

Sarkina Bt Mat Saad @ Shaari

From: UUM CORPORATE COMM.
Sent: Thursday, July 25, 2019 1:05 PM
To: UUM - All Staff; UUM - All Students
Subject: Ketagihan Internet 4 Kali Ganda Bahaya Daripada Dadah – Lahirlah Zombie, Monster



UUM Corporate Comm.
Universiti Utara Malaysia

25 JULAI 2019 / 22 ZULKAEDAH 1440H

"UUM : UNIVERSITI PENGURUSAN TERKEMUKA"
(THE EMINENT MANAGEMENT UNIVERSITY)

Oleh: Siti Fatimah Abdullah
Gambar oleh: Abdul Halim Husain

KETAGIHAN INTERNET 4 KALI GANDA BAHAYA DARIPADA DADAH – LAHIRLAH ZOMBIE, MONSTER



UUM ONLINE: Dewasa ini, dunia dikejutkan dengan pelbagai insiden mengerikan sehingga ada yang bermain *game* komputer sampai mati kerana tidak makan selama seminggu. Ada yang sanggup bunuh diri, terjun bangunan, mengamuk sehingga membentuk 'zombie' dan 'monster' akibat ketagihan internet dan gajet.

Berucap menyampaikan ucapan bertajuk Memaknakan Interaksi Dalam Reka Bentuk Interaksi, Prof. Dr. Zulikha Jamaludin berkata, ketagihan ini meningkat dari 2014 sebanyak 4% penduduk dunia melonjak 9.6% (anggaran 725 juta orang) pada 2019 dan berlaku

ketakutan yang sangat ketara di kalangan pengguna apabila tiada akses terhadap gajet – fenomena nomofobia (*no mobile phobia*).

Masalah Kecelaruan ketagihan Internet (IAD) ini membawa kepada penubuhan pusat-pusat pemulihan IAD, seperti di Daxing Internet Addiction Treatment Center, Beijing, China.

Kajian mendapati ketagihan internet 4 kali ganda lebih berbahaya daripada dadah dan membawa kerosakan otak yang setara dengan penagih kokain.

Tegasnya dalam Seminar Teknologi Multimedia dan Komunikasi anjuran SMMTC, teknologi dan ketagihan adalah fakta.

“Saya pilih topik ini kerana impaknya kepada kanak-kanak dan remaja semakin sudah seperti tidak terbandung. Dalam kajian kes kami, terdapat anak yang asyik menggunakan *handphone*, bila saya minta dipulangkan kepada ibunya dia menjadi agresif menggenggam penumbuk, menumbuk meja sambil merenung tajam dan mendengus seperti *monster*. Lebih malang, ini bukan kes terpencil.

“Saya terkejut melihat anak sekecil ini sudah jadi seperti *monster*, saya tanya kenapa jadi begini? Rupa-rupanya sejak umur 2 tahun dia telah didedahkan dengan telefon bimbit dan sekarang sudah berusia 7 tahun.

“Kita banyak berinteraksi dalam bermacam-macam bentuk interaksi tetapi kita tidak tahu apakah interaksi kita mempunyai makna atau tidak. Apakah sekadar menggunakan gajet semata-mata tanpa matlamat yang jelas sehingga menjadi *zombie*?” soalnya.

Jelasnya, rekabentuk interaksi (*Interaction Design* atau IxD) merujuk kepada reka bentuk produk digital yang bermatlamat untuk memudahkan interaksi di antara pengguna dengan produk.

“IxD memainkan peranan yang sangat besar dalam semua perisian yang digunakan pada hari ini seperti Facebook, WhatsApp, Instagram dan Twitter.

“Asal usulnya peranan IxD sangat bagus untuk memudahkan manusia, nak bagi orang belajar guna produk, boleh buat tugas dengan sempurna dari awal hingga akhir, itu peranan yang sebenar,” kongsinya.

Daripada 7.7 bilion penduduk dunia, 2.4 bilion menggunakan Facebook yang memberi pengalaman yang menyeronokkan kepada pengguna ketika melayari internet kerana memiliki IxD yang kukuh, berstruktur, kemas dan antara muka yang menarik.

Namun ada sebahagian pereka bentuk yang mempunyai kepentingan mengambil kesempatan demi keuntungan kewangan, legasi, kemasyhuran dan pelbagai kepentingan lain telah membawa IxD ke sisi gelap.

“Aplikasi komputer kini direka bentuk dengan matlamat membuat rampasan psikologi, menarik pengguna ke lencongan yang ditentukan oleh aplikasi, bukan pengguna. Untuk satu lencongan sahaja secara purata pengguna membazirkan 23 minit. Bayangkan berapa banyak masa yang kita bazirkan melayan pautan demi pautan?

“*Social approval* pengguna berada di tangan syarikat teknologi, kita kalah dengan *social approval* kerana manusia suka memiliki, dimiliki, dipuji, dan dihargai.

“Pereka bentuk IxD adalah ‘penyiasat’ yang hebat. Mereka mengkaji pengguna dari segi minat, perasaan, tingkah laku malah ekspresi wajah. Mereka meneliti setiap perincian yang membawa kepada semangat, motivasi dan kekecewaan pengguna.

“Tugas ini sangat baik untuk membina perisian, tetapi apabila disalah guna mereka boleh mengambil kesempatan di atas kelemahan pengguna. Mereka sudah tahu benar bilakah daya tarik produk boleh membawa kepada ketagihan,” ujarnya.

Berbekalkan kemahiran psikologi persuasif, *captologi*, *HCI*, *UI*, *UX Interaction Designer* menggoda pengguna untuk mengguna aplikasi lebih lama, lencongan, rampasan kawalan, mencorak cara berfikir dan perasaan, rampasan psikologi, kutip maklumat pengguna, kawal pilihan pengguna – semuanya atas permintaan pelanggan yang menyediakan upah lumayan.

Tidak keterlaluan jika dikatakan kini Interaction Designer tidak ubah seperti *puppets* yang dimainkan oleh pelanggan (organisasi) untuk memperdaya pengguna.

“Ini antara sebab utama pengguna ketagih kepada aplikasi tertentu yang dinamakan Kecelaruhan ketagihan Internet (IAD) sehingga mengundang pelbagai masalah besar,” tambahnya.

Beliau turut berkongsi tips untuk selamat melayari internet antaranya menyimpan aplikasi yang benar-benar perlu sahaja, guna aplikasi secara sedar, notifikasi optimum, reka bentuk menyokong pengurusan masa, reka bentuk elak gangguan dan reka bentuk tanpa godaan (*login walls*).

Menurutnya ketika majlis pelancaran iPad pada Januari 2010, Steve Jobs menjelaskan kecanggihan dan manfaat produknya dengan panjang lebar, diakhir hujahnya beliau mengakui tiada seorang pun anaknya yang dibenarkan menggunakan gajet tersebut.

Beliau menutup dengan meminta peserta mendalami maksud *The power to do good is also the power to do harm*.



Universiti Utara Malaysia Official Website <http://www.uum.edu.my>

Disclaimer: This e-mail (including any attachments) may contain confidential information. If you are not the intended recipient, you are hereby notified that any review, distribution, printing, copying or use of this e-mail is strictly prohibited. If you have received this e-mail in error, please notify the sender or Universiti Utara Malaysia (UUM) immediately and delete the original message. Opinions, conclusions and other information in this e-mail that do not relate to the official business of UUM and/or its group of companies shall be understood as neither given nor endorsed by UUM and UUM accepts no responsibility for the same. All liability arising from or in connection with computer viruses and/or corrupted e-mails is excluded to the fullest extent permitted by law.