

ADIKSI MEDIA SOSIAL DAN GADGET BAGI PENGGUNA INTERNET DI INDONESIA

Rudy Gunawan¹, Suci Aulia², Handoko Supeno³, Andik Wijanarko⁴, Jean Pierre Uwiringiyimana⁵, Dimitri Mahayana⁶

^{1, 2, 3, 4, 5, 6} Sekolah Teknik Elektro dan Informatika, Institut Teknologi Bandung, Bandung, Indonesia

¹Korespondensi : 33220024@std.stei.itb.ac.id

ABSTRACT

Internet technology has become an important part and brings big changes in human life. Internet users continue to grow significantly every year, especially in Indonesia, reaching approximately 73.7% of the total population, this figure is the result of a survey conducted by APJII (Association of Indonesian Internet Service Providers) for the period 2019-2020 (Q2). However, the use of the internet also has a negative impact on individuals and the environment. One of the important issues that have become the focus in the last two decades is internet addiction disorder and gadget addiction disorder. Internet addiction arises because of excessive use of the internet that causes negative effects or a tendency to cause symptoms of abuse. In this study, we conducted a survey of 2014 respondents with various parameters such as age distribution from children to seniors, type of work, educational background, how long have they been using gadgets, to the duration of accessing social media per day. All these parameters will be analyzed using the chi square to calculate their correlation to internet addiction and gadgets based on the IAT (Internet Addiction Test) instrument. From the test results, the IAT measuring instrument is considered valid and reliable. From the measurement results of 2014 respondents in Indonesia for internet / social media addiction conditions occurred in the category of children 0.16% (1 respondent), 73% adolescents (467 respondents), 23% adults (147 respondents), and the elderly 3.94% (23 respondents). While gadget addiction occurs in the adolescent category as much as 75% are addicted (382 respondents), the adult category is 23% addicted (117 respondents), the elderly category is 2% addicted (11 respondents).

Keywords: Addiction, Iinternet, Social media, IAT, Chi square test

ABSTRAK

Teknologi internet telah menjadi bagian penting dan membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia. Pengguna internet terus bertambah signifikan setiap tahun nya khususnya di Indonesia kurang lebih mencapai 73.7 % dari total populasi, angka ini merupakan hasil survey yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) periode 2019-2020 (Q2). Namun penggunaan internet juga memberikan dampak negatif bagi individu maupun lingkungannya. Salah satu isu penting yang menjadi fokus dalam dua dekade terakhir adalah internet addiction disorder dan gadget addiction disorder. Kecanduan internet muncul karena penggunaan internet berlebihan hingga menyebabkan munculnya dampak negatif atau kecenderungan menimbulkan gejala penyalahgunaan. Pada studi ini kami melakukan survey terhadap 2014 orang responden dengan parameter yang bervariasi seperti sebaran usia dari anak-anak hingga manula, jenis pekerjaan, latar belakang pendidikan, sudah berapa lamakah memakai gadget, hingga durasi pengaksesan social media perhari. Semua parameter tersebut akan dianalisa dengan menggunakan chi square untuk menghitung korelasinya terhadap adiksi internet maupun gadget berdasarkan instrument IAT (Internet Addiction Test). Dari hasil pengujian, alat ukur IAT dinilai valid dan handal. Dari hasil pengukuran terhadap 2014 responden di Indonesia untuk kondisi adiksi internet/media sosial terjadi pada kategori anak-anak 0.16% (1 responden), remaja 73% (467 responden), dewasa 23% (147 responden), dan lansia 3.94% (23 responden). Sedangkan adiksi gadget terjadi pada kategori remaja sebanyak 75% teradiksi (382 responden), kategori dewasa sebanyak 23% teradiksi (117 responden), kategori lansia sebanyak 2% teradiksi (11 responden).

Kata Kunci: Adiksi, Iinternet, Media sosial, IAT, Chi square test

PENDAHULUAN

Internet adalah salah satu produk teknologi yang men- jadi kebutuhan dan gaya hidup manusia global sejak berapa dekade terakhir termasuk di Indonesia. Tanpa kita sadari,

internet telah mengubah gaya hidup, kebiasaan, sosial, ekonomi dan budaya kita [1-3]. Berbagai aspek kebutuhan dalam hidup dapat diakses melalui internet seperti komunikasi, bisnis, informasi, hiburan,

pendidikan dan lainnya. Dengan berbagai aplikasi dan fitur yang disediakan menjadikan pengguna internet terus bertambah secara signifikan [4], penetrasi pengguna internet di Indonesia kurang lebih mencapai 73.7 % dari total populasi, angka ini merupakan hasil survey yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) periode 2019-2020 (Q2). Namun pemakaian internet secara massiv dan terus-menerus dapat memberikan dampak positif atau negatif yang signifikan bagi pengguna dan lingkungan sekitar. Banyak pengguna yang dapat memanfaatkan teknologi ini untuk meningkatkan produktivitas pekerjaan mereka namun tidak sedikit yang mengalami hal sebaliknya akibat penggunaan secara intensif hingga meninggalkan aktivitas pekerjaannya serta memberikan dampak psikologis yang negatif. Kondisi dimana seseorang menggunakan internet secara intensif dan tidak mampu mengendalikannya sehingga menimbulkan kecenderungan negatif secara umum disebut kecanduan internet. Penelitian tentang adiksi internet pertama kali diperkenalkan oleh Dr. Kimberly Young pada tahun 1996 yang memberikan definisi terhadap adiksi internet [5][6] dan mengeluarkan instrument assesment Internet Addiction Test (IAT) sebagai revisi dari YDQI, Chens Internet Addiction Scale (CIAS) dan the Internet addiction scale (IAS) [7-9]. Survey adiksi internet melalui metode diatas pada kelompok usia yang beragam dan jumlah sampel yang berbeda telah dirangkum pada penelitian Roberto Poli [7]. Dari

