

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada periode remaja, terdapat banyak tahapan transisi dari usia anak-anak menuju usia dewasa. Remaja melewati tahap-tahap perkembangan yang menuntunnya menuju kedewasaan sehingga dapat memutuskan sendiri perkembangan selanjutnya. Menurut WHO (2019), usia masa remaja yakni 10 sampai 19 tahun dan fase pertumbuhan remaja terbagi menjadi dua tahap, yakni masa remaja awal (10–14 tahun) dan masa remaja akhir (15–19 tahun) (Suryani, 2023). Remaja tentunya telah melalui beberapa tahap pertumbuhan dan perkembangan ini terjadi perubahan dalam hubungan fisik, psikologis, budaya, dan psikososial. Perubahan yang dialami generasi muda selain itu, juga disebabkan oleh faktor genetik dan faktor lingkungan (Suryani, 2023).

Perilaku menyimpang dalam penggunaan *gadget* kepada para pemakainya, khususnya para pemuda yang masih bersifat labil dan sedang mencari identitas diri. Perilaku remaja banyak yang berubah secara signifikan seiring berjalannya waktu dan mereka menjadi terbiasa menggunakan *gadget*. Perilaku remaja pengguna *gadget* antara lain *introvert*, sulit berkonsentrasi pada dunia nyata, narsisme, antisosial dan penyimpangan sosial (Sidaria, 2018).

*Gadget* termasuk salah satu faktor lingkungan yang mempengaruhi perkembangan remaja. salah satu ciri yang menjadi pembeda antara *gadget* dengan alat elektronik lainnya ialah fitur kebaruannya. Berarti perangkat sehari-hari yang dilengkapi oleh perangkat lunak (*software*) terkini, hal itu menjadikan kehidupan lebih fleksibel. *Gadget* merupakan perangkat dengan kecanggihan

perkembangan teknologinya saat ini (Yumarni, 2022) .

Generasi *gadget* adalah sebuah bentuk julukan bagi anak-anak yang sejak usia dini sudah akrab dengan teknologi *gadget* yang canggih yang berpengaruh nyata pada kepribadian dan kondisi emosional remaja (Handoko, 2020). Penggunaan *gadget* oleh remaja terus mengalami peningkatan, China menjadi negara dengan jumlah penggunaan gadget terbesar, negeri ini menguasai 63,4% dari total pengguna *gadget* dunia sebanyak 911,924,000 dari total pengguna gadget aktif di negeri ini, sepanjang tahun lalu populasi pengguna yang aktif secara online di dunia. Estimasi jumlah pengguna gadget tahun 2022 diprediksi akan mencapai 3,9 miliar pengguna. Pertumbuhan ini akan didorong oleh wilayah-wilayah yang sedang berkembang, termasuk Timur Tengah dan Afrika, Amerika Latin, dan Asia Tenggara (Newzoo, 2020).

*Gadget* memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunanya, terutama pada remaja, dampak positif yang didapatkan adalah mempermudah para pelajar untuk memiliki akses internet yang terkoneksi melalui perangkat *gadget* yang dapat memudahkan mereka dalam mencari informasi yang berkaitan pelajaran mereka seperti berbagai macam video edukasi yang diupload melalui channel Youtube. Selain itu, penggunaan *gadget* yang didukung dengan akses internet juga memudahkan untuk bertransaksi secara online karena sangat mudah dan efisien (Setianingsih, 2023). Adapun dampak negatif di antaranya perubahan perilaku dan aktivitas remaja. Umumnya, perilaku kecanduan *gadget* ini dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri individu yang belum bisa mengontrol batasan penggunaan *gadget* sehingga remaja tersebut mengalami kecanduan (Pramana, 2018).

Gangguan emosional juga disebut sebagai salah satu dampak negatif dari *gadget*. Yang dimaksud dengan gangguan emosi adalah suatu kondisi yang muncul akibat situasi tertentu yang berkaitan dengan perilaku pendekatan atau penghindaran terhadap sesuatu. Umumnya perilaku tersebut disertai oleh ekspresi tubuh sehingga orang lain dapat mengetahui ketika seseorang tersebut dalam keadaan emosi. Namun adakala seseorang dapat mengendalikan emosinya sehingga tidak terbawa oleh perubahan atau tanda - tanda emosi. Faktor yang dapat menyebabkan timbulnya gangguan emosi dan perilaku ini hidup di kota-kota besar yang memiliki kemajuan teknologi yang sangat pesat sehingga terdapat tuntutan dan tekanan yang mempengaruhi tumbuh kembang anak dan remaja (Juliani, 2022). Gejala yang timbul akibat terjadinya gangguan emosional seperti perubahan perilaku, perubahan suasana hati, kesulitan berkonsentrasi, penurunan berat badan bahkan sampai menyakiti diri sendiri (Savitrie, 2022).

Prevalensi intensitas penggunaan *gadget* terhadap gangguan emosional adalah 22,6% di negara maju dan 32,3% pada negara berkembang. Untuk saat ini Indonesia memiliki prevalensi orang dengan gangguan emosional sekitar 1 dari 5 penduduk, artinya sekitar 20% populasi di Indonesia itu mempunyai potensi-potensi masalah gangguan emosional akibat penggunaan *gadget* (Rini, 2020).

