

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pravelensi penggunaan *gadget* oleh remaja terus meningkat. Hal ini dibuktikan dengan data dari Negara Tiongkok yang merupakan Negara dengan persentase pengguna *gadget* tertinggi di dunia, yaitu 63,4% dari seluruh pengguna *gadget* di seluruh dunia. Jumlah ini setara dengan 911.924.000 pengguna *gadget* aktif di negara ini, pada beberapa tahun lalu, ketika populasi global pengguna *gadget* mulai aktif secara *online* di dunia. Saat ini, jumlah pengguna *gadget* diperkirakan mencapai 3,9 juta. Kemajuan ini dipergerakan oleh kawasan yang berkembang pesat, seperti Timur Tengah dan Afrika, Amerika Latin, dan Asia. Peringkat kedua pada penggunaan *gadget*, berada di India memiliki 439.400.000 pengguna *gadget*. Kemudian, Amerika Serikat melaporkan bahwa 270.000.000 menggunakan *gadget* di Negara tersebut, yang mencakup 81,6% dari total populasi. Hasil di peringkat keempat dengan 160.230.000 pengguna adalah Indonesia (Clinton & Secapramana, 2022).

Berdasarkan data WHO (2019) yang baru ini menerbitkan *International Clasification of Diseases* edisi 11 yang menunjukkan bahwa kecanduan *gadget* sebagai salah satu gangguan kesehatan mental. Berdasarkan hasil data survei WHO (2019) di Asia Tenggara, 59,93% remaja mengalami kecanduan *gadget*. Hal tersebut merupakan salah satu faktor penyebab kesehatan mental remaja terganggu (Lestari, 2023). Fenomena internasional dari studi yang telah dilakukan oleh *University of Western Australia* dengan menggunakan survei terhadap 2.600 anak sekolah tentang seberapa sering mereka menggunakan *gadget*, 45% anak berusia 8 tahun dan 80% berusia 16 tahun. Menggunakan *gadget* lebih dari dua jam sehari dihabiskan siswa untuk bermain *gadget*, kecanduan *gadget* adalah penggunaan yang digunakan secara berlebihan yang mengganggu kehidupan sehari-hari (Refnandes et al., 2022).

Hal ini juga bisa mengakibatkan remaja menjadi asik terhadap dunianya sendiri dan melupakan orang yang ada disekitarnya terutama dengan teman. Kecanduan internet tidak hanya terjadi di Indonesia, ini terjadi di seluruh dunia. Berdasarkan survei meta-analisis, penggunaan internet tertinggi terjadi di Asia Tenggara (10,9%), diikuti oleh Amerika Utara (8,0%) dan Amerika Selatan (7,1%). Di Asia, khususnya China, tingkat penetrasi internet 2,2-9,6%, Jepang 3,1-6,2%, Finlandia 4,9-21,1%, dan Hongkong 3,0-16,4% (Kusuma Rini & Huriah, 2020).

Di Indonesia menurut dari Survei (Asosiasi Penyelenggara Jasa internet Indonesia, 2019) yakni sekitar 143,26 juta orang, atau 54,68% penduduk Indonesia, menggunakan internet (Eka et al., 2023). Jumlah pengguna internet tertinggi atau sekitar 196,7 juta orang dari total penduduk Indonesia yang berjumlah sekitar 262 juta orang. Pada tahun 2019, dilaporkan di Indonesia bahwa 80% remaja berusia 15 hingga 19 tahun yang merupakan pengguna *gadget* yang paling sering, dan 40% diantaranya terdeteksi mengalami masalah terkait dengan *gadget* (Nove Lestari, 2023). Persentase pengguna internet terbesar berada di Pulau Jawa yaitu berjumlah sekitar 86,3 juta orang atau sekitar 58,08%. Berdasarkan data Asosiasi Pengguna Jaringan Internet Indonesia pengguna internet di pulau Jawa Timur merupakan kelompok terbesar ketiga setelah Jawa Barat dan Jawa Tengah, dengan total lebih dari 26 juta orang Berdasarkan data (Asosiasi Penyelenggara Jasa internet Indonesia, 2019) di Jawa Tengah menjadi peringkat ke dua dengan pengguna internet terbanyak berdasarkan dengan wilayah provinsi (Anjani et al., 2022).

