

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perilaku isolasi sosial merupakan percobaan untuk menghindari interaksi dengan orang lain, menghindari hubungan maupun komunikasi dengan orang lain (Arizka, 2020). Selain itu, kondisi isolasi sosial seseorang merupakan ketidakmampuan klien dalam mengungkapkan perasaan klien yang dapat menimbulkan klien mengungkapkan perasaan klien dengan kekerasan (Sukaesti, 2019).

Dari beberapa pendapat dan data di atas, dapat disimpulkan bahwa isolasi sosial adalah keadaan dimana seseorang mengalami penurunan berinteraksi dan ketidakmampuan seseorang untuk mengungkapkan perasaannya dan seseorang merasa ditolak, tidak diterima, kesepian. Isolasi sosial dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti usia, gender, pendidikan, pekerjaan, latar belakang budaya, keyakinan religi, hingga penggunaan gadget yang berlebihan (Fadly & Hargiana, 2018).

Menurut data World Health Organization (WHO) dalam penelitian Utama (2017) mencatat bahwa setidaknya satu dari empat orang di dunia menderita gangguan mental dan kesehatan mental merupakan masalah

utama di seluruh dunia. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Utama (2017) yang menyampaikan bahwa gangguan kesehatan mental adalah perubahan fungsi mental yang mengakibatkan penderitaan atau ketidakmampuan untuk memenuhi peran sosial (Utama, 2017).

Penggunaan *Gadget* terkhususnya *smartphone* akan memudahkan siapa saja untuk berkomunikasi dan juga saat ini *gadget* sangat mudah untuk dijangkau oleh semua kalangan dari kalangan usia hingga semua lapisan masyarakat. Fungsi *gadget* untuk aneka keperluan, *gadget* bukan lagi hanya sekedar alat untuk berkomunikasi yang memudahkan pekerjaan, namun saat ini berkembang menjadi gaya hidup, trend, dan bahkan penunjang utama penampilan semua kalangan (Jamun & Wejang, 2019).

Gadget saat ini sudah sangat menyatu dengan kehidupan di masyarakat, sekitar 80% masyarakat di Indonesia memiliki gadget terutama *smartphone*. Pengguna *smartphone* di Indonesia sekitar 20% terdata menggunakan data dengan kuota besar sekitar 249 MB/hari, yang disebut sebagai konsumsi terbesar pada penggunaan data internet dan menggunakan *smartphone* untuk bermain game yang ada pada ponsel lebih dari 1,5 jam per hari (Rahmandani et al., 2018).

Fasilitas yang disediakan *smartphone* bukan hanya sekedar untuk sms dan telpon saja, *smartphone* juga dapat digunakan sebagai sumber informasi melalui aplikasi yang sudah disediakan, sebagai media hiburan seperti bermain game, mendengarkan musik dan juga dapat digunakan sebagai pendukung untuk menjalankan bisnis dengan berbasis *online*. Dalam pengaplikasiannya sangat berguna untuk menjangkau berbagai informasi dan berbagai aktivitas (Daeng et al., 2017).

Dari berbagai kalangan yang menggunakan *gadget* sebagai media berkomunikasi, salah satu penyumbang terbesarnya adalah para kalangan remaja. Remaja adalah seorang yang sedang mengalami periode transisi antara masa kanak-kanak menuju masa dewasa, atau masa usia belasan tahun, atau seseorang yang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti rasa ingin tahu yang tinggi merupakan pemilik dan pengguna *gadget*. Pada masa remaja ini juga disebut masa sosial karena pada saat remaja ini hubungan sosial tampak jelas (Rahmiana, 2022).

Menurut WHO dalam penelitian Diananda (2019) remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun, dan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah. Remaja terbagi menjadi pra remaja (11-14 tahun), remaja awal (13 – 17 tahun), remaja lanjut (17-21 tahun) (Diananda, 2019).

Dalam masa remaja, dilalui dengan beberapa tahapan seperti rasa diri yang kuat ekspresi kegembiraan, keberanian yang berlebihan. Maka dari itu, mereka yang berada pada tahap ini cenderung membuat keributan, kebisingan yang seringkali mengganggu. Kecenderungan berada di lingkungan yang bising dan terlalu fisik lebih sering terjadi pada anak laki-laki. Pada anak perempuan, kecenderungan serupa dimanifestasikan dalam kepahitan, kemarahan, dan gerutuan. Pada wanita, keinginan akan penghargaan dan perhatian diekspresikan dalam kecenderungan perhatian yang berlebihan (Diananda, 2019).

