

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Keluarga merupakan unit sosial terkecil dalam masyarakat, akan tetapi mempunyai pengaruh besar bagi bangsa dan negara. Keluarga sendiri akan melahirkan generasi penerus yang akan menentukan nasib bangsa. Pada umumnya keluarga dimulai dengan perkawinan laki-laki dan perempuan dewasa. melalui hubungan perkawinan tersebut mereka akan melahirkan seorang anak sehingga muncullah sebuah relasi yang baru yaitu orang tua dengan anak dan inilah yang disebut dengan keluarga inti. Dilihat dari tinjauan Psikologi Perkembangan, padangan tentang relasi orang tua pada anak pada umumnya merujuk pada teori kelekatan yang pertama kali dicetuskan oleh John Bowlby (Sri Lestari, 2012:17). Bowlby mendefinisikan pengaruh perilaku pengasuhan sebagai faktor kunci dalam hubungan orang tua – anak yang dibangun sejak usia dini.

Buku Psikologi Keluarga selain teori kelekatan, hubungan orang tua – anak juga dapat dijelaskan dengan pendekatan teori penerimaan dan penolakan orang tua yang dikembangkan oleh Roher (Schwartz, Zambonga, Ravert, Kim, Weisskirch, Williams, Bersamin, & Finley, 2009). Menurut Chen, kualitas hubungan orang tua-anak merefleksikan tingkatan dalam hal kehangatan, rasa aman, kepercayaan, afeksi positif, dan ketanggapan dalam hubungan mereka, sehingga orang tua akan mendidik anak menjadi remaja. Seperti halnya perkembangan yang berlangsung dimasa kanak-kanak, perkembangan masa remaja diwarnai

oleh interaksi antara faktor genetik, biologis, lingkungan dan sosial. Selama masa kanak-kanak, remaja menghabiskan ribuan jam untuk berinteraksi dengan orang tua, kawan-kawan, kini tiba waktunya mereka dihadapkan pada perubahan biologis yang dramatis, pengalaman-pengalaman baru, serta tugas perkembangan baru. Dimana suatu masa pasti banyak orang yang bertanya bagaimanakah remaja itu nantinya.

Remaja sendiri merupakan kelompok manusia yang penuh potensi yang perlu untuk dimanfaatkan. Secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkat yang sama (Hurlock, 1980). Masa remaja adalah masa peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/fungsi untuk memasuki masa dewasa (Rumini & Siti Sundari, 2013:53).

Tulisan Ny.Y.Singgih D.Gunarso dan Singgih D.Gunarso (1978) menyebutkan bahwa di Indonesia baik istilah pubertas maupun *adolesensia* dipakai dalam artian yang umum. Selanjutnya ditegaskan akan dipakai istilah remaja, ditinjau psikologis yang ditunjukkan pada seluruh proses perkembangan remaja dengan batas usia 12-22 tahun (Rumini & Siti Sundari, 2013:54).

Menurut Mappiare dalam bukunya Psikologi Remaja (1982), dapat disimpulkan bahwa secara teoritis dan empiris dari segi psikologis, rentangan usia remaja berada dalam usia 12 tahun sampai 21 tahun bagi

wanita, dan 13 sampai 22 tahun bagi pria. Jika dibagi atas remaja awal dan remaja akhir, maka remaja awal berada dalam dalam usia 12/13 tahun sampai 17/18 tahun, dan remaja akhir dalam rentangan usia 17/18 tahun sampai 21/22 tahun. Masa remaja akhir ialah masa ketika seseorang individu berada pada usia 17/18 tahun sampai dengan 21/22 tahun. Dimana saat usia ini rata-rata setiap remaja memasuki sekolah menengah tingkat atas. Ketika remaja duduk dikelas dua atau terakhir biasanya orang tua menganggapnya hampir dewasa dan berada diambang perbatasan untuk memasuki dunia kerja orang dewasa.

Jadi dari beberapa pendapat para ahli tadi dapat disimpulkan bahwa, remaja akhir adalah masa peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/fungsi untuk memasuki masa dewasa dengan batasan usia masa remaja akhir sekitar 17 – 22 tahun. Dengan batasan usia tersebut remaja mampu berkembang sesuai perkembangan usia remaja itu sendiri. Dimana remaja mulai menyampaikan kebebasan dan haknya untuk mengemukakan pendapatnya sendiri, remaja mudah dipengaruhi teman-temannya dan juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi dalam bentuk media sosial.