penelitian ini didapatkan nilai adiksi internet yang beragam, namun dapat diperkirakan populasi pecandu internet ada orang dewasa sekitar 2% [10]. Fokus penelitian lain adalah dampak penggunaan internet berlebihan terhadap kesehatan mental seperti kecemasan dan depresi telah dilaporkan pada studi [11-14]. Dampak lainnya yang juga diteliti adalah menurunnya kualitas terhadap hubungan interpersonal yang dilaporkan pada studi [15] [16]. Adiksi internet juga berdampak terhadap penurunan kinerja terhadap subjek dewasa telah dilaporkan pada [17]. Dampak negatif adiksi internet telah menjadi masalah besar oleh hampir seluruh dunia tentunya pencegahan dan treatment juga telah dilakukan untuk mengobatinya. Ahli medis dan akademisi bersama-sama memberikan kontribusi dan solusinya untuk masalah ini termasuk di Indonesia dengan jumlah pengguna internet cukup besar memiliki angka potensi yang tinggi terhadap kecanduan internet. Pada studi ini telah dilakukan survey adiksi internet kepada sejumlah responden menggunakan instrument IAT. Studi yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui seberapa banyak responden yang diduga mengalami kecanduan internet atau sebaliknya yaitu mampu mengontrol penggunaan internet. Kami melakukan analisis terhadap pengujian reabilitas dan hasil survey secara menyeluruh untuk menghasilkan simpulan yang dapat dijadikan acuan khususnya bagi penelitian adiksi internet. Pada studi ini juga dibahas tentang kontroversi, kritik dan masalah atas Konsep

Adiksi Internet yang ditinjau dari sisi Filsafat Ilmu Pengetahuan.

TINJAUAN PUSTAKA

Adiksi Internet

Internet addiction atau adiksi internet adalah salah satu gangguan kejiwaan yang ditandai dengan keasyikan yang berlebihan atau tidak terkontrol dalam mengakses internet yang menyebabkan gangguan atau distress [18][19]. Menurut Orzack dalam [20] adiksi internet merupakan suatu kondisi dimana individu merasa bahwa dunia maya dilayar komputernya lebih menarik daripada kehidupan nyata sehari-hari yang dijalaninya [21-23].

Gejala Adiksi Internet

Terdapat enam aspek adiksi internet berdasarkan IAT (*Internet Addiction Test*) menurut Young (1996) [19] [24], dan kriteria diagnostik IAD (*Internet Addiction Disorder*) [22] yaitu, *salience* [26], *excessive use* [25-27], *neglect to work* [28], *anticipation, lack of control* [18] [29] [30], and *neglect to social life*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat ketergantungan (adiksi) penggunaan gadget dan media sosial di Indonesia, hubungan antara adiksi gadget dengan adiksi

media sosial, serta pengaruh factor jenis kelamin, usia, profesi, dan domisili dengan tingkat adiksi gadget dan media sosial. Penelitian yang dilakukan dimulai dari penyusunan kuisisioner, pengambilan sample data untuk uji validitas dan reabilitas kuisisioner yang telah disusun, survei data, perhitungan dan klasifikasi tingkat adiksi gadget dan media sosial, analisa hasil secara keseluruhan dan setiap kategori yang ditentukan, serta analisa hasil yang diperoleh berdasarkan sudut pandang filsafat ilmu. Metode penelitian yang dilakukan disajikan pada Gambar 1.

Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu langkah pengujian yang dilakukan terhadap isi (*content*) dari suatu instrumen, dengan tujuan untuk mengukur ketepatan instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian [31-33]. Uji validitas pada 2014 responden, dimana mayoritas berusia 12-25 tahun. Kuisisioner yang sudah disusun, kemudian dilakukan pre-survei kepada sample responden yang berjumlah 200 orang untuk dilakukan uji validitas. Untuk setiap butir pertanyaan dikelompokkan menjadi beberapa tipe variabel yaitu *time*, *relationship*, *productivity*, *thought*, dan internet. Tabel 1 menunjukkan salah satu contoh hasil uji validitas pada variable time.

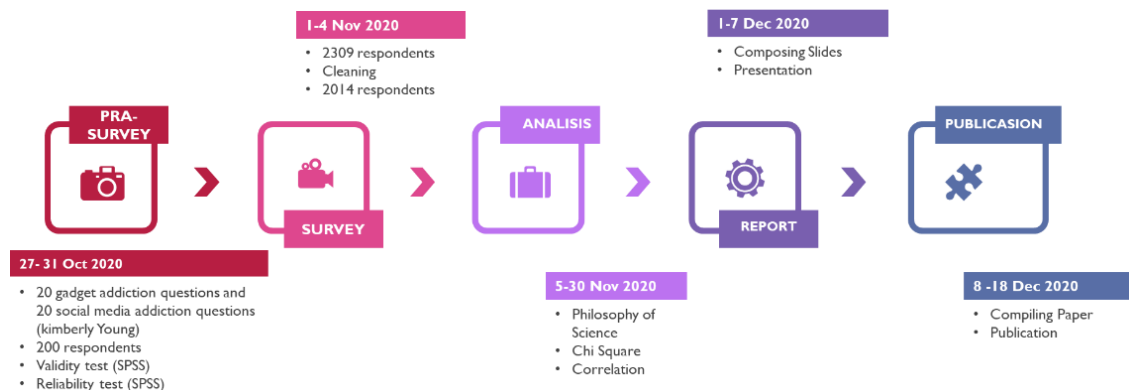
Tabel 1: Hasil pengukuran uji validitas pada time variable