Dalam kaitannya antara penggunaan *smartphone* dan remaja, dewasa ini para remaja menggunakan *gadget* dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Dimulai dari untuk bermain game, mengakses media sosial, hingga digunakan untuk menunjang proses pembelajaran pascapandemi *Covid-19*. Hampir setiap remaja yang menggunakan *smartphone* menghabiskan waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan *smartphone* sehingga hal tersebut mempengaruhi perilaku mereka di dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Jamun & Wejang (2019) menyampaikan juga dampak negatif *gadget* bagi remaja yang dipengaruhi dengan adanya berbagai fitur modern yang tersedia di *gadget*. Melalui fitur tersebut remaja bisa mengakses pada *web page* yang mungkin saja berdampak negatif bagi perkembangan seperti situs-situs porno, video

kekerasan, kampanye bernuansa SARA atau game yang tidak mendidik yang bisa menyita waktu (Jamun & Wejang, 2019).

Studi pada tahun 2016 dari Ahmedabad, India menunjukkan bahwa 11,8% siswa menderita kecanduan *gadget*. Hal ini diprediksi berdasarkan aktivitas internet, waktu yang dihabiskan menggunakan media sosial dan ruang obrolan, serta kecemasan dan stres. Kementerian Pendidikan Jepang memperkirakan bahwa pada tahun 2013, sekitar 518.000 anak berusia antara 12 dan 18 tahun di Jepang kecanduan *gadget* dan memerlukan rehabilitasi. Pemerintah Jepang khawatir efek ini dapat membatasi perkembangan mereka. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah Jepang adalah dengan menyekolahkan mereka ke *Gadget Fasting Camp*, sebuah kamp dimana mereka tidak bisa menggunakan *gadget* karena memang sengaja tidak dilengkapi *gadget* (Rahmiana, 2022).

Kemudian, hasil survei tahun 2018 menunjukkan jumlah pengguna *gadget* di Indonesia adalah 34,9%. Menurut survei Asosiasi Penyelenggara Jaringan Gadget Indonesia (APJII), lebih dari separuh penduduk Indonesia kini terkoneksi dengan *gadget*. Sebuah survei yang dilakukan pada tahun 2018 menemukan bahwa 132,7 juta orang Indonesia telah terhubung ke *gadget* (Rahmiana, 2022). Hasil kajian P. Handrianto (2013) menunjukkan, terdapat 70% pelajar yang merupakan remaja yang menyatakan dirinya memiliki *gadget* karena ingin mengikuti kemajuan teknologi, dan 10%

remaja lainnya memiliki *gadget* karena diberi oleh orang tua mereka (Fitriana, Ahmad Anizar, 2020).

Dalam jangka panjang *smartphone* juga berdampak pada relasi interpersonal dan sosial penggunaannya. Setiap *gadget* mempunyai aplikasi media sosial seperti *whatsapp*, *Instagram*, *twitter*, *facebook*, dan aplikasi media sosial lainnya yang dapat digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh dan mengetahui informasi dunia maya. Dalam hal ini, *gadget* mempunyai nilai positif bagi individu dengan orang lain. Namun, sering kali, penggunaan *smartphone* yang berlebihan menyebabkan seseorang menarik diri dari kehidupan dan pergaulan sosial. Karena perhatian selalu tertuju pada *smartphone*, orang tersebut tidak menyadari keberadaan orang lain di hadapannya atau mengkhawatirkan keberadaan orang lain di hadapannya. Kualitas komunikasi lisan menurun karena tidak membutuhkan perhatian yang intens dari lawan bicara. Jadi jelas bahwa penggunaan *gadget* berdampak pada kualitas interaksi sosial pengguna (Jamun & Wejang, 2019).

Dampak tersebut juga dapat menjangkau perilaku sosial remaja yang sedang pada tahap pertumbuhan memerlukan interaksi sosial, menggunakan *smartphone* terlalu berlebih dapat menyebabkan masalah kesehatan mental. Hal ini menyebabkan kelainan perilaku maladaptive, mengganggu kegiatan sehari-hari, mengurangi kehidupan bersosialisasi (Viviyanti, 2019). Stuart,

(2013) menjelaskan bahwa apabila isolasi sosial tidak ditangani, maka akibat yang ditimbulkan dapat berupa risiko perubahan sensori persepsi: halusinasi sebagai bentuk gejala negatif yang tidak tertangani dan dapat memicu terjadinya gejala positif (Ayu Candra Kirana, 2018).