Lahirnya media sosial menjadikan pola perilaku individu mengalami pergeseran baik budaya, etika dan norma yang ada. Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunaanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual (Cahyono, 140).

Media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Untuk mengakses ini semua tentunya menggunakan sebuah alat elektronik yang salah satunya menggunakan *gadget*.

Gadget adalah alat komunikasi dilengkapi dengan fitur-fitur yang canggih sehingga membuat para remaja berbondong-bondong untuk memilikinya. *Gadget* adalah alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi. Dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda. Dengan memiliki *gadget* ini remaja mampu berkomunikasi dengan keluarganya meski remaja itu berada di luar rumah. Dengan *gadget* manusia antar negara menjadi mudah berhubungan baik melalui kunjungan secara fisik maupun non fisik, karena alat transportasi sudah bukan merupakan penghambat bagi manusia untuk melewati berbagai tempat di bumi ini, ataupun melalui pemanfaatan perangkat komunikasi. Dengan menggunakan *gadget* seseorang dapat berkomunikasi dengan mudah tanpa harus bertemu langsung. Bahkan dengan *gadget* keluarga yang jauh pun bisa terasa dekat.

Faktanya pada saat sekarang ini remaja yang menggunakan *gadget* dalam penggunaan media sosial malah akan membuat jarak di dalam keluarganya sendiri yang akan menjauhkan orang-orang yang sudah dekat dan sebaliknya, kurangnya komunikasi, interaksi secara tatap muka cenderung menurun, sedikitnya berbicara, dan mengabaikan yang ada

dilingkungan sekitarnya (Cahyono,140). Bagi remaja yang memiliki *gadget* mereka hanya terfokus kesana saja apalagi dengan tambahan fitur-fitur yang sangat canggih di dalamnya.

Kehidupan sehari-hari seorang individu dapat dilihat bagaimana hubungannya dengan orang lain, ada individu yang lekat hubungannya, namun ada juga individu yang kurang lekat hubungannya. Hal tersebut biasanya akan membawa perbedaan dalam jarak sosial (Walgito, 2011:19).

Konsep jarak sosial (*social distance*) mencoba mengukur dekat jauhnya suasana psikologis antara satu individu yang diklasifikasikan dalam suatu kelompok tertentu dengan individu-individu dari kelompok lain. Menurut Doob (Liliweri,2005. Dalam jurnal Amanda & Mardianto) jarak sosial merupakan perasaan untuk memisahkan seseorang atau kelompok tertentu berdasarkan tingkat penerimaan tertentu. Jarak sosial yang terjadi ialah kurangnya komunikasi, interaksi, sedikitnya berbicara, dan saling acuh tak acuh antara remaja dengan keluarganya. Sehingga remaja itu hanya memperhatikan dirinya sendiri tanpa mempedulikan disekitarnya.

Berikut hasil observasi yang peneliti temukan di lapangan dilakukan di Kalumbuk pada tanggal 10 November 2017 bahwasanya remaja yang berinisial P, saat itu P dipanggil oleh orang tuanya untuk meminta tolong membelikan bahan masakan, akan tetapi P tidak meng “iya” kan malah P mengabaikan panggilan orang tuanya tersebut, karena P

asyik dengan *gadget* yang sedang P gunakan. Bahkan *gadget* itu sendiri tidak lepas dari gengaman P.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Cahyono, Anang mengenai “Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia” didapatkan bahwa dampak positif dari media sosial adalah memudahkan kita untuk berinteraksi dengan banyak orang, memperluas jarak dan waktu bukan lagi masalah, lebih mudah dalam mengekspresikan diri, penyebaran informasi dapat berlangsung secara cepat, biaya lebih murah. Sedangkan dampak negatif dari media sosial adalah menjauhkan orang-orang yang sudah dekat dan sebaliknya, interaksi tatap muka cenderung menurun, membuat orang-orang menjadi kecanduan terhadap internet, menimbulkan konflik, masalah privasi, rentan terhadap pengaruh buruk orang lain. Adanya media sosial telah mempengaruhi kehidupan sosial dalam masyarakat.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Sarkawi, Dahlia mengenai “Perubahan Sosial dan Budaya Akibat Media Sosial” di dapatkan hasil bahwa Perubahan sosial budaya meliputi perubahan fungsi kebudayaan dan perilaku manusia dalam masyarakat dari keadaan tertentu ke keadaan lain. Hal ini mengandung arti bahwa perubahan yang terjadi meliputi perubahan sosial dan budaya, terjadi di masyarakat, serta menghasilkan keadaan baru bagi manusia. Kebudayaan harus dipahami menurut tiga lapisan berikut: lapisan teknologi adalah yang terendah, lapisan sosiologis yang menengah, lapisan filosofis yang tertinggi. Dampak lain adalah