		Correlations				
		X1_1	X1_2	X1_3	X1_4	TotalX1
X1_1	Pearson Correlation	1	,435**	,523**	,383**	,808**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000	,000
	N	200	200	200	200	200
X1_2	Pearson Correlation	,435**	1	,277**	,272**	,660**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000	,000
	N	200	200	200	200	200
X1_3	Pearson Correlation	,523**	,277**	1	,249**	,687**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,000
	N	200	200	200	200	200
X1_4	Pearson Correlation	,383**	,272**	,249**	1	,714**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000		,000
	N	200	200	200	200	200
TotalX1	Pearson Correlation	,808**	,660**	,687**	,714**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	
	N	200	200	200	200	200

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dapat dilihat bahwa tingkat signifikansi antar butir pertanyaan lebih kecil dari 0,05 yang berarti bahwa butir pertanyaan tersebut dapat digunakan untuk mengukur variable *time-*

relationship-productivity-thought- dan internet.



Gambar 1:. Alur penelitian survey adiksi gadget dan social media

Uji Realibilitas

Reliabilitas suatu tes adalah seberapa besar derajat tes mengukur secara konsisten sasaran yang diukur. Reliabilitas dinyatakan dalam bentuk angka, biasanya sebagai koefisien.

Koefisien tinggi berarti reliabilitas tinggi. Sedangkan menurut [32] reliabilitas merupakan ukuran sejauh mana hasil suatu proses pengukuran dapat dipercaya. Tujuan

dari pengujian realibitas ini adalah untuk menguji apakah skala yang dibagikan benar-benar dapat diandalkan sebagai alat ukur. Uji reliabilitas dilakukan terhadap instrument adiksi internet. Uji realibitas pernyataan skala penelitian ini menggunakan *Cronbach Alpha*. Semakin koefisien alpha mendekati angka 1, maka semakin baik. Menurut Guilford, klasifikasi koefisien reliabilitas (r11) dibagi menjadi 5 level seperti yang terlihat padaTabel 2 dan hasilnya pada table

3. Berdasarkan Tabel 3, berarti kuesioner dapat diandalkan dalam menjangkau respon setiap responden.

Tabel 2: Reliability coefficient level

Reliability Coefficient Range	Level
$R^{11} \leq 0,2$	very low
$0,20 < R^{11} \leq 0,40$	low
$0,40 < R^{11} \leq 0,60$	moderate
$0,60 < R^{11} \leq 0,80$	high
$0,80 < R^{11} \leq 1,00$	very high

Tabel 3: Uji Reliability coefficient level

Variable	r^{11}	Level
<i>time</i>	0,679	high
<i>relationship</i>	0.518	moderate
<i>productivity</i>	0.767	high
<i>thought</i>	0.754	high
internet	0.771	high

Analisis Data

Analisis data menggunakan analisis statistik-deskriptif dan statistik-inferensi. Kedua analisis ini dilakukan untuk melihat profil umur, jenis kelamin, dan skor adiksi internet sehingga memberikan informasi yang berguna. Statistik-inferensi digunakan untuk menarik kesimpulan terhadap informasi dari hasil analisis statistik-deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan terhadap 2014 responden di Indonesia menggunakan instrumen kuisisioner *Youngs Internet Addiction Test* (IAT) dengan klasifikasi klasifikasi sebagai berikut.

1. Berdasarkan Gender

Dari 2014 responden, sebanyak 990 atau 49% responden adalah wanita dan 1024 atau 51% responden adalah laki-laki.

2. Berdasarkan Adiksi

Adiksi diklasifikasi berdasarkan adiksi gadget dan adiksi internet/media sosial. Hasil dari klasifikasi tersebut adalah sebagai berikut.

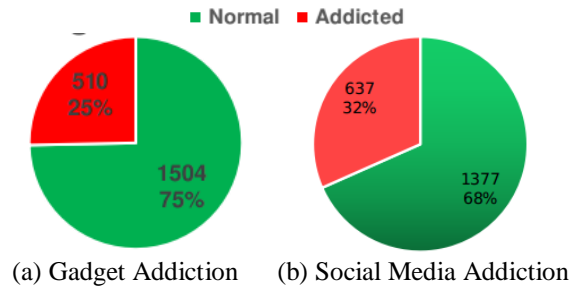
Adiksi Gadget

Responden yang terindikasi teradiksi gadget sebanyak 510 responden atau sebesar 25% dari 2014 responden seperti yang ditunjukkan pada Gambar.2a. Sedangkan yang tidak terindikasi teradiksi gadget sebanyak 1504 responden atau sebesar 75% dari 2014 responden seperti yang ditunjukkan pada Tabel 4.

Adiksi Media Sosial

Jumlah responden yang teradiksi internet/media sosial sebanyak 637 responden atau sebesar 32% dari 2014 responden seperti yang ditunjukkan pada

Gambar 2b. Sedangkan yang tidak terindikasi teradiksi internet/media sosial sebanyak 1377 responden atau sebesar 68% dari 2014 responden. Detail dari kategori adiksi media sosial ditunjukkan pada Tabel 3.