Salah satu lembaga pendidikan, yaitu SMA BOPKRI 1 Yogyakarta dapat dikatakan memiliki kecanduan terhadap *gadget* khususnya *smartphone*. *Gadget* di SMA BOPKRI 1 Yogyakarta 100% digunakan untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Setelah pandemi berakhir, *gadget* masih memegang peranan penting dalam pembelajaran di SMA BOPKRI 1 Yogyakarta. Dan dari hasil observasi yang dilakukan saat mengunjungi SMA BOPKRI 1 Yogyakarta, banyak siswa kelas XI yang lebih banyak menghabiskan waktu di kelas saat jam kosong atau jam istirahat dan berfokus pada *smartphone* mereka dengan menggunakan *headset* atau *headphone*. Data lainnya dari pengisian *link* kuesioner terkait *smartphone addiction* yang dilakukan peneliti terhadap siswa-siswi didapatkan hasil siswa-siswi menggunakan *smartphone* lebih dari 4 jam sehari, menurut para peneliti dari University of Oxford dalam penelitian Sugito et al (2022) mengatakan bahwa maksimal penggunaan *gadget* pada remaja selama 4 jam 17 menit jika melebihi durasi tersebut maka *gadget* akan mengganggu sistem otak pada remaja. Fitur aplikasi yang sering digunakan para siswa-siswi diluar kepentingan adalah media sosial seperti *Instagram*, *tik-tok*, dan bermain *game*. Selain itu, para siswa-siswi merasa gelisah ketika tidak

menggunakan *smartphone*, serta langsung mencari *smartphone* sesudah dan sebelum bangun tidur, mengecek notifikasi *smartphone* pada saat kegiatan belajar mengajar dilakukan, dan beberapa siswa perlu membawa *smartphone* pada saat ke toilet.

Selanjutnya, untuk melengkapi informasi mengenai dampak tersebut, didapatkan data dari aplikasi web bernama *sociometry report* yang dimiliki oleh SMA BOPKRI 1 Yogyakarta, aplikasi tersebut digunakan oleh guru BK untuk mengukur tingkat hubungan sosial antarindividu di suatu kelompok, yang mengacu pada pertanyaan/ Pernyataan pilihan. Pertanyaan yang diajukan terkait pengalaman individu dan bersifat rahasia. terdapat terdapat 18 siswa-siswi yang dikelompokkan sebagai siswa-siswi terisolasi. Dari 3 pertanyaan terkait interaksi sosial yang diajukan untuk *sociometry report* 12 siswa-siswi yang bernomor presensi sama sering terpilih menjadi kelompok terisolasi atau tidak dipilih oleh teman sekelasnya karena jarang atau bahkan tidak pernah bersosialisasi.

Gejala yang mungkin saja muncul pada siswa yang tergolong isolasi sosial dapat meliputi gejala kognitif antara lain, perasaan kesepian, merasa ditolak orang lain atau lingkungan, merasa tidak dimengerti oleh orang lain, merasa tidak berguna, putus asa, tidak memiliki tujuan hidup, merasa tidak aman

berada diantara orang lain, menghindar, tidak mampu konsentrasi dan membuat keputusan.

Berdasarkan latar belakang tersebut bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan akan menimbulkan pengaruh negatif terhadap interaksi sosial yang dapat menyebabkan terjadinya perilaku isolasi sosial, namun sampai saat ini belum banyak literatur yang menjelaskan hubungan penggunaan gadget dengan perilaku isolasi sosial. Maka dengan ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait hubungan *smartphone addiction* dengan perilaku isolasi sosial pada remaja di SMA BOPKRI 1 Yogyakarta, dengan harapan bisa mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* yang dapat menyebabkan perilaku isolasi sosial.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Apakah terdapat hubungan *smartphone addiction* dengan perilaku isolasi sosial pada remaja di SMA BOPKRI 1 Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan *smartphone addiction* dengan perilaku isolasi sosial pada remaja di SMA BOPKRI 1 Yogyakarta.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui karakteristik remaja di SMA BOPKRI 1 Yogyakarta meliputi : Usia, jenis kelamin, jurusan.
- b. Mengetahui frekuensi *smartphone addiction* pada remaja di SMA BOPKRI 1 Yogyakarta.
- c. Mengetahui frekuensi perilaku isolasi sosial pada remaja di SMA BOPKRI 1 Yogyakarta
- d. Mengetahui adanya hubungan *smartphone addiction* dengan perilaku isolasi sosial pada remaja di SMA BOPKRI 1 Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Umum

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang hubungan *smartphone addiction* dengan perilaku isolasi sosial pada remaja di SMA BOPKRI 1 Yogyakarta.

