

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Gawai awalnya diciptakan untuk mempermudah komunikasi, akan tetapi seiring perkembangan zaman berinovasi menjadi bermacam-macam aplikasi yang dapat memudahkan aktifitas manusia. Namun juga dapat memberikan dampak buruk bagi penggunaannya termasuk di Indonesia (Admar, 2018). Apabila digunakan dengan berlebihan dan kurang bijak sana dalam pemakaiannya. Gawai juga bisa menyebabkan gangguan sosial seperti gangguan interaksi sosial dengan lingkungan dan mengurangnya aktivitas fisik karena kecanduan gawai (Taringan, 2018). Perilaku tersebut tidak lepas dari fase transisi masa remaja. Kesibukan remaja terisi dengan menggunakan gawai karena tidak ingin disebut sebagai gagap teknologi atau biasa disebut kurang update. (Mawitjere, 2017)

Data statistika jumlah pengguna gawai di dunia terus mengalami peningkatan tiap tahunnya. Ditahun 2019, terdapat 3,2 milyar pemakai, naik 5,6% . Sementara jumlah pengguna gawai yang aktif mencapai 3,8 miliar unit. Sepanjang tahun 2019, populasi pengguna yang aktif secara online di dunia sekitar 4,12 miliar pengguna. Tahun 2022, jumlah pengguna gawai diprediksi mencapai 3,9 miliar pengguna. Pertumbuhan ini didorong oleh region-region yang sedang mengalami perkembangan, termasuk Timur Tengah, Afrika, Amerika Latin, dan termasuk Asia Tenggara.

Data pengguna gawai di Indonesia berdasarkan publikasi oleh Hootsuite pada bulan Januari tahun 2018 terdapat 177,9 juta jiwa penduduk Indonesia ialah pengguna aktif gawai dari total jumlah penduduk 265,4 juta jiwa. Hal itu menunjukkan peningkatan pengguna aktif gawai yang sangat besar yaitu sekitar 3,8 kali lipat jika dibanding tahun 2014 yang berjumlah 47 juta jiwa. Peningkatan yang aktif menggunakan gawai di Indonesia tentunya berbanding lurus dengan bertambahnya pemakai gawai dikalangan anak-anak dan remaja.

Saat ini yang sedang melanda dunia. untuk berjuang bersama melawan virus yang tak terlihat. Yaitu Covid-19 atau disebut Virus Corona. Wabah *corona virus disease 2019 (Covid-19)* melanda 215 Negara di dunia, memberikan tantangan tersendiri. Untuk melawan Covid-19 pemerintah telah melarang untuk berkerumun, pembatasan sosial (*social distancing*) dan menjaga jarak fisik (*physical distancing*). pemerintah indonesia menganjurkan tetap di rumah (*stay at home*), dengan tujuan untuk memutus rantai penyebaran Virus Corona atau Covid-19. Selama masa karantina, masyarakat diharuskan untuk tetap kegiatan positif, produktif, dan menjaga kesehatan, dengan menerapkan *physical distancing*, dengan menghindari tempat-tempat yang ramai. Pemerintah menganjurkan masyarakat untuk tetap beraktifitas akan tetapi hanya dibolehkan di rumah hal itu harus ditaati oleh masyarakat.

Hal itu berimbas kepada lembaga pendidikan dari semua jenjang, dengan melibatkan semua peserta didiknya. Khususnya bagi remaja yang diharuskan berkegiatan di rumah, mulai dari belajar di rumah secara daring. Hal itu membuat remaja mau tidak mau harus beradaptasi dengan pemakaian gawai di masa pandemi. Sehingga sangat remaja memiliki resiko yang sangat tinggi terhadap ketergantungan pada internet. Berdasarkan studi, jumlah yang mengalami adiksi internet di Indonesia di masa pandemi covid-19 mencapai 14,4 persen. Sementara itu, durasi pemakaian gawai yang aktif dengan internet meningkat sebesar 52 persen dibandingkan sebelum pandemi.

Terbukti dengan hasil data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang mempublikasikan hasil survei penetrasi pemakaian gawai dengan koneksi internet di Indonesia. Dari survei tahun 2019-2020 (Q2). Jumlah pemakaian gawai dengan akses internet di Indonesia mencapai 196,7 juta pemakai dengan penetrasi 73,3 persen dari total populasi Indonesia sekitar 266,9 juta. Jika dibandingkan survei tahun 2018 lalu yang jumlahnya mencapai 171,1 juta pemakai internet dengan penetrasi 64,8 persen.