Gambar 2: Grafik Teradiksi Gadget

Adiksi berdasarkan kelompok usia

Usia dikelompokkan ke dalam kategori balita (<6 tahun), anak-anak (6-11 tahun), remaja (12-25 tahun), dewasa (26-45 tahun) lansia (46-65 tahun) dan manula (> 65 tahun) [34]. Tidak ada responden yang teradiksi (Mild, Moderate, Severe) Gadget untuk kategori usia Balita, Anak-anak dan Manula. Sedangkan untuk kategori remaja sebanyak 75% teradiksi (382 responden), kategori dewasa sebanyak 23% teradiksi (117 responden), kategori lansia sebanyak 2% teradiksi (11 responden). Sebaran

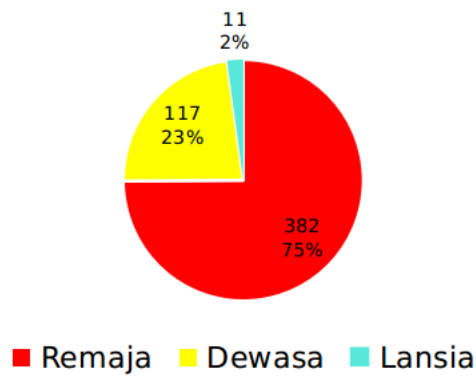
adiksi berdasarkan kelompok usia ditunjukkan pada Gambar 3 dan sebaran berdasarkan klasifikasi adiksinya pada Gambar 5.

Gambar 5 menjelaskan bahwa dari seluruh responden pengguna gadget, remaja 27,3% teradiksi tingkat mild, 6,5% teradiksi tingkat moderate dan 0,4% teradiksi tingkat severe. sedangkan untuk dewasa 13,2% teradiksi tingkat mild, 3 % teradiksi moderate dan 0,7% teradiksi tingkat severe. responden lansia yang teradiksi tingkat mild sebesar 4,1% dan 1,6% teradiksi tingkat moderate.

Tabel 4: Kategori Level Adiksi Gadget

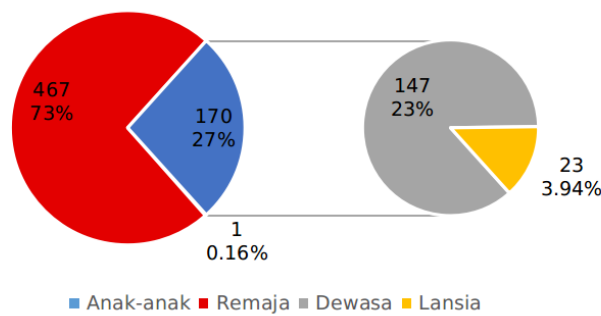
Addiction Level	Gadget		Social Media	
	Σ	(%)	Σ	(%)
Normal	1504	74,7	1377	68
Mild	404	20,1	493	24
Moderate	97	4,8	134	7
Severe	9	0,4	10	1
Total	2014	100%	2014	100%

