perangkat memfasilitasi kegiatan belajar dan belajar dengan cepat dan mudah (Alvira, 2021). Meskipun teknologi seperti ponsel pintar dan media sosial membuat hidup kita lebih mudah dalam banyak hal, teknologi tersebut juga dapat menimbulkan dampak negatif. Namun dengan adanya dampak positif tersebut, orang lupa ketika menggunakan Gadget yang tidak kenal waktu akan memberikan dampak negatif dalam berbagai aspek.

Dampak negatif dari kecanduan *Gadget* dapat menimbulkan masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan tidak mampu mengelola kehidupan sehari-hari secara efektif, dan merasa nyaman dengan dunia maya daripada kehidupan nyata yang pada akhirnya memunculkan gejala seperti kecemasan dan kegelisahan ketika dijauhkan dari Gadget (Setiawati et al., 2020). Individu atau pengguna *Gadget* merasakan dampak negatif lainnya seperti berkurangnya interaksi sosial secara langsung dengan teman-teman karena ketika berkumpul bersama akan lebih banyak bermain *Gadget*, sering menunda-nunda pekerjaan, menunda mengerjakan tugas, mengalami insomnia atau susah tidur, terganggunya kesehatan mata, menurunnya prestasi belajar (Sulistyoningtyas et al., 2023).

Masalah kecanduan pada Gadget mungkin berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental remaja. saat menggunakan Gadget yang terlalu berlebihan, hal tersebut akan menimbulkan gejala seperti ketidakmampuan mengendalikan penggunaan gadget, penarikan diri (merasa tidak sabar, cemas, cemas, gelisah, dan tidak tahan tanpa gadget), kesulitan dalam belajar, kesulitan dalam bekerja atau tugas, dan gangguan dalam aktivitas sehari-hari (Priyanugraha et al., 2022). Dampak negatif yang disebabkan oleh adiksi Gadget menyebabkan seseorang bisa mengalami *Withdrawal sindrom*.

*Withdrawal sindrom* adalah gejala penarikan yang muncul akibat perilaku yang dihentikan, pengguna media sosial yang mengalami kecanduan akan mengalami efek yang tidak menyenangkan seperti perasaan yang tidak nyaman atau kekurangan akan suatu hal ketika tidak mengakses media sosialnya (Wulandari et al., 2015). Oleh karena itu akan menimbulkan dopamine akan lebih banyak dan akan menyebabkan kinerja otak menurun.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fahrizal & Faiga, (2021). mengatakan dampak negatif yang ditimbulkan oleh *withdrawal syndrome* yang mana saat menggunakan Gadget secara berlebihan akan menimbulkan dopamin itu diproduksi secara berlebihan, Dopamin merupakan neurotransmitter otak yang mengatur perasaan bahagia, yang dimana seorang bermain gadget dapat mengubah bagian otak yang mengontrol perhatian dan impuls dengan melepaskan dopamin. Dan akan timbul rasa bahagia yang bersifat dangkal non materi yang meliputi

terpenuhinya keinginan akan pengakuan, kekuasaan, dan kebanggaan atas suatu prestasi, yang mana akan mengaktifkan impuls otak yang nantinya diterjemahkan menjadi kebahagiaan atau kesedihan.

Berdasarkan penelitian Welang et al.,( 2018). Dampak negatif tersebut akan menimbulkan *withdrawal* yang tidak bisa lepas dari Gadget. Pada kasus kecanduan Gadget, otak akan memproduksi hormon dopamine secara berlebihan yang mengakibatkan perubahan atau penurunan kinerja otak tepatnya pada korteks prefrontal yang merupakan fungsi dari Neuro psikiatri. Prefrontal area merupakan bagian terdepan dari lobus frontal. Lobus korteks terbesar berisi lima bidang utama untuk fungsi neuropsikiatri yaitu *planning, organizing, problem solving, selective attention*, dan *personality*. Selain itu juga lobus ini memiliki fungsi motorik dan memediasi fungsi intelektual yang lebih tinggi (*higher cognitive functions*) termasuk emosi dan perilaku. Dari dampak tersebut ada beberapa Upaya yang dilakukan.

Banyaknya dampak negatif yang ditimbulkan dari Gadget, ada beberapa Upaya yang dilakukan dalam adiksi Gadget pada remaja yang Dimana dengan melakukan bimbingan konseling dan kelompok. Bimbingan kelompok tentunya menjadi sesuatu yang sangat berguna bagi peserta didik itu sangat penting untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dari adiksi tersebut. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti bahwa pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dilakukan dengan Teknik tersendiri, yakni dengan mengumpulkan peserta didik dengan membentuk lingkaran, lalu kemudian pendamping atau konselor berada di tengah dan

memberikan pengarahannya tentang bahaya Gadget. Dalam kondisi tertentu, persoalan lain juga menjadi pembahasan di sini (Amri et al., 2023). Oleh karena itu Islam mengajarkan hal yang tidak berlebihan.

