

## BERBAGAI KONFLIK DIALAMI OLEH REMAJA DI ERA DIGITAL 4.0 DITINJAU DARI PSIKOLOGI PERKEMBANGAN AFEKTIF

Viktor Deni Siregar<sup>1</sup>, Talizaro Tafonao<sup>2</sup>  
[Viktordenisiregar@gmail.com](mailto:Viktordenisiregar@gmail.com)<sup>2</sup>[talizarotafonao@gmail.com](mailto:talizarotafonao@gmail.com)<sup>2</sup>

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Kristen, Sekolah Tinggi Teologi REAL Batam<sup>1</sup> Dosen Pascasarjana Magister Pendidikan Agama Kristen, Sekolah Tinggi Teologi REAL Batam

### ABSTRAK

Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mengetahui berbagai konflik yang dialami oleh remaja di era digital bers. Pokok permasalahan yang terjadi pada remaja di era digital ialah meningkatnya penggunaan smartphone di kalangan remaja sehingga menimbulkan berbagai konflik yang mempengaruhi psikologi perkembangan afektif remaja serta memberi dampak negatif terhadap lingkungan sekitarnya. Metode yang digunakan dalam tulisan ini adalah metode kualitatif deskriptif. Sumber kajian adalah buku dan artikel jurnal yang terpercaya. Hasil yang ditemukan dalam artikel adanya kecanduan dalam menggunakan internet, game online, terlibat dalam penyebaran berita hoax dan sara, dan adanya perubahan sikap, sehingga hal ini berakibat pada perkembangan psikologi secara afektif kepada anak remaja. Dengan demikian perkembangan psikologi afektif remaja sangat terpengaruh oleh penggunaan smartphone yang tidak tepat, bahkan mental menjadi rusak. Oleh karena itu perhatian dan edukasi dari keluarga sangat penting.

**Keyword:** Konflik, Remaja, Era Digital, Psikologi Perkembangan, Afektif

### 1. PENDAHULUAN

Remaja atau *adolescence* berasal dari kata latin yaitu *adolescere* yang berarti mengalami pertumbuhan kearah kematangan fisik, sosial, dan psikologis. Seorang remaja pada fase pertumbuhannya kerap kali diperhadapkan dengan pilihan-pilihan yang sulit sehingga remaja akan berada di titik harus melihat perkembangan apa yang sedang terjadi atau trend apa yang sedang terjadi. Era digital ialah era perkembangan atau kemajuan teknologi yang lebih signifikan dibandingkan dengan masa-masa sebelumnya, contohnya setiap manusia pada era digital sangat membutuhkan teknologi dalam keberlangsungan hidup salah satunya Smartphone yang banyak dipakai oleh remaja masa kini.

Masa remaja dikatakan masa yang paling produktif dan menyenangkan, menurut WHO (*World Health Organization*) masa remaja dikatakan berada pada umur 14-24 tahun maka masa-masa ini kerap kali dikatakan masa yang menyenangkan dan menemukan jati diri seseorang, pada masa ini juga pergaulan seorang remaja akan sangat jauh dan paling antusias dengan keadaan sekitar yang sedang terjadi. Pada masa remaja di era digital ini memiliki konflik yang hampir seluruh remaja mengalami baik dalam pergaulan maupun keluarga akibat kemajuan teknologi, contoh konflik yang paling umum pada era digital ini ialah *smartphone*.

Perkembangan teknologi di Era digital memiliki banyak manfaat positif ketika penggunaannya secara tepat dan efisien. Kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi sangat memudahkan aktifitas setiap orang apalagi dengan gaya hidup remaja pada saat ini di era digital yang menekankan hidup simpel, Dibuktikan oleh Maharsi bahwa kemunculan teknologi dapat memunculkan informasi secara instant sehingga informasi tersebut menjadi salah satu kebutuhan pokok selain kebutuhan sandang, pangan dan papan. Bukan hanya dampak positif namun pengaruh teknologi bagi kehidupan manusia juga memiliki dampak negatif [1].