Teradiksi Gadget Berdasarkan Tingkat Kedewasaan

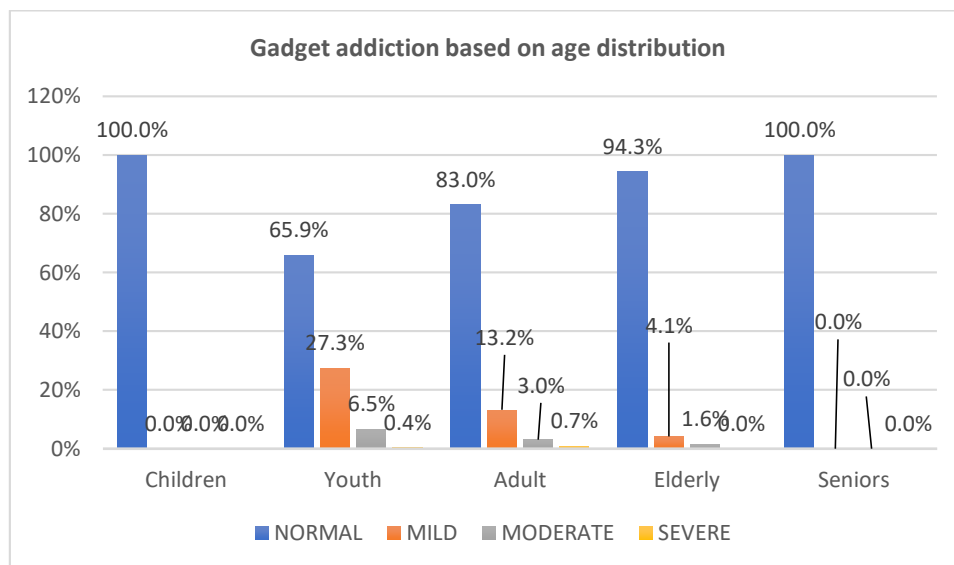


Gambar 3.: Grafik teradiksi gadget berdasarkan usia

Adiksi Sosial Media Berdasarkan Tingkat kedewasaan



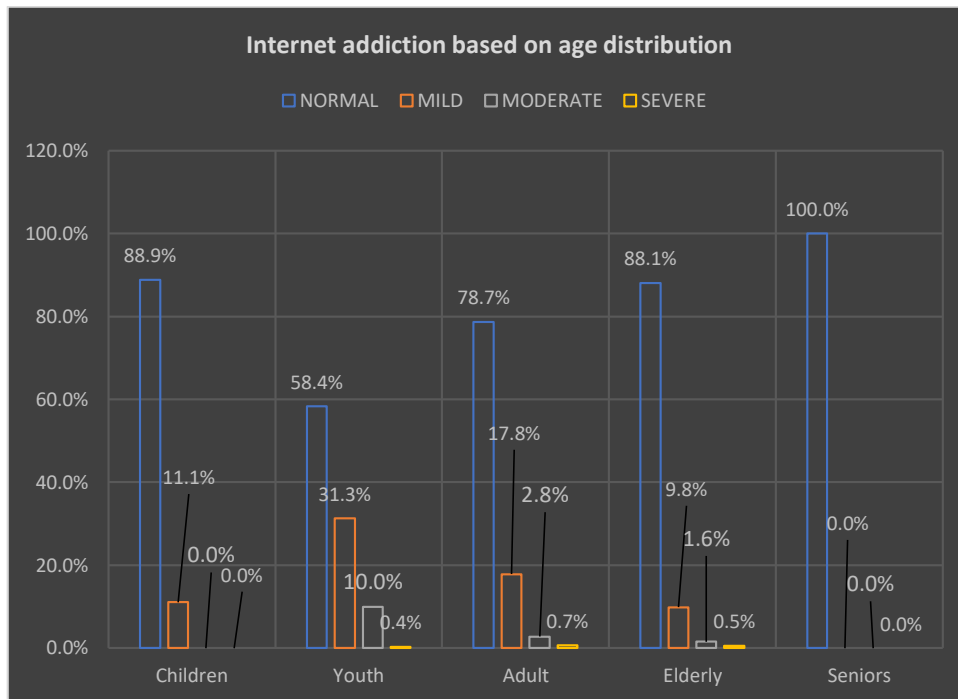
Gambar 4.: Grafik teradiksi media sosial berdasarkan usia



Gambar 5: Grafik distribusi kelas adiksi gadget berdasarkan usia

Sama halnya dengan adiksi gadget, berdasarkan survey terhadap 2014 responden di Indonesia untuk kondisi adiksi internet/media sosial hanya terjadi pada kategori anak-anak 0.16% (1 responden), remaja 73% (467 responden), dewasa 23% (147 responden), dan lansia 3.94% (23

responden) seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4 dan sebaran berdasarkan klasifikasi adiksinya pada Gambar 6.



Gambar 6 : Grafik distribusi distribusi kelas adiksi internet/media sosial berdasarkan usia

Pada gambar grafik di atas, tampak bahwa responden pengguna internet/sosial media, anak-anak teradiksi tingkat mild sebesar 11,1%. pada remaja remaja, 31,3% teradiksi tingkat mild, 10% teradiksi tingkat moderate dan 0,4% teradiksi tingkat severe. sedangkan untuk dewasa 17,8% teradiksi tingkat mild, 2,8% teradiksi moderate dan 0,7% teradiksi tingkat severe. responden lansia yang teradiksi tingkat mild sebesar 9,8%, teradiksi tingkat moderate 1,6% dan teradiksi tingkat severe sebesar 0,5% .

Data Analisis

Untuk data analisis digunakan analisis chi square test untuk menguji indenpensi komponen seperti umur, pekerjaan, jenis kelamin dan latar pendidikan apakah berpengaruh terhadap tingkat adiksi internet atau gadget di Indonesia. Hasilnya ditunjukkan pada Tabel 5 dan Tabel 6.

Tabel 5: Hasil uji hipotesis sosial media menggunakan chi square test

No	Pengujian	p	df	x2	α	Hasil
1	Pekerjaan mempengaruhi adiksi sosial media	1.115E-15	14	103.273	0.05	$p < \alpha$
2	Umur mempengaruhi adiksi sosial media	1.184E-19	4	94.9218	0.05	$p < \alpha$
3	Gender mempengaruhi adiksi sosial media	0.202597	3	4.61104	0.05	$p > \alpha$
4	Latar belakang pendidikan mempengaruhi adiksi sosial media	0.2709857	21	19.95	0.05	$p > \alpha$

Tabel 6: Hasil uji hipotesis adiksi gadget menggunakan chi-square test

No	Pengujian	p	df	x2	α	Hasil
1	Pekerjaan	6.669E-15	42	155.279	0.05	$p < \alpha$
2	Umur mempengaruhi adiksi gadget	8.041E-20	12	119.427	0.05	$p < \alpha$
3	Gender mempengaruhi adiksi gadget	0.38205	3	3.06276	0.05	$p > \alpha$
4	Latar belakang pendidikan mempengaruhi adiksi gadget	0.0028231	21	43.3648	0.05	$p < \alpha$

Pengujian hipotesis hubungan pekerjaan dengan nilai IAT

Pengujian hipotesis dilakukan dengan analisis *chi-square*. Pada hipotesis hubungan usia dengan nilai IAT, Untuk adiksi sosial media didapatkan *Chi-Square* sebesar 103,27 dengan Derajat Kebebasan 14, dengan nilai $P < 0.05$. Untuk adiksi gadget didapatkan *Chi-Square* sebesar 155,24 dengan Derajat Kebebasan 42, dengan nilai $P < 0.05$. Hal ini menunjukkan adanya hubungan antara pekerjaan dengan nilai IAT.