Di Indonesia banyak yang memiliki *gadget* berdasarkan hasil survei Kominfo (2019) sebanyak 66,31% masyarakat Indonesia memiliki dan menggunakan gadget oleh remaja usia 9-19 tahun dengan persentase rata-rata 65,34% (Suryani, 2023). Data Digital Yearbook Report tahun 2019 menunjukkan bahwa jumlah pengguna media sosial di Indonesia terus meningkat, mencapai rata-rata 15% per tahun. Hampir 150 juta dari 268,3 juta penduduk Indonesia merupakan pengguna

aktif media sosial. Rata-rata setiap orang memiliki 11,2 akun. Intensitas rata-rata waktu yang dihabiskan untuk menggunakan media sosial melalui ponsel pintar di Indonesia adalah 3 jam 26 menit per hari. Angka ini lebih tinggi dari angka global yang hanya 2 jam 16 menit.

Berdasarkan data Riset Kesehatan Dasar (Riskesmas, 2018), prevalensi gangguan jiwa emosional pada usia  $\geq 15$  tahun menurut data yang terkumpul di Provinsi DKI Jakarta sebesar 10,1%. Pada data prevalensi gangguan mental emosional menurut karakteristik jenis kelamin pada perempuan sebanyak 12,1% sedangkan pada laki – laki sebanyak 7,6%. Pada data prevalensi gangguan mental emosional menurut karakteristik tempat tinggal di perkotaan sebanyak 9,8%.

Remaja dan orang dewasa di DKI Jakarta adalah yang paling mahir menggunakan teknologi, informasi dan komunikasi secara nasional. Hal ini terlihat dari laporan Badan Pusat Statistik (BPS) yang mencatat bahwa tingkat kemampuan TIK penduduk usia 15-59 tahun di DKI Jakarta mencapai 88,08%. Kemampuan TIK remaja tertinggi kedua berada di Kepulauan Riau dengan angka 81,73%. Remaja dengan kemampuan TIK tertinggi secara nasional juga berada di DI Yogyakarta 81,36%, Kalimantan Timur 75,33%, dan Bali 72,56%. Berdasarkan jenis kelamin, penduduk laki-laki lebih terampil menggunakan TIK, persentasenya mencapai 67,88% sedangkan persentase perempuan yang terampil TIK sebesar 60,6%. Sementara itu, penduduk perkotaan memiliki keterampilan TIK yang lebih tinggi dibandingkan penduduk perdesaan (75,17% berbanding 49,77%). Di Jakarta, 71,25% penduduk DKI Jakarta telah menggunakan perangkat TIK dalam bentuk ponsel. Sementara itu, 73,46% telah mengakses internet setidaknya dalam tiga bulan terakhir (Rizaty, 2021).

Hasil survei yang dilakukan oleh Amalya (2019), tentang hubungan adiksi *smartphone* dengan perilaku mental dan emosional pada remaja di Wilayah Kecamatan Bandung Wetan ditemukan hasil perilaku mental dan emosional borderline 46,7% dan kecanduan tinggi 59%. Ada hubungan adiksi *smartphoe* dengan perilaku mental emosional ( $p \text{ value}=0,011$ ). Penelitian Nikmah (2021), tentang hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan Perilaku Agresif pada Anak pra-sekolah (4-6 Tahun) hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan intensitas penggunaan *gadget* terhadap perilaku agresif dengan nilai  $p = 0.014$  ( $p < 0.05$ ) dengan nilai korelasi sebesar  $= 0.324$  yang menunjukkan bahwa hubungan antar variabel memiliki korelasi yang positif, hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka semakin tinggi perilaku agresif pada anak pra-sekolah (4-6 tahun).

Pada penelitian Suryani (2023), tentang hubungan kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi. hasil penelitian diketahui terdapat hubungan yang signifikan, responden yang mengalami kecanduan *gadget* lebih banyak (80,04%) mengalami gangguan emosi dibandingkan dengan yang tidak kecanduan *gadget* (29,2%). Berdasarkan hasil uji statistik *chi-square* diperoleh  $p \text{ value} = 0,001$ .

Berdasarkan hasil study pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 28 Oktober 2023, para remaja yang telah diwawancara mengatakan tidak bisa dalam satu hari tanpa *gadget*, merasa marah apabila *gadget* nya di gunakan oleh orang lain. Dan untuk hasil observasi banyak remaja yang selalu menggunakan *gadget* diluar jam belajar, *gadget* digunakan untuk bermain game dan aplikasi lain nya.

## 1.2 Rumusan Masalah

. Berdasarkan uraian masalah yang telah dikemukakan di latar belakang, permasalahan dalam penelitian ini adalah adakah hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional pada remaja di Jakarta Selatan?

## 1.3 Tujuan Penelitian

### 1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional pada remaja di Pasar Minggu Jakarta Selatan.

### 1.3.2 Tujuan Khusus

Penelitian ini bertujuan untuk :

- 1) Teridentifikasi penggunaan *gadget* pada remaja.
- 2) Teridentifikasi perkembangan emosional pada remaja.
- 3) Teridentifikasi hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional pada remaja.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Bagi Responden

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi para remaja dan hasil penelitian ini dapat menambah wawasan untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* agar tidak terjadi gangguan perkembangan emosional.

### 1.4.2 Bagi Fakultas Ilmu Kesehatan

Penelitian ini dimaksudkan untuk menjadi acuan atau bahan referensi dan masukan atau sumber pengetahuan dalam penyusunan karya ilmiah untuk

penelitian tentang penggunaan gadget dan perkembangan emosional pada remaja oleh mahasiswa di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Nasional.

### **1.4.3 Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini harus memberikan keahlian bagi peneliti untuk melakukan penelitian tentang penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional pada remaja, serta kesempatan untuk menerjemahkan teori yang dipelajari di perguruan tinggi ke dalam praktik dan teori.

