

Dampak Interaksi Remaja dengan Lingkungan Digital: Emosi Perilaku, dan Pengaruhnya

Laeli Shifa Nur Fauziah

Universitas Sebelas Maret Surakarta

Kentingan, Jl. Ir Sutami No.36, Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126

Email: laelishifa662@gmail.com

Abstract. *These studies each explore important aspects of the relationship between adolescents, their emotions, behavior, and environments. The first study highlighted the negative impact of playing esports games on teenagers' emotions and learning achievement. The second study showed a negative relationship between emotional maturity and aggressive behavior in vocational school students. The third study emphasizes the significant relationship between emotional stability and self-control in junior high school students. The fourth study revealed the negative impact of verbal violence perpetrated by parents on children, including emotional disturbances, increased aggression, and damage to children's self-concept. The fifth research aims to determine the relationship between emotional intelligence and juvenile delinquency among students at Sudirman Islamic Vocational School, West Ungaran District, Semarang Regency. Finally, the sixth research aims to analyze the influence of economic pressure and parent-adolescent interactions on the social emotional development of adolescents in families living in Rusunawa West Jatinegara. All of this research provides a deeper understanding of these issues and the importance of a thoughtful approach to educating and understanding adolescents.*

Keywords: *Teenagers, digital environment, emotions, behavior, influence*

Abstrak. Penelitian ini masing-masing mengeksplorasi berbagai aspek penting dalam hubungan antara remaja, emosi, perilaku, dan lingkungan mereka. Penelitian pertama menyoroti dampak negatif bermain game esport pada emosi dan prestasi belajar remaja. Penelitian kedua menunjukkan hubungan negatif antara kematangan emosi dan perilaku agresif pada siswa SMK. Penelitian ketiga menekankan hubungan yang signifikan antara kestabilan emosi dan kontrol diri pada siswa SMP. Penelitian keempat mengungkapkan dampak negatif kekerasan verbal yang dilakukan oleh orang tua terhadap anak, termasuk gangguan emosi, peningkatan agresi, dan kerusakan pada konsep diri anak. Penelitian kelima bertujuan untuk mengetahui hubungan kecerdasan emosional dengan kenakalan remaja pada siswa di SMK Islam Sudirman Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang. Terakhir, penelitian keenam bertujuan untuk menganalisis pengaruh tekanan ekonomi dan interaksi orang tua-remaja terhadap perkembangan sosial emosi remaja pada keluarga yang tinggal di Rusunawa Jatinegara Barat. Semua penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang isu-isu ini dan pentingnya pendekatan yang bijak dalam mendidik dan memahami remaja .

Kata kunci: Remaja, Lingkungan digital, Emosi, Perilaku, Pengaruhnya.

LATAR BELAKANG

Pengamatan awal pada siswa SMA dan SMP yang bermain game online setiap hari memiliki rasa tanggungjawab belajar yang rendah, tidak mengerjakan pekerjaan rumah, semangat siswa mengikuti kegiatan belajar juga rendah, sering terlambat masuk kelas, sering bolos, tidak berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran dan mengantuk di kelas. Pengakuan beberapa orang tua yang anaknya sering bermain game online mengatakan bahwa anaknya sering marah bila keinginannya tidak dipenuhi, bertengkar, dan lebih susah bila diatur. Masa remaja merupakan masa transisi yaitu peralihan dari masa kanak

kanak menuju masa dewasa. Masa transisi ini kemungkinan dapat menimbulkan masa krisis, karena belum adanya pegangan yang dimiliki para remaja dan kepribadiannya juga sedang mengalami pembentukan.

Pada masa remaja, seseorang akan mengalami banyak perubahan dan masalah yang akan dihadapi dalam hidupnya (Hurlock, 1980). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa kontrol diri suatu pengendalian tingkah laku seseorang yang cenderung bertindak positif dalam berfikir. Adapun indikator dari kontrol diri antara lain: (1) pengendalian tingkah laku (2) bertindak positif. Hubungan kestabilan emosi dengan kontrol diri sangat erat karena jika siswa sudah memiliki emosi yang stabil maka akan mudah bagi siswa dalam mengontrol dirinya dalam melakukan sesuatu yang bisa menyebabkannya.

