

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa perubahan yang dialami berupa perubahan psikologis, biologis dan sosial. Perubahan psikologis seperti perubahan emosi/kestabilan emosi, perubahan kognitif/cara berpikir dan sebagainya (Jannah, 2016). Remaja memiliki karakteristik untuk selalu mencoba hal-hal baru dan bisa bersosialisasi atau berhubungan dengan orang lain salah satunya hubungan dengan orang tua pada masa remaja adalah masa konflik setingkat lebih tinggi dari masa kanak-kanak karena remaja ingin merasa bebas namun orang tua membatasi kebebasan remaja agar terhindar dari hal yang tidak diinginkan dan hal tersebut sering memicu sebuah konflik (Syamsuedin, Bidjuni, & Wowiling, 2015).

Ada banyak permasalahan yang dihadapi saat memasuki masa remaja yaitu kenakalan remaja seperti mabuk-mabukan, geng motor dan ketergantungan *gadget*. Saat ini ketergantungan *gadget* termasuk dalam masalah yang cukup besar berawal dari ketergantungan hingga mengarah pada kecanduan, hampir semua manusia menggunakan *gadget* dari yang tua hingga yang muda namun *gadget* banyak digunakan kalangan remaja. Kelompok yang paling rentan kecanduan *gadget* ialah remaja karena sesuai dengan karakteristik remaja yang selalu ingin mencoba hal baru dan banyak hal yang didapat dari internet yang di akses melalui *gadget* (Mamatha, Hanakeri, & Aminabhavi, 2016).

Pengguna internet di Indonesia tahun 2017 mencapai 54,68% dari total populasi Indonesia sebesar 143,26 juta orang merupakan hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Sekretaris Jenderal APJII Henri Kasyfi Soemartono menjelaskan bahwa berdasarkan jenis kelamin persentase penggunaan internet pada laki-laki lebih besar yaitu 51,43 % sedangkan perempuan 48,57%. Berdasarkan wilayah, lebih dari separuh 58,08% pengguna internet berada di Pulau Jawa dan berdasarkan usia sebanyak 16,68% berusia 13-18 tahun dan 49,52% berusia 19-34 tahun. Pengguna internet usia 13-18 tahun termasuk dalam jumlah persentase yang besar banyak remaja mengakses internet menggunakan *smartphone* ketimbang perangkat *Personal Computer* (PC) yaitu sebanyak 44,16%. Masyarakat Indonesia lebih nyaman menggunakan *Smartphone* untuk aktivitas internet keseharian mereka. Fakta ini didapat dari hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia (APJII) bekerjasama dengan Teknopreneur Indonesia (Saputra, <http://teknopreneur.com/2018/03/02/penggunaan-smartphone-meningkat-apakah-masyarakat-mulai-meninggalkan-pc/>, 16 September 2018 ).

Kemajuan teknologi membuat remaja merubah gaya hidupnya baik secara langsung maupun tidak langsung, remaja generasi millennial membutuhkan kemudahan dalam segala aspek kehidupan untuk memberi kemudahan dan mempersingkat waktu dan tidak mengganggu pekerjaan lainnya melalui *smartphone*. Generasi millennial merupakan generasi yang hidup di zaman modern dalam pergantian millenium yang saat ini berusia 15-34 tahun disaat terjadinya kemajuan teknologi, salah satu karakteristik generasi millennial lebih memilih

*smartphone* dibanding televisi hal tersebut membuat remaja menjadi bermalas-malasan (Hidayahtullah, Waris, Devianti, Sari, Wibowo & Madepw, 2018).

Saat ini generasi millennial remaja menjadi malas beraktifitas, sering menyendiri, kurang bersosialisasi dan menjadi pribadi yang tertutup karena sering mengurung diri dirumah maupun dikamar yang berdampak buruk pada kesehatan dan psikologis. Remaja menjadi susah mengontrol emosinya karena tidak bisa dipisahkan oleh *gadget* hingga mengabaikan sekelilingnya seperti saat orang tua meminta tolong remaja sering mengatakan nanti, remaja menjadi kurang berempati, atau kurang peka terhadap sekelilingnya (Mamatha, Hanakeri, & Aminabhavi, 2016).