munculnya budaya berbagi yang berlebihan dan pengungkapan diri (*self disclosure*) di dunia maya. Budaya ini muncul dan terdeterminasi salah satunya karena hadirnya media sosial yang memungkinkan secara perangkat siapa pun dapat mengunggah apa saja. Hal tersebut menjadi sebuah budaya yang pada akhirnya memberikan penaburan terhadap batas-batas antara ruang pribadi dan ruang publik. Konsekuensi adanya media *online* dan semakin maraknya pengguna media sosial. Media sosial tidak hanya ditempatkan lagi dalam konteks saluran atau medium, tetapi media sosial itu sudah merupakan gaya hidup dari hubungan antara pengguna dan teknologi.

Selanjutnya hasil penelitian lainnya yang dilakukan oleh Prabowo, Agung dalam skripsinya mengenai “Pengaruh *Gadget* Terhadap Anak Dalam Interaksi Keluarga Muslim Perumahan Winong Kotagede Yogyakarta” dengan menggunakan jenis penelitian *field research* atau penelitian lapangan. Data yang dihasilkan bahwa anak-anak di perumahan Winong Kotagede yang memiliki gadget sangat berpengaruh terhadap interaksi keluarga. Kemajuan teknologi mempengaruhi perkembangan anak, gaya hidup, nilai-nilai, norma, agama dan ideologi serta menciptakan ideologi baru bagi anak dan keluarga. Anak-anak menjadi malas untuk bersosialisasi, intensitas komunikasi keluarga menjadi berkurang. Selain itu, sejak menggunakan gadget anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peka terhadap lingkungan, anak menjadi pasif,

tidak mendengarkan nasehat orang tua, serta sangat lambat responnya saat diperintah orang tua untuk mengerjakan sesuatu.

Berdasarkan dengan pernyataan yang telah peneliti buat dengan 5 pernyataan yaitu : “saya merasa resah jika sehari saja tidak memegang gadget”, “semenjak menggunakan gadget komunikasi saya dengan orang tua tidak berkurang”, “saya menggunakan gadget dalam sehari lebih kurang 6 jam”, saya merasa saat menggunakan gadget komunikasi dan interaksi bersama orang tua menjadi berkurang”, orang tua selalu menegur saya saat menggunakan gadget”, dengan keterangan bahwa setiap responden yang menjawab “ya” mendapat *score* 1 dan yang menjawab “tidak” mendapat *score* 0 dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 1.1

Jumlah Parsentase Remaja Yang Menggunakan Gadget Dan Memiliki Jarak Sosial Di Dalam Keluarganya

No	Uraian	Pernyataan				Total	
		Ya	%	Tidak	%	Jumlah	%
1.	Saya merasa resah jika sehari saja tidak memegang <i>gadget</i>	14	46,67	16	53,33	30	100
2.	Semenjak menggunakan <i>gadget</i> komunikasi saya dengan orang tua tidak berkurang	16	53,33	14	46,67	30	100
3.	Saya menggunakan <i>gadget</i> dalam sehari lebih kurang 6 jam	14	46,67	16	53,33	30	100
4.	Saya merasa saat menggunakan <i>gadget</i> komunikasi dan interaksi bersama orang tua menjadi berkurang	11	36,67	19	63,33	30	100
5.	Orang tua selalu menegur saya saat menggunakan <i>gadget</i>	22	73,33	8	26,67	30	100

Berdasarkan tabel di atas bahwa sebanyak 73 % remaja yang ditegur oleh orang tuanya saat menggunakan gadget dan sebanyak 53 % dimana komunikasi bersama orang tua tidak berkurang, setelah itu terdapat sebanyak 46 % remaja yang resah jika tidak memegang gadget dalam sehari, lalu ada sekitar 46 % remaja yang menggunakan gadget dalam sehari lebih kurang 6 jam, dan sebanyak 36 % remaja komunikasi dan interaksi bersama orang tua menjadi berkurang.