Anak yang selalu mendapatkan hukuman yang tidak wajar akan berpotensi mengalami stres dan membuat anak menarik diri dari lingkungannya, rendah diri atau tidak percaya diri, terlambat bicara, nafsu makan menurun, dan sebagainya (Mahmud, 2019). Hukuman tidak dalam bentuk kekerasan fisik tetapi bisa juga dalam bentuk kekerasan verbal. Tak jarang banyak orang tua yang sering menyalahkan anak dengan kalimat menyakiti hati dan perasaan anak. Salah satu yang timbul dari kondisi tersebut adalah kekerasan verbal yang dilakukan oleh orang tua kepada anaknya. Kekerasan verbal pada anak adalah semua bentuk ucapan oleh orang tua kepada anak yang mempunyai sifat mengancam, menakuti, menghina, dan menolak. Kekerasan ini dilakukan karena faktor pengetahuan, pengalaman, keluarga, ekonomi, sosial budaya, dan lingkungan.

KAJIAN TEORITIS

Kompetisi permainan ini menjadi sebuah ajang bergengsi bagi pemain game online karena mendapatkan beragam hadiah yang menarik dari merchandise game hingga uang tunai. Pada tahun 2013 terdapat sekitar 71,5 juta peminat e-Sports di seluruh dunia (Meyriana & Siregar, 2011). Elida (2006) menjelaskan pada periode remaja individu cenderung memunculkan emosi negatif, hal ini karena remaja mengalami berbagai masalah dalam memenuhi kebutuhannya. Elida (2006) menjelaskan pada periode remaja individu cenderung memunculkan emosi negatif, hal ini karena remaja mengalami berbagai masalah dalam memenuhi kebutuhannya. Menurut Hidayat 2008 bahwa

peningkatan pertumbuhan dan perkembangan terutama pada fisik dan perkembangan kemampuan kognitif pada usia anak masih relatif stabil (Erniwati & Fitriani, 2020).

A. Emosi Remaja dalam Lingkungan Digital

Interaksi remaja dengan media sosial dan konten digital dapat mempengaruhi perasaan mereka secara signifikan. Dari rasa senang hingga kecemasan dan depresi, lingkungan digital memiliki peran dalam membentuk spektrum emosional remaja. Tindakan cyberbullying dapat menyebabkan kerugian emosional yang mendalam pada remaja. Pembahasan tentang konsekuensi psikologis dan upaya pencegahan perlu diperhatikan.

Keterkaitan emosi dan interaksi digital mencerminkan bagaimana pengalaman dan aktivitas di dunia maya dapat memengaruhi perasaan dan suasana hati seseorang. Dalam era teknologi informasi dan media sosial, remaja terlibat dalam interaksi yang intensif dengan berbagai platform digital, seperti media sosial, aplikasi pesan instan, dan konten online. Berikut ini adalah narasi yang menjelaskan keterkaitan antara emosi dan interaksi digital (Twenge, J. M, 2017).

Di tengah kemajuan teknologi digital, remaja saat ini memiliki akses lebih besar daripada generasi sebelumnya untuk terlibat dalam dunia maya. Media sosial, sebagai salah satu bentuk interaksi digital paling dominan, memberikan wadah bagi remaja untuk berbagi pengalaman, pemikiran, dan emosi mereka secara online. Dalam upaya untuk terhubung dengan teman-teman mereka atau bahkan dunia secara luas, remaja aktif berpartisipasi dalam aktivitas digital, seperti memposting foto, status, atau mengomentari konten orang lain.

Menurut Ybarra, M. L., & Mitchell, K. J. (2004) di balik kenyamanan dan konektivitas yang ditawarkan oleh interaksi digital, ada dampak signifikan terhadap aspek emosional remaja. Dalam merespons konten online, remaja dapat merasakan berbagai emosi, mulai dari kegembiraan dan kepuasan hingga rasa cemas atau bahkan depresi. Pengaruh dari interaksi digital pada emosi ini dapat bersifat kompleks.

Sebagai contoh, mendapatkan pujian atau dukungan dari teman-teman online dapat meningkatkan kebahagiaan dan kepercayaan diri remaja. Sebaliknya, pengalaman cyberbullying atau kritik negatif bisa merusak kepercayaan diri dan menyebabkan stres emosional. Ketika remaja merasa kurang mendapatkan perhatian atau pengakuan dari

dunia maya, bisa timbul perasaan kesepian atau rasa rendah diri. Selain itu, perbandingan sosial yang tak terhindarkan dengan kehidupan orang lain yang tampak sempurna dalam dunia digital juga dapat memicu emosi negatif seperti iri hati atau rasa tidak puas terhadap diri sendiri.

Dalam konteks ini, keterkaitan antara emosi dan interaksi digital menegaskan bahwa apa yang terjadi dalam ruang maya memiliki dampak yang nyata pada kesejahteraan emosional remaja. Oleh karena itu, penting untuk memahami dinamika ini agar dapat mengembangkan strategi yang sehat dan positif dalam mengelola interaksi digital mereka, serta mendukung kesejahteraan emosional mereka di dunia maya maupun dunia nyata (Primack, B. A. 2017).