2. Manfaat Khusus

a. Manfaat Bagi SMA BOPKRI 1 Yogyakarta

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan terkait dengan hubungan *smartphone addiction* dan perilaku isolasi sosial.

b. Manfaat Bagi Responden

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah sumber pengetahuan mengenai hubungan *smartphone addiction* dengan perilaku isolasi sosial.

c. Manfaat Bagi Institusi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan ajar bagi institusi dan menjadi bahan seminar.

d. Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dan bahan referensi peneliti selanjutnya agar dapat dikembangkan terkait dengan hubungan keeratan *smartphone addiction* dengan perilaku isolasi sosial.

e. Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai *smartphone addiction* dengan perilaku isolasi sosial.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian tentang “Hubungan *Smartphone Addiction* dengan Perilaku Isolasi Sosial pada Remaja di SMA BOPKRI 1 Yogyakarta” belum pernah dilakukan di STIKES Bethesda, namun ada beberapa penelitian serupa yang pernah dilakukan. Keaslian penelitian dapat dilihat di tabel berikut.

Tabel 1
Keaslian Penelitian

No	Nama	Judul	Metode	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Rahmiana (2022)	Penggunaan Gadget dan Dampaknya Pada Perilaku Berkomunikasi Siswa/Siswi MTSN 3 Banda Aceh	<p>a. Desain penelitian menggunakan metode kuantitatif</p> <p>b. Terdapat 2 variabel yaitu penggunaan <i>gadget</i> dan perilaku berkomunikasi</p> <p>c. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/siswi yang ada di MTSN 3 Banda Aceh yang berjumlah 336 orang dan sampel 77 orang.</p> <p>d. Teknik pengambilan sampel menggunakan simple random sampling.</p>	<p>Hasil penelitian baik secara simultan maupun parsial menunjukkan bahwa secara simultan frekuensi penggunaan <i>gadget</i> dan situs yang sering dibuka berpengaruh signifikan dan positif terhadap perilaku komunikasi remaja di MTSN 3 Banda Aceh, hal ini ditunjukkan dari hasil perhitungan dimana diperoleh nilai F_{tabel} sebesar 3,090 dan nilai F_{hitung} sebesar 44,152, maka $F_{hitung} > F_{tabel}$; $44,152 > 3,090$ dan tingkat probabilitas 0,000. Dengan demikian maka hasil penelitian</p>	<p>a. Terdapat variabel yang sama dalam penelitian ini yaitu penggunaan <i>gadget</i></p> <p>b. Desain penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan digunakan sama sama menggunakan kuantitatif</p> <p>c. Alat ukur yang digunakan kuesioner berbentuk <i>google form</i></p>	<p>a. Area penelitian terdahulu di MTSN 3 Banda Aceh, sedangkan area penelitian saat ini di SMA BOPKRI 1 Yogyakarta</p> <p>b. Peneliti menggunakan Teknik <i>sample Propotional random Sampling</i> sedangkan peneliti terdahulu menggunakan <i>random sampling</i></p> <p>c. Peneliti terdahulu tidak meneliti tentang pengaruh penggunaan <i>gadget</i> dengan perilaku isolasi sosial, sedangkan peneliti saat ini meneliti adakah hubungan penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku isolasi sosial</p>