Pengujian hipotesis hubungan usia dengan nilai IAT

Pengujian hipotesis dilakukan dengan analisis *chi-square*. Pada hipotesis hubungan usia dengan nilai IAT, didapatkan *Chi-Square* sebesar 94.92 dengan derajat kebebasan 4 dan

untuk adiksi gadget nilai sebesar 119,4 dengan derajat kebebasan 12, dengan nilai $p < 0.05$. Untuk keduanya baik adiksi sosial media maupun adiksi gadget. Hal ini menunjukkan adanya hubungan antara usia dengan nilai IAT.

Pengujian hipotesis hubungan jenis kelamin dengan nilai IAT

Pengujian hipotesis hubungan jenis kelamin dengan nilai IAT dilakukan dengan analisis *chi-square*, didapatkan *Chi-Square* sebesar $X^2 = 4,6$ $p = 0,20259$ untuk sosial media dan $X^2 = 3,06$ $p = 0,382050039$ untuk adiksi adiksi gadget. dengan derajat kebebasan 3, dan nilai $p > 0.05$. Uji hipotesis ini menyimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara jenis kelamin dan nilai IAT berdasarkan jawaban

dari responden pada penelitian ini. Pada pengujian ini, nilai rata-rata pada responden laki-laki dan perempuan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan.

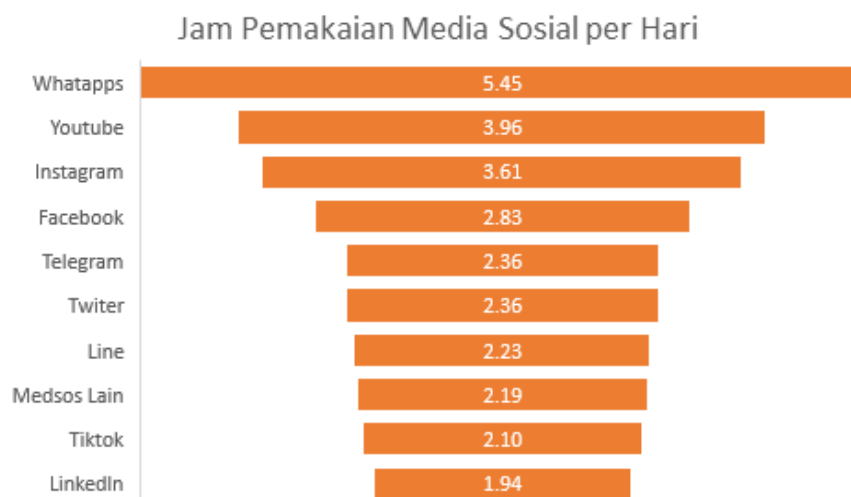
Pengujian hipotesis hubungan latar belakang pendidikan dengan nilai IAT

Pengujian hipotesis hubungan jenis kelamin dengan nilai IAT dilakukan dengan analisis *chi-square*, didapatkan *Pearson Chi-Square* sebesar 19,95 dengan Derajat Kebebasan 21, dan nilai $P > 0.05$. Uji hipotesis ini menyimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara latar belakang pendidikan dan nilai IAT

berdasarkan jawaban dari responden pada penelitian ini.

Rangking Sosial Media

Rangking aplikasi media sosial yang paling lama digunakan ditunjukkan pada Gambar 8 di bawah ini. Urutan 4 teratas sosial media yang paling lama di akses perharinya adalah, Whatapps sebesar 5,45 jam per hari, disusul Youtube selama 3,96 jam perhari, Instagram sebesar 3.61 jam perhari dan Facebook sebesar 2,83 jam per hari.



Gambar 7: Jam pemakaian media social per hari

Lama Responden Berkenalan dengan Sosial Media dan Gadget

Berdasarkan hasil survey terhadap 2014 responden di Indonesia, adiksi internet sudah mulai teridikasi saat tahun pertama orang mengenal internet dan mengenal sosial media. Pada puncaknya di tahun 5-6 yang paling banyak terindikasi adiksi. Dengan kata lain adiksi internet tidak perlu menunggu pemakaian internet yang cukup lama.

Diskusi

Dari pengujian validitas pada masing-masing item pertanyaan instrumen IAT dapat disimpulkan bahwa seluruh item pertanyaan dapat dinyatakan valid. Pengujian ini merupakan salah satu cara untuk memperkokoh konsep adiksi internet dapat diterima sebagai sains normal. Walaupun sudah hampir 20 tahun sejak

pertama kali disusun oleh Young, ternyata IAT masih tetap valid dan andal untuk digunakan sebagai alat ukur. Kriteria-kriteria diagnostik juga terus disempurnakan dan dipakai sebagai acuan untuk menyusun alat ukur, dan kemudian dilakukan pengujian/falsifikasi terhadap alat ukur tersebut. Ketika pengujian terhadap alat ukur adiksi internet sudah dilakukan berkali-kali dalam jangka waktu panjang, dan menunjukkan bahwa alat ukur tersebut masih valid dan andal, menunjukkan alat ukur tersebut makin corroborated (dikuatkan). Penguatan-penguatan ini akan terus dilakukan karena konsep adiksi internet masih terus menjadi kontroversi serta rentan terhadap upaya pelemahan, kritik, peniadaan atau pergeseran ke pseudo-science.