Dalam Islam mengajarkan bahwa dalam memenuhi kebutuhan hendaknya secara adil, artinya tidak kurang dan tidak berlebihan dari yang semestinya. Inilah yang dinamakan perilaku berlebih-lebihan (konsumtif), yang tercantum pada Al-Qur'an Al-Araf ayat 31 (Rosyidah & Mas'udah, 2022).

يٰۤاَيُّهَا اٰدَمُ خُذْ زِينَتَكَ عِنْدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلْ وَاشْرَبْ وَلَا تُسْرِفْ اِنَّهُ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِيْنَ

“Wahai anak cucu Adam Pakailah pakaianmu yang bagus pada setiap (memasuki) masjid, makan dan minumlah, tetapi jangan berlebihan. Sungguh, Allah tidak menyukai orang yang berlebih-lebihan.”

Jika mereka tidak menaati larangan Allah terhadap kelebihan dan tuntutan-Nya untuk mengonsumsi makanan yang baik, dan akibatnya tidak mampu menunaikan kewajiban ketaatan dan menafkahi diri sendiri dan keluarganya, maka mereka telah durhaka terhadap perintah dan anjuran Allah. Demikian pula orang yang menghambur-hamburkan uangnya dengan cara orang yang lemah mental dan boros, bersalah karena tidak menaati larangan Allah terhadap umat-Nya sehingga termasuk di antara orang-orang yang tersesat dari jalan yang lurus.

Temuan penelitian Silvia dkk. Kecanduan *gadget*, terutama di kalangan remaja, telah dikaitkan dengan dampak psikologis dan perilaku negatif, seperti peningkatan sifat mudah tersinggung. Dampak ketergantungan perangkat elektronik terhadap kesehatan mental dan

perilaku remaja (10–19 tahun). Terdapat 24 remaja (43,6%) yang kecanduan gadgetnya dinilai “tinggi” dan peringkat “sedang” pada dua kategori lainnya (emosi dan perilaku) menunjukkan adanya korelasi antara keduanya.

Hasil study pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, beberapa mahasiswa yang tidak menggunakan Gadget selama perkuliahan berlangsung mereka merasan cemas dan sikapnya cenderung gelisah saat Gadget-Nya tanpa sengaja tertinggal di tempat tinggalnya. Kejadian ini menunjukkan perlunya menyelidiki pengalaman siswa mengenai kecanduan teknologi, yang jarang sekali ditandai bagaimana ketergantungan atau adiksi Gadget yang dialami mahasiswa dan apakah ada hal-hal lain yang dapat dieksplorasi lagi terkait “ Identifikasi *withdrawal syndrome* pada mahasiswa dengan adiksi Gadget”, oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan metode kualitatif agar dapat digali lebih dalam mengenai bagaimana adiksi yang dialami mahasiswa.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Seiring dengan meningkatnya perkembangan zaman, teknologi juga terus berkembang pesat tiap tahunnya terutama perkembangan teknologi di bidang komunikasi yakni Gadget, yang Dimana Gadget tidak hanya sebagai alat komunikasi secara langsung maupun tidak langsung saja, tetapi Gadget juga dapat mengakses internet, menyimpan data, serta beragam fungsi lainnya seperti pemutar audio / video, game, kamera dan berbagai aplikasi yang bisa diinstal di Gadget. Di sisi lain, dibalik kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi seperti Gadget dan media sosial terdapat sesuatu dampak yang dapat merugikan dan memberikan pengaruh negatif salah satunya

yaitu adiksi. Kehadiran Gadget dapat berpengaruh terhadap interaksi sosial, Sedangkan pengaruh negatif di antaranya adalah dapat menjadikan remaja mengalami disfungsi, waktu interaksi tatap muka langsung berkurang, kehadiran Gadget mengganggu kualitas interaksi langsung, Gadget menjadikan remaja hyperpersonal, Gadget menjadikan remaja konsumtif dan Gadget membuat remaja kurang peka terhadap lingkungan sekitar .