B. Perilaku Remaja dalam Konteks Digital

Perilaku remaja dalam konteks digital merujuk pada berbagai tindakan dan interaksi yang dilakukan oleh remaja dalam lingkungan digital atau dunia maya. Perilaku ini mencakup segala aspek aktivitas remaja yang terjadi melalui perangkat digital, seperti ponsel cerdas, komputer, dan platform online. Berikut adalah pengertian perilaku remaja dalam konteks digital secara naratif (Patchin, J. W., 2018).

Seiring dengan kemajuan teknologi digital, remaja masa kini terlibat dalam berbagai aktivitas online yang mencakup interaksi dengan media sosial, konsumsi konten digital, bermain game online, dan berkomunikasi melalui pesan teks atau aplikasi komunikasi online. Perilaku remaja dalam konteks digital dapat mencerminkan bagaimana mereka membentuk identitas online, menjalin hubungan sosial, dan merespons berbagai stimulus yang ditemui di dunia maya.

Menurut Przybylski, A. K., & Weinstein, N (2017) Perilaku konsumsi konten digital remaja dapat mencakup menonton video di platform berbagi, membaca berita online, dan terlibat dalam tren atau tantangan yang beredar di media sosial. Selain itu, remaja sering kali terlibat dalam berbagai bentuk interaksi sosial online, seperti berpartisipasi dalam grup diskusi, mengunggah konten kreatif, atau berkomunikasi dengan teman sebaya melalui aplikasi pesan instan.

Namun, perilaku remaja dalam konteks digital juga dapat mencakup tantangan dan risiko tertentu, seperti paparan terhadap cyberbullying, kecanduan media sosial, atau isolasi sosial akibat interaksi yang terlalu banyak dilakukan secara online. Dalam

beberapa kasus, remaja mungkin merasa tertekan atau cemas akibat tekanan sosial dan norma-norma yang ada dalam lingkungan digital. Penting untuk memahami bahwa perilaku remaja dalam konteks digital tidak hanya mencakup aspek negatif, tetapi juga positif. Beberapa remaja mungkin menggunakan media sosial atau platform digital untuk menyuarakan pendapat mereka, mempromosikan kampanye sosial, atau mengembangkan keterampilan kreatif mereka melalui berbagai bentuk ekspresi online. (Rideout, V. J. 2016)

METODE PENELITIAN

Melakukan wawancara tentang intensitas bermain game dan tingkat emosional remaja yang dirasakan. S penelitian kuantitatif dengan prosedur pengumpulan data menggunakan skala psikologi yaitu skala kematangan emosi dari Katkhovsky dan Gorlow (1976) berjumlah 47 item dan skala perilaku agresif dari Buss dan Perry (1992) berjumlah 29 item. Analisis data statistik menggunakan Uji Analisis Pearson product Moment dengan bantuan SPSS Statistics 16.0 for windows. Metode angket, Metode dokumentasi, Metode observasi dan metode observasi. Metode penelitian berdasarkan kajian literatur (literatur review) yang di dapatkan dari referensi jurnal, artikel online, dan yang lainnya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan e-sport games berdampak pada tingkat emosional remaja (p value 0.000) dan e-sport games berdampak pada indeks prestasi belajar (p value 0.000). Hasil ini merupakan informasi awal dalam upaya penanganan dampak negatif bermain game online terhadap tingkat emosional remaja dan prestasi belajar siswa serta berupaya memberikan pemahaman kepada siswa berkaitan dengan dampak negatif bermain game online

Hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan peneliti, yaitu terdapat hubungan negatif antara kematangan emosi dengan perilaku agresif pada siswa SMK dapat diterima. Nilai koefisien korelasi negatif menunjukkan bahwa arah hubungan kedua variabel adalah negatif, artinya semakin tinggi kematangan emosi maka semakin rendah perilaku agresif

Dari hasil penelitian dan analisis data diperoleh nilai rxy hitung adalah 0.384 sedangkan nilai rxy dalam tabel dengan taraf signifikan 5% dan N = 30 adalah 0,361 lebih

besar dari pada r_{xy} hitung ($0,384 > 0,361$), Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada Hubungan yang "Signifikan" kestabilan emosi dengan kontrol diri Siswa SMP Hasil penelitian menunjukkan bahwa berbagai macam bentuk kekerasan verbal orang tua kepada anak yang bersifat mengancam, menakuti, dan menghina. Kekerasan verbal yang dilakukan dengan berkala akan berdampak besar pada perkembangan emosi anak, dampak yang muncul diantaranya anak akan mengalami gangguan emosi, bisa membuat anak lebih agresif, dan anak tidak memiliki konsep diri yang baik. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan untuk menambahkan pengetahuan mengenai kekerasan verbal terhadap anak dan untuk memutuskan serta mencegah tindakan kekerasan verbal.