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa kurangnya empati pada remaja, menurut Muryono (2009) empati adalah kemampuan individu untuk menepatkan dirinya kedalam pikiran dan perasaan orang lain tanpa harus secara nyata ikut dalam pikiran dan perasaan orang lain yang dilakukan dengan penuh keikhlasan dan ketulusan tanpa mengharapkan balasan dari orang lain. Empati memiliki peran penting dalam bersosialisasi dengan orang lain dan lingkungannya, empati dianggap cara paling efektif dalam usaha untuk memahami, mengenali dan mengevaluasi seseorang (Puspita & Gumelar, 2014). Melalui empati individu mampu merasakan keluhan, sakit hati, penderitaan, kecemasan, kebahagiaan, kebutuhan dan aspirasi yang orang lain rasakan. Dengan memiliki empati individu akan memiliki hubungan yang baik dengan orang lain dan dapat menurunkan tekanan psikologis seseorang (Decety, Smith, Norman & Halpern, 2014), seseorang yang memiliki empati yang tinggi akan memiliki kemampuan yang

tinggi dalam memahami perasaan orang lain, memikirkan orang lain dan ikut merasakan keadaan orang lain (Annisa & Maretih, 2016). Empati merupakan tindakan yang dilakukan agar dapat mengurangi penderitaan orang, empati dibentuk agar individu menjadi lebih ramah dan stabil secara emosional saat berinteraksi dengan orang lain namun remaja menjadi buta akan kondisi sekelilingnya (Ameliola & Nugraha, 2013)

Penggunaan *gadget* di kalangan remaja seperti dalam kasus Agustaf (2016) berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK di SMP N X Yogyakarta bahwa hampir sebagian besar siswa membawa *gadget* ke sekolah. Guru BK mengatakan bahwa ada beberapa siswa yang berpapasan dengan gurunya yang sedang kesulitan membawa banyak barang namun tidak mau membantu gurunya karna sedang bermain *gadget* kemudian saat kerja bakti membersihkan lingkungan sekolah yang kotor siswa terlihat kurang antusias karna siswa terlihat sedang mengobrol atau bahkan bermain *gadget*. Berdasarkan hasil observasi, saat sedang istirahat dan pulang sekolah banyak ditemui siswa yang berjalan secara berkelompok dan berjajar hingga memenuhi jalan dan menghalangi orang lain yang lewat didepan sekolah.

Kasus lain dua remaja SMP dan SMA yaitu H berusia  $\pm 15$  tahun dan A berusia  $\pm 17$  tahun sudah hampir sebulan dirawat di poli jiwa Rumah Sakit Umum Daerah Dokter Koesnadi, Bondowoso, Jawa Timur. Dokter jiwa rumah sakit menyatakan bahwa kedua remaja ini di rawat karena kecanduan *gadget* tingkat akut, kedua remaja tersebut di bawa ke rumah sakit kerena tidak mau sekolah selama berbulan-bulan kemudian selama dirumah mereka mengalami perubahan

perilaku yaitu sering menyendiri dan mengurung diri dikamar karena merasa nyaman dengan *gadget*. Ketika dokter memberikan nasehat untuk tidak bermain *gadget* dulu remaja tersebut marah dan tangannya bergetar seperti orang *sakau* kemudian memukul meja dan menendang lemari karena sudah kecanduan *gadget* remaja tersebut merasa tidak mampu jauh dari *gadgetnya*. Orang tua sering memberikan *gadget* pada anaknya hanya agar aktifitasnya tidak diganggu oleh anaknya karena *gadget* sekarang didesain dengan fitur yang semenarik mungkin sehingga menarik anak untuk memainkannya namun disisi lain anak rentan terpapar konten negatif kekerasan dan pornografi dan sering kali meniru apa yang mereka lihat karna rasa penasarannya. Remaja jadi memiliki dunia sendiri sehingga cenderung tidak mau berinteraksi dengan orang lain dan lingkungannya (Garmabrata, 2018).