Pada jurnal Tafonao yang mengutip tulisan Ngafifi mengatakan Teknologi layar mampu membuat manusia seolah-olah terpicak sehingga terlihat tunduk pada teknologi layar dan mengabaikan orang yang ada disekitar atau ada yang mengatakan generasi menunduk. Apabila

manusia tidak segera tersadarkan akan hal ini, maka dia akan mengalami kesepian dalam keberlangsungan hidup dan kehilangan sesuatu yang amat penting dalam dirinya, yakni kebersamaan, kekeluargaan, dan sosialisasi[2]. Teknologi pada era digital mengalami pengaruh yang besar terhadap manusia sekarang ibarat orang yang betah di samping kandang ayam, saking asyiknya dia tidak sadar bahwa teknologi layar membuat dirinya tersisihkan dari sebuah kebutuhan mendasar. Manusia telah menjadi budak teknologi. Berdasarkan survei yang dilakukan Secur Envoy, sebuah perusahaan yang mengkhususkan diri dalam password digital, yang melakukan survei terhadap 1.000 orang di Inggris memberikan hasil bahwa mahasiswa masa kini mengalami nomophobia, yaitu perasaan cemas dan takut jika tidak bersama dengan telepon selulernya.

Dalam tulisan Wandi Adiansah,dkk memberikan hasil kajian mengenai PIE (Person In Enviroment) remaja di era revolusi 4.0 yang lebih mendapatkan pengaruh terhadap self-concept dalam penggunaan social media, dan ini berpotensi untuk memberikan dampak buruk buruk bagi remaja yang tidak dapat menggunakan smartphome dengan tepat sehingga self-concept remaja tersebut menjadi tidak tepat[1].

Kajian ini berupaya untuk memberikan penjelasan terhadap perkembangan psikologi afektif remaja yang mengalami konflik dan menimbulkan efek yang buruk terhadap remaja itu sendiri. Penulis mengamati dalam segala hal tersebut bahwa tingkat perkembangan afektif remaja berpengaruh buruk dengan penggunaan smartphome yang tidak tepat, oleh kecanggihan zaman, smartphome yang berukuran kecil bisa memberikan efek yang besar terhadap remaja. Berikut ini konflik yang sering terjadi pada remaja di era digital, yaitu (1) Kecanduan Internet, (2) Game Online, (3) Penyebaran berita hoax dan Sara, (4) Perubahan sikap (Attitude), (5) Pengaruh psikologis (Sosial Media).

Banyak penelitian yang memberikan pembahasan mengenai konflik yang dihadapi oleh remaja di era digital (4.0). Salah satu tulisan yang membahas konflik remaja tersebut ialah Rika Agustina Amanda, tahun 2016 yang memberikan penjelasan bahwa pengaruh game online bagi remaja sangat berdampak buruk baik itu dari segi sikap, mental, waktu, dan Kesehatan mereka dengan seberapa banyak mereka bermain game online di warnet.[3] Ada juga penelitian yang lain yaitu pengaruh literasi digital berupa facebook terhadap psikis remaja anak usia 13-17 tahun dikabupaten Serang oleh Lulu Tunjung Biru, dkk, yang menjelaskan bahwa harus adanya pengetahuan yang diberikan dalam penggunaan facebook karena hal tersebut mampu mencegah remaja untuk lebih menguasai emosi dan tidak mudah terpengaruh oleh berita-berita yang ada di facebook. Namun belum memberikan berbagai konflik dan hanya mengambil satu sample konflik dan tinjauan psikologi perkembangan yang secara utuh belum ada efek dalam lingkungan maupun dalam keluarga di era digital (4.0) oleh penulis sebelumnya, maka dalam pembahasan kajian ini penulis akan memberikan penjelasan berbagai konflik yang sering terjadi pada remaja di era digital (4.0) yang ditinjau dari psikologi perkembangan afektif mereka.

