

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Remaja akhir merupakan fase peralihan dari masa kanak-kanak menuju kedewasaan. Pada tahap ini, individu mulai mengambil tanggung jawab yang lebih besar dalam hidup mereka, termasuk hubungan sosial (Rosyidah, 2024). Berhubungan sosial yang baik akan membantu remaja beradaptasi dengan lingkungan sosial yang baru dan kompleks secara lebih mudah dan efektif (Aulia et al., 2024). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hamid (2022) remaja akhir berada dalam tahap penting pengembangan keterampilan sosial sehingga sangat bergantung pada kualitas interaksi sosial yang mereka jalani. Kondisi itu berbalik arah dengan kondisi sekarang yaitu 77,8% remaja jarang melakukan interaksi sosial secara tatap muka langsung (Chaidirman dan Narmi, 2019).

Penulis melakukan survei awal dengan melakukan wawancara dengan lima perwakilan remaja akhir yang berada di Kota Malang. Berdasarkan hasil wawancara, memiliki kesimpulan bahwa mereka lebih sering melakukan interaksi secara tidak langsung, yaitu melalui media perantara daripada tatap muka langsung. Alasannya yaitu proses komunikasi yang lebih cepat, karena tidak terhalang oleh batasan waktu dan jarak. Remaja akhir mengakui jarang melakukan interaksi sosial secara langsung. Sehingga remaja akhir kesulitan dalam melakukan hubungan sosial yang sehat.

Interaksi sosial merujuk pada hubungan antara individu yang saling memengaruhi, di mana terdapat proses timbal balik dalam setiap interaksi (Wahyuliarmy dan Sari, 2021). Dalam interaksi sosial, remaja akhir seringkali

melakukan kontak fisik yang memungkinkan mereka untuk berbagi, berkolaborasi, dan menunjukkan empati terhadap individu lain (Riska et al., 2018).

Menurut Mayasari et al. (2023) interaksi sosial dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu interaksi langsung dan interaksi tidak langsung. Interaksi tidak langsung yaitu interaksi melalui perantara seperti media sosial, surat, dan lain-lain. Hal ini memungkinkan individu berkomunikasi tanpa harus bertemu secara langsung.

Interaksi langsung adalah proses komunikasi antara dua atau lebih orang yang dilakukan secara langsung, tanpa perantara (Mayasari et al., 2023). Menurut Moonik et al. (2021) interaksi sosial yang paling efektif adalah interaksi secara langsung, tanpa melalui perantara teknologi, karena memungkinkan individu untuk saling memengaruhi secara langsung. Hal ini menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan berkesan, yang pada gilirannya dapat memperkuat ikatan antara individu.

Saputri et al. (2016) menjelaskan bahwa media perantara seperti media elektronik memudahkan individu untuk berkomunikasi satu sama lain, namun interaksi melalui media tersebut tidak dapat menciptakan koneksi emosional yang hanya dapat tercipta dalam interaksi tatap muka langsung. Koneksi emosional ini memungkinkan terjadinya pertukaran emosi, ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan kontak fisik yang sulit direplikasi oleh media digital.

Retalia et al. (2022) menyebutkan bahwa 71% remaja lebih sering berinteraksi melalui aplikasi pesan instan seperti WhatsApp, Instagram, atau TikTok daripada bertemu langsung dengan teman-temannya. Meskipun mereka berkumpul bersama, seringkali perhatian mereka terfokus pada gawai masing-masing, sehingga interaksi sosial yang seharusnya terjadi secara langsung dan intensif menjadi semakin jarang. Kondisi ini dipengaruhi oleh preferensi individu yang terbentuk oleh budaya modern, di mana penggunaan gawai telah menjadi

dominan dalam cara berkomunikasi dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari (Efendi dan Widodo, 2021).

Remaja akhir yang tidak melakukan interaksi langsung, dapat berdampak pada terganggunya perkembangan psikososial. Menurut Arnami dan Astutik (2021) perkembangan psikososial adalah proses pertumbuhan individu yang dipengaruhi oleh hubungan dan interaksi yang terjadi dengan orang lain di sekitarnya, sehingga membentuk perilaku. Perkembangan psikososial yang terganggu membuat individu sulit dalam membentuk hubungan sosial yang sehat karena proses perkembangan ini mencakup aspek yang berhubungan dengan sensasi, emosi, dan sifat seseorang, serta melibatkan berbagai perubahan yang terjadi seiring waktu sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi yang dialami individu (Putro, 2017).

Menurut Putro (2017) tugas perkembangan remaja akhir yaitu membangun hubungan yang lebih stabil dan mendalam dengan teman sebaya serta pasangan romantis. Remaja akhir harus mampu menyesuaikan diri dengan nilai-nilai baru yang muncul dalam interaksi sosial, serta mengembangkan keterampilan komunikasi yang efektif untuk membangun hubungan yang sehat. Sementara interaksi sosial secara langsung rendah yang menyebabkan tugas perkembangan akhir menjadi terhambat (Moonik et al., 2015).