Fenomena yang terjadi sekarang ketika ada kecelakaan remaja cenderung menggunakan *gadget* untuk sekedar foto atau membuat video dalam situasi tersebut kemudian menolongnya namun disisi lain ada beberapa remaja yang empatinya menjadi tinggi ketika berbicara dengan orang lain dan orang yang baru dikenal seperti saat dikereta api remaja yang sedang bermain *gadget* duduk bersama seseorang yang usianya jauh lebih tua darinya, ketika seseorang yang lebih tua dari remaja tersebut mengajak berbicara remaja tersebut menyimpan *gadget* karena untuk menghargai seseorang yang lebih tua darinya. Penggunaan *gadget* yang tinggi pada usia remaja membuat pola perilaku keseharian remaja menjadi berubah, remaja yang seharusnya menghabiskan banyak waktu untuk hal yang positif dan bermanfaat sekarang semakin berubah hingga melupakan

kegiatan yang seharusnya dilakukan seperti makan, mandi, beribadah, mengerjakan tugas sekolah, membantu orang tua dan kegiatan lainnya. Hal ini terlihat dari apa yang terjadi sekarang mereka cenderung asik dengan kehidupan dunia maya mereka dan perhatian yang lebih sedikit pada kehidupan nyata mereka, komunikasi pun cenderung lebih sering terjadi melalui akun-akun media sosial mereka dibanding dengan intensitas komunikasi secara langsung atau *face to face*. Perilaku ini seakan membuat mereka tidak begitu peduli dengan apa yang terjadi di lingkungan sekitar (Agusta, 2016).

Ada beberapa kelompok yang merasa memiliki kelebihan dan membentuk kelompok dengan sesamanya yang memiliki kelebihan untuk tidak saling menghargai dan menghormati antar sesama manusia, kelompok tersebut bersikap tidak peduli terhadap penderitaan yang orang lain. Hal ini sering disebut dengan krisis empati atau menipisnya rasa empati di kalangan remaja, turunnya bentuk kepedulian pada orang lain dan kurangnya rasa saling menghormati antar sesama, menipisnya rasa empati dapat menimbulkan sikap dan perilaku antisosial (Solfema, 2013).

Berdasarkan fenomena diatas peneliti tertarik untuk meneliti dinamika empati pada remaja yang kecanduan gadget karna peneliti ingin mengetahui pada situasi bagaimana empati remaja dapat meningkat atau menurun Sehingga dapat disimpulkan bahwa Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana dinamika empati pada remaja dengan kecanduan *gadget* ?”

## **B. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dinamika empati pada remaja dengan kecanduan *gadget*.

## **C. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

### 1. Manfaat secara teoritis

Peneliti diharapkan mampu memberikan tambahan informasi kajian teori-teori psikologi tentang dinamika empati pada remaja dengan kecanduan *gadget* dapat melalui analisis yang dipaparkan pihak-pihak yang menjadi partisipan dalam penelitian.

### 2. Manfaat secara praktisi

- a) Bagi Fakultas Psikologi. Peneliti diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam penelitian ilmiah pada kajian tentang dinamika empati pada remaja kecanduan *gadget*, Kajian tentang dampak-dampak kecanduan *gadget* pada remaja, dan kajian tentang pengaruh kecanduan *gadget* terhadap dinamika empati remaja.
- b) Bagi Remaja. Mampu memberikan informasi kepada remaja tentang pentingnya empati kepada orang lain saat menggunakan *gadget*.
- c) Peneliti selanjutnya. Penelitian ini diharapkan mampu digunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya mengenai dinamika empati remaja dengan kecanduan *gadget*.