Berdasarkan survei dari (Asosiasi Penyelenggara Jasa internet Indonesia, 2019), sekitar 143,26 juta orang, atau 54,68% penduduk Indonesia, menggunakan internet. Mayoritas pengguna internet berusia antara 13 dan 18 tahun (75,5%). *Gadget* merupakan perangkat yang paling sering digunakan untuk mengakses internet (44,16%). Berdasarkan data survei, yaitu remaja menjadi pengguna internet yang bergantung pada *gadget*. Remaja biasanya menggunakan internet untuk mengakses media sosial, termasuk *YouTube* dan *game online* (Pratiwi & Malwa, 2021).

Survei terhadap remaja di Indonesia yang memiliki atau menggunakan *gadget* adalah 19,3% remaja awal dan 14,4% usia remaja akhir. Sebanyak 2.933 remaja mengalami peningkatan durasi *online* dari 7,27 jam menjadi 11,6 jam per hari. Sekarang mencapai 59,7%. Sekitar 4.734 remaja atau masyarakat yang berusia di bawah 20 tahun ini juga mengalami peningkatan penggunaan internet yang mencapai 10 jam per hari (Suryani & Yazia, 2023).

Fenomena yang ada di Indonesia saat menggunakan *gadget* terdapat dampak positif. Penggunaan *gadget* dengan secara terus menerus dapat menyebabkan hal tersebut membuat ketagihan. Fenomena penggunaan *gadget* di kalangan remaja di Indonesia, di Indonesia 19,3% dari 2.9333 remaja kecanduan *gadget* secara berlebihan dapat berdampak buruk pada kehidupan sehari-hari terhadap perilaku, perkembangan dan interaksi remaja (Pradhita et al., 2023). Sebagian besar remaja memiliki akses terhadap *gadget*. Hal tersebut, kurangnya kesadaran remaja yang menyebabkan remaja semakin tidak terkontrol dalam menggunakan *gadget*, sehingga remaja tidak memahami dampak positif dan negatifnya (Aisyah et al., 2023).

Kecanduan *gadget* pada remaja bisa mempengaruhi psikologis mengubah pendapat, sikap, dan perilaku remaja terutama pada interaksi sosial remaja. Kecanduan *gadget* pada remaja dapat berakibat dan permasalahan yang timbul yakni remaja menjadi sulit menyesuaikan diri dengan keterbatasan waktu, kesulitan menyelesaikan tugas, kesulitan bersosialisasi dengan orang sekitar atau terasing dari teman, serta mengalami semacam *euforia* saat melakukan aktivitas *online* (Juliani & Wulandari, 2022).

Remaja yang kecanduan *gadget* bisa bermasalah pada hubungan negatif dengan lingkungan sekitar terutama dengan temannya. Remaja yang kecanduan *gadget* biasanya hanya fokus dengan *gadget* dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar, sebuah survei menunjukkan bahwa remaja di Indonesia kecanduan *gadget* hasilnya adalah 19,3% remaja awal dan 14,4% remaja akhir kecanduan *gadget*. Sejumlah

2.933 remaja mengalami peningkatan durasi *online* dari 7,27 jam menjadi 11,6 jam per hari (Ulfa Suryani & Yazia, 2023). Hal tersebut yang mengakibatkan dan bermasalah karena kurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar, serta kurangnya pembatasan, penyesuaian sosial yang buruk, penurunan kemampuan penyesuaian diri, kecerdasan sosial, dan menarik diri, mengabaikan tugas sekolah, kehilangan kendali diri, hingga mengalami konflik dengan lingkungan sekitar akibat dari penggunaan *gadget* yang tidak dapat di kontrol (Muhazir et al., 2023).

Berdasarkan dari hasil survai bahwa sebesar 98%, penggunaan *gadget* untuk melakukan interaksi sosial menjadi semakin bermasalah bagi pengguna *gadget*. Remaja yang sebelumnya berinteraksi atau berkomunikasi tanpa adanya penghalang kini beralih ke penggunaan *gadget* dengan dibuktikan data sebesar 23,4% remaja yang masih fokus pada gadget (Fahrudin & Cahyaningtyas, 2020). Faktor yang dialami oleh remaja dengan terbiasa berinteraksi menggunakan *gadget* menyebabkan interaksi sosial mereka menjadi bermasalah. Hal ini yang merugikan remaja terhadap penggunaan *gadget*, karena lebih banyak waktu yang diberikan untuk bermain dengan *gadget* daripada melakukan percakapan dengan orang-orang yang terlibat dalam kehidupan remaja terutama dengan teman (Ayub & Sulaeman, 2022).