Menurut Popper, kondisi keilmuan “Suatu sistem disebut ilmiah hanya jika dapat diuji, dibuktikan dan difalsifikasikan oleh pengalaman”. Berdasarkan kriteria Popper, adiksi gadget dan social media addiction atau internet addiction secara umum sudah teruji secara empiris. dan difalsifikasikan serta pengujian hipotesisnya masuk dalam prinsip Karl Popper. Hasil survei yang dilakukan pada awalnya terhadap 200 responden untuk menguji reliabilitas dan validitas kuesioner yang digunakan. Setelah itu dilakukan survei terhadap sampel besar responden tahun 2014 dimana uji reliabilitas dengan Cronbach's alpha 0.895 (baik) menjanjikan.

Hipotesis 1: Uji (Usia dengan Skor IAT) Chi-Square

Berdasarkan gejalanya, semua kelompok umur memiliki kecenderungan dan kecenderungan yang sama sehingga tes adiksi gadget dan social media addiction (atau umumnya tes adiksi internet) merupakan realitas ilmiah dan bukan pseudo-science karena adiksi gadget dan social media addiction adalah logis, empiris dan dapat diuji. atau difasifikasikan dengan hasil uji reliabilitas yang baik yaitu Cronbach's alpha 0.895.

Paradigma mengandung pandangan yang dapat dipengaruhi oleh latar belakang, ideologi, relasi kekuasaan, dan fanatisme fundamental tentang apa yang menjadi inti materi ilmu.

Dari pengujian yang dilakukan, IAT menjadi lebih andal, divalidasi, atau dikuatkan. Sains tidak hanya objektif tetapi juga memiliki subjektivitas di dalamnya di mana terdapat pro dan kontra tentang kecanduan internet dalam berbagai pandangan. Oleh karena itu, dalam hal ini dimungkinkan subjek latar belakang peneliti juga berpengaruh.

KESIMPULAN

Dalam penelitian ini, dilakukan survei kecanduan internet dan gadget terhadap responden pengguna internet di Indonesia tahun 2014 dengan menggunakan Young's Internet Addiction Test (IAT). Kecanduan internet dan kecanduan gadget adalah sains bukan pseudosains yang dibuktikan oleh hasil survey.

Kecanduan gadget telah terjadi di Indonesia sebesar 25% berdasarkan hasil survei terhadap responden tahun 2014 dari berbagai tingkatan, baik ringan, sedang hingga berat.

Kecanduan internet telah terjadi pada pengguna internet di Indonesia sebesar 32% dari berbagai tingkatan baik ringan, sedang hingga berat.

Tidak ada bukti bahwa kecanduan media sosial dipengaruhi oleh jenis kelamin, ini berarti bahwa perempuan dan laki-laki sama-sama cenderung menjadi pecandu. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari survei ini dapat disimpulkan bahwa adiksi media sosial tidak dipengaruhi oleh tingkat pendidikan, artinya tidak ada bukti bahwa adiksi media sosial dipengaruhi oleh tingkat pendidikan.

Kecanduan Internet & Gadget sangat sering ditemukan pada remaja [12-25] tahun dibandingkan kelompok usia lainnya. Tingkat kecanduan internet pada remaja 41,7%, dan kecanduan gadget 34% untuk semua responden remaja. Kecanduan gadget / media sosial itu nyata dan berhubungan dengan rata-rata penggunaan yang lama per hari. Hasil survei menunjukkan bahwa penggunaan lebih dari 6 jam per hari di media sosial termasuk kecanduan media sosial pada tingkat sedang, tingkat ringan dan tingkat berat. Kecanduan media sosial meningkat dengan meningkatnya durasi penggunaan.

Berdasarkan penelitian kami, kami memiliki beberapa rekomendasi; (1) Kecanduan

gadget dan / atau media sosial sangat berkorelasi dengan durasi penggunaan rata-rata (jam / hari) sehingga disarankan untuk membatasi penggunaan gadget maksimal 6 jam / hari dan atau media sosial maksimal 3 jam / hari. Selain itu, diperlukan pelayanan profesional berupa balai rehabilitasi untuk mengatasi dampak negatif kecanduan gadget dan media sosial dengan melakukan penyuluhan kepada masyarakat yang paling kecanduan khususnya remaja Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. A. Bargh and K. Y. McKenna, "The internet and social life," *Annu. Rev. Psychol.*, vol. 55, pp.573–590, 2004.
- [2] P. Ekasari and A. H. Dharmawan, "Socio-economic impacts by the internet usage of teenagers in villages," *Sodality: Jurnal Sosiologi Pedesaan*, vol. 6, no. 1, 2012.
- [3] R. Katz, "Social and economic impact of digital transformation on the economy," *International Telecommunications Union*, p. 41, 2017.
- [4] A. A. K. S. Putri et al., "Analisis pengaruh sikap generasi milenial terhadap minat beli online pada situs jejaring sosial," *Master's thesis, Universitas Islam Indonesia*, 2018.
- [5] K. S. Young, "Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder," *Cyberpsychology & behavior*, vol. 1, no. 3, pp. 237–244, 1998.
- [6] A. P. Association et al., "Diagnostic and statistical manual of mental disorders fourth edition, text revision," *Arlington: American Psychiatric Association*, 2000.