KESIMPULAN

Penelitian ini mencakup empat aspek utama yang berkaitan dengan remaja dan interaksi mereka dengan lingkungan digital serta pengaruhnya terhadap perilaku dan emosi. Pertama, penelitian pertama mengevaluasi dampak bermain game esport pada remaja, dengan fokus pada tingkat emosional dan prestasi belajar mereka. Kedua, penelitian kedua menyoroti hubungan antara kematangan emosi dan perilaku agresif pada siswa SMK. Ketiga, penelitian ketiga mengevaluasi hubungan antara kestabilan emosi dan kontrol diri pada siswa SMP. Terakhir, penelitian terakhir membahas masalah kekerasan verbal oleh orang tua terhadap anak, mengidentifikasi bentuk dan dampak dari tindakan ini. Hasil penelitian menyediakan wawasan yang berharga untuk memahami dan mengatasi masalah yang berhubungan dengan remaja dan lingkungan mereka serta memberikan dasar untuk mendorong pemahaman dan pencegahan lebih lanjut terhadap isu-isu tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Khairul Azwar, Mailindawati . 2020 .Dampak Esport Games Terhadap Tingkat Emosional Dan Prestasi Belajar Remaja Di Kota Lhoksreumawe Provinsi Aceh . Aceh . STIKes Getsempena Lhoksukon
- Deis Natalia Sabintoe , Christiana Hari Soetjningsih . 2020 . HUBUNGAN ANTARA Kematangan Emosi Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa SMK . Jakarta . Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

- Siti Anisa Pabela Yunia , Liyanovitasari , Mona Saparwati . 2019 . Hubungan Kecerdasan Emosional Dengan Kenakalan Remaja Pada Siswa . Semarang . Universitas Ngudi Waluyo Ungaran
- Hariadi Ahmad . 2021 . Hubungan Kestabilan Emosi Dengan Kontrol Diri Siswa Sekolah Menengah Pertama . Mattaram . Universitas Pendidikan Mandalika
- Siti Nurhasanah , A.Hafina Adiwinata , N.Aulia Nadhirah . 2023 . Perkembangan Emosi Anak Disebabkan Kekerasan Verbal Yang Dilakukan Orang Tua . Bandung . Universitas Pendidikan Indonesia
- Rina Fatimah, Euis Sunarti , Dwi Hastuti . 2020 . Tekanan Ekonomi, Interaksi Orang Tua-Remaja, Dan Perkembangan Sosial Emosi Remaja .Bogor . IPB
- Ulfa Suryani, Velga Yazia . 2023 . Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Pada Remaja . Padang . STIKes MERCUBAKTIJAYA Padang
- Intan Muthia Luthfi, Desma Husni . 2020 . Peer Attachment dengan Regulasi Emosi Pada Santri . Riau . Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
- Raja Fitriana Lestari, Agus Susanto . 2020 . Hubungan Kematangan Emosi Terhadap Perilaku Agresif Siswa Madrasah Aliyah dan Sekolah Menengah Kejuruan . Pekanbaru . STIKes Hang Tuah Pekanbaru
- Mingus Salvinus Masela . 2019 . Pengaruh Antara Konsep Diri dan Kecerdasan Emosi Terhadap Perilaku Prosocial pada Remaja . Malang . Universitas Wisnuwardhana Malang
- Primack, B. A., Shensa, A., Sidani, J. E., Whaitte, E. O., Lin, L. Y., Colditz, J. B., ... & Miller, E. (2017). Social media use and perceived social isolation among young adults in the U.S. *American journal of preventive medicine*, 53(1), 1–8.
- Twenge, J. M., Campbell, W. K., & Carter, N. T. (2017). Declines in trust in others and societal institutions among American adults and late adolescents, 1972–2012. *Psychological science*, 28(6), 881–892.
- Ybarra, M. L., & Mitchell, K. J. (2004). Youth engaging in online harassment: Associations with caregiver–child relationships, Internet use, and personal characteristics. *Journal of adolescence*, 27(3), 319–336.
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2018). *Cyberbullying: Identification, Prevention, and Response*. Routledge.
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2017). A large-scale test of the Goldilocks hypothesis: Quantifying the relations between digital-screen use and the mental well-being of adolescents. *Psychological Science*, 28(2), 204-215.
- Rideout, V. J. (2016). *The Common Sense Census: Plugged-in Parents of Teens and Tweens*. Common Sense Media.