Rendahnya interaksi sosial secara langsung dipengaruhi oleh tingginya intensitas penggunaan gawai (Ftriana dan Fitria 2020). Menurut Rozalia (2017) intensitas adalah ukuran seberapa sering seseorang melakukan suatu aktivitas. Intensitas penggunaan gawai merujuk pada tingkat atau seberapa sering seseorang menggunakan perangkat elektronik yang memiliki fungsi praktis dan

canggih, yang dirancang untuk mempermudah berbagai aktivitas (Tanjung et al., 2019).

Saputri et al. (2022) menyebutkan intensitas pemakaian gawai yang tinggi oleh remaja umumnya diartikan sebagai penggunaan antara 5 sampai 7 jam per hari, atau setara dengan 300 hingga 420 menit. Penggunaan batas normal tidak lebih dari 14 jam dalam satu minggu atau sekitar 2 jam setiap hari. Kategori durasi penggunaan gawai dapat dibagi menjadi empat kategori, yaitu: sangat lama (≥ 7 jam), lama (5-6 jam), sedang (3-4 jam), dan singkat (≤ 2 jam) (Wijayanti, 2020).

Tanjung et al. (2019) menggunakan survei terhadap 1.500 remaja dan menemukan bahwa remaja akhir yang menggunakan gawai lebih dari 5 jam sehari memiliki peluang dua kali lebih besar untuk mengalami penurunan kualitas hubungan sosial dibandingkan mereka yang menggunakan gawai kurang dari 2 jam per hari. Semakin tinggi intensitas penggunaan gawai, semakin besar kemungkinan remaja akan menggantikan interaksi langsung dengan komunikasi digital (Albar et al., 2024).

Tingginya intensitas penggunaan gawai sering kali berkaitan dengan ketidakmampuan individu dalam menggunakan perangkat tersebut secara bijaksana, yang dapat memicu perilaku *phubbing*, yaitu fenomena di mana individu lebih fokus pada gawainya daripada pada orang-orang yang sedang berinteraksi dengannya (Kurnia et al., 2020). Lestari dan Priyanggasari (2022) menjelaskan bahwa tingginya perilaku *phubbing* dapat mengakibatkan berkurangnya interaksi tatap muka secara langsung.

Terdapat penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Rahayu et al. (2019) meneliti dampak penggunaan gawai terhadap interaksi sosial remaja

di Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan menyimpulkan bahwa peningkatan intensitas penggunaan gawai berkorelasi negatif dengan kualitas interaksi sosial langsung. Wijayanti (2020) mengkaji hubungan antara penggunaan gawai dengan interaksi sosial pada remaja di Jakarta. Hasil penelitian menunjukkan adanya korelasi positif antara penggunaan media sosial secara moderat dengan peningkatan interaksi sosial secara digital, namun korelasi tersebut menjadi negatif jika penggunaan gawai berlebihan. Prambayu dan Dewi (2019) meneliti pengaruh penggunaan gawai terhadap kemampuan komunikasi interpersonal pada remaja di Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa durasi penggunaan gawai yang tinggi dapat mengurangi keterampilan komunikasi interpersonal, yang pada gilirannya menghambat kualitas interaksi sosial.

Kekurangan dari penelitian-penelitian ini yaitu belum mengukur intensitas penggunaan gawai dengan interaksi sosial pada remaja akhir. Remaja akhir dianggap sebagai tahap yang lebih matang dan stabil dalam perkembangan remaja. Hal ini menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut dengan pendekatan yang lebih terfokus dan mendalam.

Penelitian ini memiliki perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan studi sebelumnya karena fokus pada kelompok remaja pada tingkat akhir di Kota Malang. Kota Malang dikenal sebagai kota pendidikan karena terdapat 112 sekolah dan 56 perguruan tinggi. Hal ini menyebabkan banyak remaja yang tinggal di Malang. Remaja dapat bertemu dengan teman-teman mereka di tempat berkumpul dan pusat kegiatan sosial. Penelitian ini menyoroti apakah intensitas penggunaan gawai dapat memengaruhi interaksi sosial secara langsung pada remaja akhir di Kota Malang

Sebagai kesimpulan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang korelasi intensitas penggunaan gawai dengan interaksi sosial pada remaja akhir. Dengan hasil penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh wawasan baru yang relevan untuk membantu para orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam mengatur penggunaan gawai di kalangan remaja akhir. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi pengembangan kebijakan yang lebih bijaksana dalam mendukung perkembangan sosial remaja, terutama dalam konteks penggunaan teknologi di era digital.

B. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan gawai dengan interaksi sosial pada remaja akhir.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini, apakah terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gawai dengan interaksi sosial pada remaja akhir ?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara langsung maupun tidak langsung, bagi dunia pendidikan. Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

Penelitian ini diharapkan dapat menambah literatur mengenai dampak teknologi, khususnya penggunaan gawai, terhadap interaksi sosial. Temuan ini diharapkan

dapat menjadi rujukan untuk penelitian selanjutnya terkait dengan psikologi sosial dan perkembangan remaja.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini dapat membantu orang tua dan pendidik dalam memahami pengaruh penggunaan gawai terhadap interaksi sosial remaja akhir, sehingga remaja akhir dapat mengatur penggunaan gawai dengan lebih bijaksana. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat digunakan oleh remaja untuk lebih menyadari dampak penggunaan gawai terhadap kehidupan sosial remaja akhir.