Sementara itu kontribusi penetrasi pemakaian gawai dengan akses internet per wilayah dari total penetrasi 73,3 persen, wilayah Sumatera memberi kontribusi 22,1 persen. Wilayah Jawa memberikan kontribusi 56,4 persen dan

Bali serta Nusa Tenggara 5,2 persen, Kalimantan 6,3 persen, Sulawesi 7,0 persen, Maluku dan Papua 10,9 persen. sebagai perbandingan, pada hasil survei 2018 lalu, wilayah Sumatera hanya memberi kontribusi 21,6 persen, Jawa 55,7 persen, Bali dan Nusa Tenggara 5,2 persen, Kalimantan 6,6 persen, Sulawesi 5,2 persen, Maluku dan Papua 10,9 persen. Terutama kontribusi pulau Jawa naik sedikit dari 55,7 persen menjadi 56,4 persen.

Survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan. Tahun 2018, jumlah pemakai gawai dengan akses internet rata-rata masih tergolong usia muda terbagi 3 Yaitu: usia 5-9 tahun (25,2 persen dari 100 persen). Usia 10-13 tahun (66,2 persen dari 100 persen) dan di usia 15-19 tahun (91 persen dari 100 persen) dari survey KPAI didapatkan informasi bahwa Remaja memakai gawai yang mereka miliki, bukan hanya untuk belajar daring, tapi juga kegiatan selain pendidikan.

Dari upaya yang dilakukan untuk mengurangi penularan covid-19 telah memberikan dampak yang signifikan di berbagai sektor, salah satunya adalah terganggunya aktivitas sehari-hari, dan semua aspek kehidupan dalam dampak sosial. Dampak sosial dari pandemi covid-19 berdampak pada anak-anak dan remaja di seluruh Indonesia, dan hal ini anak-anak dan remaja harus diprioritaskan dalam upaya pemulihan, kata UNICEF. Jika orang dewasa yang lebih tua lebih berisiko terkena penyakit parah, orang muda kemungkinan besar akan menanggung beban kesehatan, ekonomi dan sosial dalam jangka panjang.

Kaum muda antara usia 10 dan 24 merupakan 66 juta atau 25 persen dari populasi, oleh karena itu penting untuk memprioritaskan kaum muda (remaja) dalam penanganan pandemi covid-19 dan berkomitmen untuk pemulihan yang mencakup dan melibatkan mereka sebagai mitra dalam menemukan solusi untuk tantangan sosial. Dikarenakan dimasa remaja merupakan masa transisi dari masa anak-anak hingga dewasa. Jangka waktu ini relatif lama dibandingkan dengan waktu sebelumnya (anak-anak), dan periode perkembangan individu yang paling banyak mengalami perubahan. Periode ini dikenal sebagai masa transisi (Bakhtiar, 2016). Hal ini yang menjadi tolak ukur peneliti dalam memilih remaja sebagai subjek penelitian.

Gawai dimasa pandemi Covid-19 ini memiliki peran yang cukup sentral, ibarat pisau bermata dua. Yang bisa bermanfaat ketika digunakan dengan tepat sesuai porsi, dan kemanfaatannya. akan tetapi juga bisa membahayakan ketika tidak digunakan secara berlebihan. peristiwa pandemi covid-19 menjadikan remaja memiliki waktu luang yang banyak sehingga berpotensi untuk lebih lama dalam pemakaian gawai. Keleluasaan penggunaan gawai terhadap remaja, harus dibekali dengan proses edukasi tentang manfaat dan bahaya penggunaannya. karena kalau gawai tidak dipakai dengan semestinya akan mengakibatkan bahaya yang sangat besar. Tidak hanya jangka pendek namun juga jangka panjang. Hal itu dapat menghambat proses tumbuh kembangnya remaja. Karena ketika remaja sudah kecanduan gawai secara fisik akan membuat males bergerak. Karena banyak tontonan video yang tersebar di gawai yang tidak baik bagi pertumbuhan jiwa remaja karena seringkali menampilkan kekerasan dan tontonan yang tidak sesuai dengan usianya.

Dampak yang diakibatkan Pandemi Covid-19, yaitu faktor kerentanan masalah kesehatan, pendidikan yang terputus, kurangnya hak bermain dan bersosialisasi, serta perubahan siklus sosial remaja merupakan dampak yang timbul. Didalam penelitian ini peneliti akan membahas salah satu yaitu kurangnya hak bermain dan interaksi sosial remaja dimasa Pandemi Covid-19. Akan tetapi dalam interaksi sosial remaja dapat disalurkan dengan penggunaan gawai, sehingga remaja dapat berinteraksi sosial melalui gawai secara langsung.

Perubahan terhadap pola interaksi sosial tersebut bisa membuat pola sikap yang dapat merubah remaja menjadi individualis tetapi juga bermanfaat bagi remaja. Memang perubahan interaksi langsung menjadi interaksi yang lebih sering dilakukan dengan gawai mempunyai perbedaan. Diantara peran emosional dan kontak sosial yang tidak dilakukan secara utuh. Bisa membuat remaja lebih cenderung menutup diri. Cukup miris memang melihat kondisi seperti ini, tetapi mau atau tidak mau Covid-19 merubah semua kebiasaan yang dulu. karena salah satu terbentuknya faktor komunikasi yang efektif dalam interaksi sosial remaja, untuk menunjang perkembangannya ialah lingkungan

bermain. hal ini sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembangnya remaja dalam berinteraksi sosial.