- [7] R. Poli, "Internet addiction update: diagnostic criteria, assessment and prevalence," *Neuropsychiatry*, vol. 7, no. 1, pp. 04–08, 2017.
- [8] J. M. Grohol, "Internet addiction guide," *Recuperado el*, vol. 6, pp. 25–6, 1999
- [9] S. Hansen, "Excessive internet usage or internet addiction? the implications of diagnostic categories for student users," *Journal of Computer Assisted Learning*, vol. 18, no. 2, pp. 235–236, 2002.
- [10] S. Sussman, N. Lisha, and M. Griffiths, "Prevalence of the addictions: a problem of the majority or the minority?" *Evaluation & the health professions*, vol. 34, no. 1, pp. 3–56, 2011.
- [11] N. Dewi and S. K. Trikusumaadi, "Bahaya kecanduan internet dan kecemasan komunikasi terhadap karakter kerja sama pada mahasiswa," *Jurnal Psikologi*, vol. 43, no. 3, pp. 220–230, 2017.
- [12] Y.-J. Kim, H. M. Jang, Y. Lee, D. Lee, and D.-J. Kim, "Effects of internet and smartphone addictions on depression and anxiety based on propensity score matching analysis," *International journal of environmental research and public health*, vol. 15, no. 5, 2018.
- [13] W. D. T. Sari, E. Herawati, and S. KJ, "Hubungan antara tingkat adiksi internet dengan derajat depresi pada siswi di smk 1 batik surakarta," Ph.D. dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017.
- [14] A. Seifi, M. Ayati, and M. Fadaei, "The study of the relationship between internet addiction and depression, anxiety and stress among students of islamic azad university of birjand," *Int. J. Econ. Manag. Soc. Sci*, vol. 3, pp. 28–32, 2014.
- [15] B. X. Tran, N. D. Hinh, L. H. Nguyen, B. N. Le, V. M. Nong, V. T. M. Thuc, T. D. Tho, C. Latkin, M. W. Zhang, R. C. Ho et al., "A study on the influence of internet addiction and online interpersonal influences on health-related quality of life in young vietnamese," *BMC Public Health*, vol. 17, no. 1, p. 138, 2017.
- [16] W. W. K. Ma and A. Wu, "Internet addiction: An interpersonal perspective," *International Journal of Journalism & Mass Communication*, vol. 2016, 2016.
- [17] S. S. Alam, N. M. H. N. Hashim, M. Ahmad, C. A. C. Wel, S. M. Nor, and N. A. Omar, "Negative and positive impact of internet addiction on young adults: Empericial study in malaysia," *Intangible Capital*, vol. 10, no. 3, pp. 619–638, 2014.
- [18] M. Shaw and D. W. Black, "Internet addiction," *CNS drugs*, vol. 22, no. 5, pp. 353–365, 2008.
- [19] K. Young, "The evolution of internet addiction disorder," in *Internet addiction*. Springer, 2015, pp. 3–17.
- [20] M. G. Duran and M. Garcia, "Internet addiction disorder," *AllPsych Journal*, vol. 14, 2003.
- [21] J. C. Watson, "Internet addiction diagnosis and assessment: Implications for counselors." *Journal of Professional Counseling: Practice, Theory & Research*, vol. 33, no. 2, 2005.
- [22] I. GOLDBERG, "Internet addiction–internet addiction support group," MORAES, GTB; PILATTI, LA; SCANDELARI, L. *Comportamento pa- toló gico provocado pelo uso indevido de Internet: uma leitura do ambiente produtivo e social*. XXV Encontro Nacional de Engenharia de Produçã o–Porto Alegre, RS, Brasil, vol. 29, 1996.
- [23] F. Salicetia, "Internet addiction disorder (iad)," *Procedia-Social and*

- Behavioral Sciences, vol. 191, pp. 1372–1376, 2015.
- [24] M. Griffiths, “Internet addiction: does it really exist?” 1998.
- [25] W. Chin-Sheng and W.-B. Chiou, “The motivations of adolescents who are addicted to online games: A cognitive perspective,” *Adolescence*, vol. 42, no. 165, p. 179, 2007.
- [26] M. Griffiths, “Technological addictions,” in *Clinical psychology forum. Division of Clinical Psychology of the British Psychol Soc*, 1995, pp.14–14.
- [27] M. M. Fenger, “Internet addiction. neuroscientific approaches and therapeutical interventions,” 2015.
- [28] C. A. Essau, *Adolescent addiction: Epidemiology, assessment, and treatment*. Elsevier, 2008
- [29] N. A. Shapira, T. D. Goldsmith, P. E. Keck Jr, U. M. Khosla, and S. L. McElroy, “Psychiatric features of individuals with problematic internet use,” *Journal of affective disorders*, vol. 57, no. 1-3, pp. 267–272, 2000.
- [30] V. Brenner, “Psychology of computer use: XLVII.Parameters of Internet use, abuse and addiction: the first 90 days of the Internet Usage Survey,” *Psychol. Reports* 80, 1997.
- [31] S. Park, B., Han, D. H. & Roh, “Neurobiological findings related to Internet use disorders.,” *Psychiatry Clin.Neurosci.*, 2016.
- [32] Y. Achab, S., Simon, O., Müller, S., Thorens, G., Martinotti, G., Zullino, D. & Khazaal, “Internet addiction. In N. El-Guebaly, G. Carra & M. Galanter (Eds.),” *Textb. Addict. Treat. Int. Perspect.*, pp. 1499–1513, 2015.
- [33] T. Ratnasari, “Pengaruh gender terhadap jenis kecanduan internet implikasinya bagi bimbingan dan konseling pada siswa sma negeri di kabupaten pekalongan,” Ph.D. dissertation, Universitas Negeri Semarang.2017.
- [34] Amin, M. Al, & Juniati, D. (2017). *Klasifikasi Kelompok Umur Manusia Berdasarkan Analisis Dimensi Fraktal Box Counting Dari Citra Wajah Dengan Deteksi Tepi Canny*. *Jurnal Ilmiah Matematika*, 2(6), 1–10.