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, peneliti terkait untuk melakukan penelitian mengenai pengalaman *withdrawal syndrome* pada mahasiswa dengan adiksi Gadget atau Gadget atau *Gadget*. Pengalaman dalam adiksi Gadget sangat penting untuk melihat bagaimana terjadinya *Withdrawal syndrome* pada fase produktif. Sehingga muncul pertanyaan dari peneliti yaitu: Bagaimana Identifikasi *withdrawal syndrome* pada mahasiswa dengan adiksi Gadget?

### **C. TUJUAN PENELITIAN**

Untuk mengetahui gambaran *withdrawal syndrome* pada mahasiswa dengan adiksi Gadget.

### **D. MANFAAT PENELITIAN**

#### **1. Bagi peneliti**

Untuk mendapatkan pengalaman dalam hal mengadakan riset dan menambah ilmu serta wawasan peneliti mengenai *withdrawal syndrom* dengan adiksi *gedget* pada mahasiswa atau usia produktif.



## 2. Bagi institusi Pendidikan

Memperoleh gambaran secara umum dari penelitian yang dilakukan terkait Gambaran withdrawal sindrom dari adiksi Gadget, sehingga dapat menjadi kebijakan pada institusi dan dapat dilakukan usaha-usaha penanggulangan adiksi Gadget di kalangan mahasiswa.

## 3. Bagi profesi kesehatan

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk acuan pendidikan kesehatan jiwa bagi tenaga kesehatan lain untuk memberikan penanganan fasilitas kesehatan terhadap mahasiswa pengalaman withdrawal sindrom dengan adiksi Gadget. Edukasi penggunaa gadget serta penanganan dan pecagahan.

## 4. Bagi Mahasiswa

Dapat memberikan informasi kepada mahasiswa mengenai bagaimana dampak positif dan negatif terkait pengalaman *Withdrawal syndrome* dengan adiksi Gadget.

## E. PENELITIAN TERKAIT

No	Nama	Tahun	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Ahyoung Paik, Daeyoung Ohly and Daeho Kim (Paik et al., 2014)	2014	<i>A case of withdrawal psychosis from internet addiction disorder</i>	Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa psikosis singkat dapat berkembang selama penarikan dari penggunaan Internet yang berlebihan dalam jangka panjang dan patologi sentral di bawah IAD adalah lebih mungkin merupakan bentuk kecanduan daripada control impuls.	Berdasarkan penelitian tersebut persamaanya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama meniliti terkait withdrwal dengan adiksi internet.	Bedarsakan hasil penilatian tersebut Perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian selanjutnya dengan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif.
2.	Sergey Tereshchenko Dkk.(Tereshchenko et al., 2021)	2021	<i>Internet addiction and sleep problems among Russian adolescents: A</i>	Berdasarkan hasil penelitian tersebut Remaja dengan kecanduan internet pergi tidur dan bangun terlambat; mereka ditandai dengan penurunan	Berdasarkan penelitian tersebut persamaanya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu adiksi internet/Gadget.	Berdasarkan penilitian tersebut Perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan yaitu tidak melakukan penelitian

			<i>field school-based study</i>	durasi tidur malam hari, peningkatan latensi onset tidur, dan sering terbangun di malam hari, serta kantuk di siang hari yang lebih terasa. Di antara parameter tidur yang dipelajari, indikator kantuk di siang hari dan timbangan bangun malam memiliki ukuran efek tertinggi pada remaja yang kecanduan internet, terlepas dari media yang dikonsumsi.		terhadap kualitas tidur adiksi Gadget dan populasi yang akan diteliti pada usia 18-24 tahun.
3	Niswatus Sa'ngadah , Yuni Sufyanti Arief , Ilya Krisnana (Sa'ngadah et al., 2020)	2020	<i>Gadgets addiction behavior towards social development in adolescents</i>	Temuan penelitian ini menunjukkan adanya hubungan antara kecanduan smartphone dengan perkembangan sosial ( $p=0,000$ ), arah korelasi ( $-0,333$ ). Artinya semakin tinggi nilai kecanduan ponsel pintar	Berdasarkan penelitaian tersebut persamannya peneliti yang akan dilakukan yaitu adiksi gadget.	Berdasarkan penelitian yang dilakukan tersebut ada perbedaan, perbedaan yang akan dilakukan yaitu peniliti tidak menggunakan sample yang ber umur 13-14 tahun dan peneliti tidak

				maka semakin rendah perkembangan sosialnya. Remaja yang menggunakan gadget secara berlebihan akan memperparah perkembangan sosialnya.		menggunakan penelitian kuantitatif melainkann kualitatif, dan jugapeneliti ini tidak meneliti terkait perkembangan sosialnya.
--	--	--	--	---	--	---