## **Metode**

Metode yang digunakan penulis dalam tulisan ini adalah metode kualitatif deskriptif. Dalam buku tulisan Farida yang mengutip tulisan Bogdan dan Taylor memberikan pengertian mengenai metode penelitian kualitatif yang merupakan sebuah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata bersifat tertulis maupun lisan melalui orang-orang atau perilaku dengan pengamatan penulis, sehingga pendekatan ini melihat kepada latar belakang dan individu secara utuh[4]. Dalam kajian ini penulis meninjau berbagai sumber yang berkaitan dengan judul kajian dengan melihat konflik yang dialami remaja di era digital 4.0 dan menentukan hasil dari kajian yang sudah ditinjau. Sumber kajian adalah buku dan jurnal yang terpercaya.

## **Hasil dan Pembahasan**

Dalam tulisan Astutik memberikan pengertian remaja dengan menggunakan teori Piaget, secara psikologis masa remaja merupakan masa dimana seorang anak merasa memiliki tingkatan yang sama dengan orang-orang tua atau dewasa, termasuk dalam pemikiran penyelesaian atau pemecahan masalah[5]. Dalam hal ini tentu adanya penyamarataan diri terhadap pola pikir orang dewasa yang menjadikan remaja tersebut tidak lagi melihat kodratnya sebagai remaja namun sejajar dengan pola

pikir orang dewasa. Perlu untuk diketahui bahwa remaja masih sangat perlu untuk diberikan kebijakan dalam kehidupannya sehingga konflik-konflik yang sering terjadi bisa diantisipasi.

Perkembangan psikologi seorang manusia khususnya remaja dibagi menjadi tiga bagian yaitu rana Kognitif, afektif, dan Psikomotorik, Untuk ketiga rana tersebut penulis meninjau perkembangan psikologi afektif remaja untuk mendapatkan hasil kajian mengenai konflik yang terjadi dalam perkembangannya. Hasil dari kajian yang dilakukan penulis bahwa konflik yang terjadi terhadap remaja di era digital 4.0 dalam perkembangan psikologi afektif sangat-sangat dipengaruhi oleh penggunaan smartphone yang tidak terkendali dan tepat guna sehingga adanya ketidaktepatan pertumbuhan psikologi afektif secara nilai-nilai norma yang ada dan tentunya hal ini juga berpengaruh terhadap lingkungan masyarakat remaja itu sendiri. Dalam penanganan lanjut harus adanya kebijakan yang dilakukan terhadap penggunaan smartphone remaja oleh orang tua sehingga menciptakan self-concept yang tepat dan mampu terhindar dalam konflik yang ada.

### **Kecanduan Internet**

Remaja memiliki rasa kebutuhan yang besar terhadap internet yang di dalam internet tersebut ialah sumber informasi seperti Google, News, dan Social Media. Remaja sangat dekat dengan dunia Social Media dan dalam kalangan anak remaja, Social Media menjadi sebuah kebutuhan yang wajib dalam kehidupan mereka. Pada Jurnal Siti Nurina Hakim mengatakan rata-rata remaja mengakses social media selama 10 jam perhari yang didalamnya hanya melihat informasi, scrolling story, melihat video yang sedang viral, lalu membuka aplikasi Social Media lainnya, kemudian ditutup, dan pindah ke Social Media lainnya, hingga seterusnya begitu[6].

Remaja yang kecanduan terhadap internet sama halnya dengan menghisap rokok setelah selesai makan. Perasaan yang hilang ketenangan dan bimbang akan melanda remaja masa kini ketika mereka tidak lagi bersentuhan dengan smartphone untuk mengakses internet, berdasarkan dari survei yang penulis lakukan terhadap beberapa remaja yang pecandu rokok dan pecandu internet dalam hal ini mereka mengalami hal yang hampir sama ketika mereka tidak menghisap rokok atau tidak melihat Social Media, mereka cenderung akan seperti orang yang kekurangan suatu hal dalam dirinya dan seperti adanya ketidak lengkapan dalam diri masing-masing.