No	Nama	Judul	Metode	Hasil	Persamaan	Perbedaan
			<p>e. Alat ukur yang digunakan adalah pengumpulan data dan kuesioner</p> <p>f. Pengujian data menggunakan uji validitas dan reliabilitas, asumsi klasik dan regresi linier berganda dengan menggunakan program IBM SPSS 20.</p>	<p>menyimpulkan bahwa frekuensi penggunaan gadget dan situs yang sering dibuka berdampak pada perilaku berkomunikasi siswa/siswi MTsN 3 Banda Aceh</p>		
2.	Yohannes Marryono Jamun, Heronimus E. A. Wejang, Rudolof Ngalu (2019)	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa SMA Di Kecamatan Langke Rembong	<p>a. Desain penelitian menggunakan metode kualitatif-deskriptif</p> <p>b. Terdapat 2 variabel yaitu penggunaan gadget dan pola interaksi sosial</p> <p>c. Populasi 60 orang siswa yang berasal dari kelas X dan XI dengan representasi tiga jurusan berbeda.</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan intensitas pemakaian smartphone di kalangan siswa tersebut relatif tinggi yaitu lebih dari tiga jam sehari. Namun karena adanya aturan yang melarang siswa membawa handphone pada jam sekolah, maka pemakaian smartphone dimaksud berlangsung di luar jam sekolah</p>	<p>a. Terdapat variabel yang sama dalam penelitian ini yaitu penggunaan gadget</p> <p>b. Alat ukur yang digunakan kuisisioner</p> <p>c. Populasi sama menggunakan siswa/siswi SMA</p>	<p>a. Desain penelitian peneliti terdahulu menggunakan metode kualitatif-deskriptif, sedangkan peneliti saat ini menggunakan metode kuantitatif</p> <p>b. Peneliti terdahulu tidak meneliti tentang pengaruh penggunaan gadget dengan perilaku isolasi sosial, sedangkan</p>

No	Nama	Judul	Metode	Hasil	Persamaan	Perbedaan
			d. Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam proses penelitian ini adalah angket dan wawancara.	yaitu di rumah, asrama ataupun kost siswa.		peneliti saat ini meneliti adakah hubungan penggunaan gadget terhadap perilaku isolasi sosial.
3.	Armaya Jarmi, Sri Intan Rahayuningsih. (2017)	Hubungan Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Kualitas Tidur Pada Remaja	<p>a. Desain penelitian menggunakan metode deskriptif correlatif dengan desain cross sectional study.</p> <p>b. Terdapat 2 variabel yaitu penggunaan <i>gadget</i> dan kualitas tidur</p> <p>c. Populasi adalah siswa-siswi SMP Negeri 1 Banda Aceh</p> <p>d. Metode pengambilan sampel adalah <i>proposional random sampling</i> dengan jumlah sampel 92 orang.</p>	Hasil uji statistik diketahui bahwa ada hubungan signifikan antara penggunaan <i>gadget</i> (p-value 0,006), waktu penggunaan <i>gadget</i> (p-value 0,008), durasi penggunaan <i>gadget</i> (p-value 0,004), dan aktivitas penggunaan <i>gadget</i> (p-value 0,026) dengan kualitas tidur pada remaja.	<p>a. Terdapat variable yang sama dalam penelitian ini yaitu penggunaan <i>gadget</i></p> <p>b. Alat ukur yang digunakan kuesioner</p>	<p>a. Metode penelitian peneliti sebelumnya menggunakan metode deskriptif correlatif dengan desain cross sectional study, sedangkan peneliti saat ini menggunakan metode kuantitatif</p> <p>b. Populasi terdahulu siswa-siswi SMP Negeri 1 Banda Aceh, sedangkan peneliti saat ini siswa-siswi SMA BOPKRI 1 Yogyakarta</p>

No	Nama	Judul	Metode	Hasil	Persamaan	Perbedaan
			<p>e. Alat ukur menggunakan kuesioner dalam bentuk skala guttman</p> <p>f. Data dianalisa dengan perangkat komputer menggunakan uji chi-square dengan confidence interval 95% dan $\alpha = 0,05$.</p>			
4.	Putri Malisa Sari (2021)	Hubungan Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Kejadian Insomnia Pada Siswa Sekolah Menengah Atas : Literatur Review	<p>a. Desain penelitian menggunakan literatur review, peneliti melakukan pencarian jurnal penelitian yang dipublikasikan di internet pada database <i>Google Scholar</i> dan <i>PubMed</i>.</p> <p>b. Terdapat 2 variabel yaitu penggunaan <i>gadget</i> dan kejadian insomnia</p>	Ada hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan kejadian insomnia pada remaja.	a. Variabel yang sama diteliti yaitu penggunaan <i>gadget</i>	<p>a. Metode penelitian peneliti saat ini adalah kuantitatif</p> <p>b. Peneliti terdahulu tidak meneliti tentang pengaruh penggunaan <i>gadget</i> dengan perilaku isolasi sosial, sedangkan peneliti saat ini meneliti adakah hubungan penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku isolasi sosial.</p>