Jadi berdasarkan survei yang peneliti lakukan sebagai uji coba dalam pelaksanaan penelitian awal dari 5 aitem tersebut ada 3 aitem diantaranya yang mana terjadinya jarak sosial yaitunya saya merasa resah jika sehari saja tidak memegang *gadget*, saya menggunakan *gadget* dalam sehari lebih kurang 6 jam dan saya merasa saat menggunakan gadget komunikasi dan interaksi bersama orang tua menjadi berkurang. Dari ketiga aitem tersebut akan dapat mempengaruhi hubungan orang tua dan anaknya sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat jarak diantara keluarga dan anaknya.

Sehingga dengan *gadget* tersebut membuat remaja menjadi jauh dengan keluarganya. Yang mana seharusnya dengan adanya *gadget* mempermudah orang untuk berkomunikasi dengan keluarganya ketika berjauhan, akan tetapi malah membuat jarak sosial antara remaja dengan keluarganya di dunia nyata akibat dari kecanggihan teknologi *gadget* yang di gunakan remaja.

Maka dari itulah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “**Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Jarak Sosial Remaja di Dalam Keluarga (Studi Pada Siswa SMAN 5 Padang)**”.

B. RUMUSAN DAN BATASAN MASALAH

1. Rumusan Masalah

Agar pembahasan tetap terarah dan ruang lingkupnya tidak mengambang, maka peneliti merumuskan masalah penelitian ini tentang : Apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap jarak sosial remaja di dalam keluarga (studi pada siswa SMAN 5 Padang) ?

2. Batasan Masalah

Dalam permasalahan ini yang menjadi batasan-batasan masalah adalah sebagai berikut :

- a. Kategori penggunaan *gadget* pada remaja
- b. Kategori jarak sosial remaja yang terjadi di dalam keluarga
- c. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap jarak sosial remaja di dalam keluarga

C. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui kategori penggunaan *gadget* pada remaja
- b. Untuk mengetahui kategori jarak sosial remaja di dalam keluarga.
- c. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap jarak sosial remaja di dalam keluarga

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan sebagai bahan informasi pengembangan ilmu psikologi dan penelitian, khususnya dalam kajian ilmu Psikologi Sosial, yakni mengenai jarak sosial remaja di dalam keluarga.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa sebagai bahan informasi untuk mengetahui tentang pengaruh gadget terhadap jarak sosial remaja di dalam keluarga.
- b. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi orang tua sebagai bahan informasi agar orang tua lebih memperhatikan lagi anaknya dalam menggunakan *gadget*.
- c. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti selanjutnya sebagai bahan atau informasi dalam penulisan skripsi atau bahan mata perkuliahan.

E. SISTEMATIKA PENULISAN PENELITIAN

Agar dapat mudah dan dimengerti, maka dalam penulisan karya tulis ini disusun atas 5 (lima) sub bab yang bertujuan agar mempunyai susunan yang sistematis, dapat memudahkan untuk mengetahui hubungan antara bab yang satu dengan bab yang lainnya sebagai suatu rangkaian yang konsisten. Adapun sistematika yang dimaksud adalah:

BAB I PENDAHULUAN : Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI : Pada bab ini membahas pengertian remaja, ciri-ciri remaja, tahap perkembangan remaja, pengertian gadget, dampak penggunaan gadget, pengertian jarak sosial, aspek-aspek jarak sosial, faktor-faktor yang mempengaruhi jarak sosial, pengertian keluarga, struktur keluarga, relasi dalam keluarga, macam-macam bentuk keluarga, penelitian relevan, definisi operasional, dan kerangka konseptual, dan hipotesis penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN : Metode penelitian yang terdiri dari jenis penelitian, desain penelitian, identifikasi variabel penelitian, definisi operasional, subjek penelitian yang terdiri dari lokasi, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN : Berisi tentang gambaran subjek penelitian, pelaksanaan penelitian, pengumpulan data, hasil penelitian, pembahasan.

BAB V KESIMPULAN : Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengolahan data dan penelitian. Selain itu dalam penelitian ini berisi saran-saran untuk masa yang akan datang.