Melihat fenomena tersebut, Dimana terdapat potensi terganggunya interaksi sosial remaja di masa pandemi Covid-19. Dimana juga terdapat potensi remaja mengalami kecanduan. Sehingga akan memunculkan tindakan yang tidak diinginkan nantinya. Maka perlu dilakukan penelitian mengenai kecanduaan gawai pada remaja di masa pandemi covid-19 terhadap perilaku dalam interaksi sosial remaja. oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Kecanduan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Remaja di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Desa Kendalrejo, Kecamatan Soko, Kabupaten Tuban)”. pengamatan yang dilakukan peneliti, dengan acuan penelitian terdahulu belum ada yang membahas permasalahan yang spesifik terhadap fenomena yang masih tergolong baru ini. Penelitian ini dilakukan di Desa Kendalrejo, Kecamatan Soko, Kabupaten Tuban. Dengan berbagai pertimbangan oleh peneliti, karena masih minimnya pengetahuan dan pemahaman remaja pada masalah penelitian. keterjangkauan lokasi penelitian oleh peneliti, baik dari segi tenaga, dana dan dalam hal efisiensi waktu. Karena peristiwa pandemi covid-19 diharuskan untuk tetap tinggal di rumah, menjadikan lokasi ini merupakan lokasi yang sangat cocok bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian. Pelaksanaan studi di lokasi terpilih tidak menimbulkan masalah terkait dengan kemampuan peneliti. Selain itu, pemilihan lokasi Penelitian ini dapat memberikan efisiensi waktu. Sehingga akan mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data secara maksimal dan tepat waktu.

1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian diatas, maka fokus penelitian atau pusat perhatian di penelitian ini sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana remaja mengalami kecanduan pada gawai dimasa pandemi Covid-19 Studi Kasus Desa Kendalrejo, Kecamatan Soko, Kabupaten Tuban ?
- 1.2.2 Bagaimana dampaknya terhadap interaksi sosial remaja dimasa pandemi Covid-19 Studi Kasus Desa Kendalrejo, Kecamatan Soko, Kabupaten Tuban ?

1.3. Tujuan Penelitian

Digunakan untuk mendapatkan tujuan yang berlandaskan fakta-fakta empirik tertentu, agar fakta-fakta itu dapat menciptakan dan mengembangkan suatu ilmu pengetahuan dan menghasilkan karya, serta dapat memverifikasi kebenaran dan memecahkan masalah yaitu:

- 1.3.1. Untuk mengetahui bagaimana remaja mengalami kecanduan pada gawai dimasa pandemi Covid-19 Studi Kasus Desa Kendalrejo, Kecamatan Soko, Kabupaten Tuban?
- 1.3.2. Untuk mengetahui bagaimana dampaknya terhadap interaksi sosial remaja di masa pandemi Covid-19 Studi Kasus Desa Kendalrejo, Kecamatan Soko, Kabupaten Tuban?

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki maksud untuk dapat menghasilkan dan memberikan manfaat yang baik dan berkontribusi secara teoritis maupun akademis, sebagai berikut:

- 1.4.1 Manfaat Teoritis
 - a) Penelitian ini bermaksud untuk dapat memberikan sesuatu yang bermanfaat bagi lingkungan masyarakat.
 - b) Memberikan inspirasi bagi remaja, keluarga dan masyarakat.
 - c) Dapat menjadikan pribadi yang lebih baik.
- 1.4.2 Manfaat Akademis
 - a) Untuk Pengembangan Ilmu

Dampak dari penelitian ini dimaksudkan untuk menjadi buku referensi dalam pengembangan keilmuan lainnya dalam kecanduan gawai terhadap interaksi sosial remaja dimasa Pandemi Covid-19.

b) Untuk Masyarakat Luas

Untuk mengetahui lebih banyak apakah yang ditimbulkan ketika memakai gawai dan dampak pada interaksi sosial remaja dan perilaku sehari-hari para pengguna.

c) Untuk Penulis

Sebagai syarat lulus untuk memperoleh gelar sarjana S1 dan juga sebagai pengembangan ide-ide baru yang mungkin bisa menambah wawasan baru bagi yang lain, tentang Kecanduan gawai terhadap interaksi sosial remaja dimasa pandemi Covid-19.

d) Untuk Universitas Trunojoyo Madura

Untuk Universitas Trunojoyo Madura sendiri untuk menambah bahan di referensi perpustakaan yang diperuntukkan terhadap jurusan ilmu komunikasi dan juga pihak yang berkepentingan penelitian yang sejenisnya yang hampir mirip.