Pada hakikatnya jika remaja tidak melakukan interaksi dengan lingkungan sekitar atau bahkan bermasalah maka remaja akan kesulitan dalam menjalani kehidupannya. Interaksi sosial pada hakikatnya adalah hubungan antar individu. Interaksi sosial individu terjadi ketika seorang individu berinteraksi dengan individu lain dengan cara terus-menerus bertemu, berjabat tangan, berbicara, dan terus-menerus mempengaruhi dalam pikiran dan tindakan (Juwariyah et al., 2023). Fenomena yang terjadi saat ini yang mengakibatkan remaja tidak mungkin bisa hidup tanpa *gadget*. Hal ini akan berdampak buruk pada tumbuhnya interaksi sosial. Seringkali remaja menghabiskan waktunya bermain dengan *gadget* dibandingkan bersosialisasi dengan temannya (Juwariyah et al., 2023).

Penelitian terdahulu dengan judul “Hubungan antara kecanduan *gadget* dengan interaksi sosial pada siswa MTS Nahdlatussyuban Ploso” mempunyai hubungan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari semakin tinggi seseorang mengalami kecanduan *gadget* maka semakin buruk juga interaksi sosialnya. Didapatkan bahwa siswa yang ketergantungan *gadget* dalam kategori ketergantungan *gadget* berat, dimana siswa yang mempunyai interaksi sosial yang buruk (34,5%) artinya sekitar (65%) mereka mempunyai interaksi sosial buruk.

Pada penelitian lain yang sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Wulandari & Haryuni, 2020), (Asif & Rahmadi, 2017) dan (Huda, 2020) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan antara ketergantungan *smartphone* dengan interaksi sosial. Aktivitas dan pola perilaku yang dilakukan oleh remaja saat ini sudah mulai merubah akibat penggunaan media *gadget* yang sangat tinggi, hal itu dilihat dari kebiasaan yang dilakukan di lingkungan mereka lebih nyaman dan lebih senang bermain *gadget* dari pada berinteraksi secara langsung dengan orang sekitar. Komunikasi yang terjadi di antara mereka juga lebih banyak menggunakan media sosial dari pada komunikasi secara tatap muka atau *face to face* (Noormiyanto, 2018).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di Desa Kabukan Kecamatan Tarub Tanggal 25 November 2023 yaitu karena dengan adanya fenomena penggunaan *gadget* yang berlebihan terhadap remaja dan didapatkan data terhadap 10 remaja yang bermain *gadget* bahwa mereka menggunakan *gadget* selama 6-9 jam setiap harinya, 7 dari mereka mengatakan lebih suka menggunakan *gadget* untuk membuka sosial media seperti *whatsapp*, *facebook* dan *Instagram*, dan 3 dari mereka lebih suka menggunakan *gadget* untuk bermain *game*. Selain itu, hasil observasi terkait interaksi sosial didapatkan data bahwa 8 dari mereka lebih suka dengan *gadget* dan 2 dari mereka lebih suka bercerita dengan teman. Berdasarkan fenomena diatas maka rumusan masalahnya yaitu “apakah ada hubungan antara kecanduan *gadget* dengan interaksi sosial pada remaja”. Dari pernyataan tersebut

peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja di Desa Kabukan Kecamatan Tarub”.

1.2 Tujuan Penelitian

1.2.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan gadget dengan interaksi sosial pada remaja di Desa Kabukan Kecamatan Tarub.

1.2.2 Tujuan Khusus

1.2.2.1 Mengidentifikasi kecanduan gadget pada remaja di Desa Kabukan Kecamatan Tarub

1.2.2.2 Mengidentifikasi interaksi sosial pada remaja di Desa Kabukan Kecamatan Tarub

1.2.2.3 Menganalisa hubungan kecanduan gadget dengan interaksi sosial pada remaja di Desa Kabukan Kecamatan Tarub

1.3 Manfaat Penelitian

1.3.1 Manfaat Aplikatif

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan positif bagi remaja dalam meningkatkan interaksi sosial dan mengatasi perilaku buruk pada kecanduan gadget.

1.3.2 Manfaat Keilmuan

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan perilaku kecanduan gadget dengan interaksi sosial pada remaja.

1.3.3 Manfaat Metodologi

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi baik secara teori maupun data bagi peneliti selanjutnya mengenai hubungan kecanduan gadget dengan interaksi sosial pada remaja.