Siti Nurina dan Allif Fatullah menyimpulkan bahwa penggunaan internet dalam kehidupan memang memiliki dampak negative dan positif khususnya dalam remaja, namun dari yang sudah ditinjau bahwa dampak negative lebih tinggi pengaruhnya terhadap perkembangan psikologi afektif remaja dan hal tersebut membuktikan bahwa remaja yang sudah memiliki rasa kecanduan akan internet menggunakan smartphone memberikan dampak mengabaikan orang-orang yang ada disekitar, lupa akan waktu, dan ini dapat merusak lingkungan remaja maupun mental[6].

Rasa kecanduan terhadap internet terjadi akibat adanya aktifitas yang secara continue sehingga tercipta suatu kebiasaan dan menjadi suatu kebutuhan dalam kehidupan tanpa disadari. Era yang sangat modern ini seakan-akan menuntut remaja kepada suatu hal yang instant namun karena hal tersebut menjadikan remaja merasa bahwa internet adalah kebutuhan yang fundamental. Kurangnya perhatian khusus orang tua terhadap penggunaan smartphone akan mempengaruhi remaja terhadap kecanduan Internet, kebebasan menggunakan smartphone membuat remaja akan teledor terhadap waktu dan kewajibannya sebagai hal yang tidaklah penting.

### **Game Online**

Remaja memiliki kebebasannya tersendiri untuk memilih apa yang harus dia lakukan dalam kepuasan hidupnya dan itu adalah suatu kesejahteraan psikologis mereka secara keseluruhan dan belum tentu berdampak baik secara keseluruhan[7]. Era digital yang sudah mengalami perkembangan teknologi pesat tentunya memberikan kecepatan internet yang mampu digunakan sebagai alat untuk menciptakan kepuasan tersendiri bagi remaja, untuk menikmati kecepatan internet yang ada tentunya remaja masa kini memilih untuk bermain game online yang bisa dimainkan dimana saja menggunakan smartphone.

Game Online ialah permainan yang dimainkan oleh seseorang dengan menggunakan koneksi Internet, ketika sudah terkoneksi dengan internet maka seseorang tersebut dapat memainkan permainan yang berhubungan dengan koneksi Internet. Kecanduan game online di Indonesia kasusnya sudah sangat merambat pada anak TK hingga orang-orang yang sudah dewasa sekalipun. Setiap

individu anak memiliki kepuasan tersendiri dalam bermain Game, biasanya mereka bermain game online sekitar 2-3 jam ataupun bisa lebih dari itu. Game online mempunyai kecenderungan memberikan kepada para pemainnya keasyikan di depan smartphone sampai melupakan waktu bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minum, efek yang akan diterima bagi mereka akan terjadi bukan saat selesai bermain Game tersebut namun saat mereka melakukan hal tersebut secara rutinitas[3]. Pengalaman bermain Game online yang diberikan kepada remaja tentu mendapatkan efek ketergantungan terhadap game yang dimainkan dan menimbulkan sikap yang agresif. pribadi remaja yang sudah terpacu dalam game tentu tidak semuanya memiliki efek negative namun ada juga efek positif, akan tetapi dengan melihat efek negative beserta konflik yang diberikan lebih besar tentu harus adanya manage yang diberlakukan oleh orang tua akan hal tersebut sehingga remaja tidak sepenuhnya hidup dalam keterpakuan game online. Dengan semakin bagusnya sebuah game akan semakin menarik remaja untuk memainkannya dan ini menjadikan remaja sebagai adiksi[8].

Dalam tulisan rika mengatakan dampak kesehatan yang terjadi bagi anak dalam bermain Game Online yaitu pengaruh dari radiasi layar yang diberikan oleh smartphone dan computer berbahaya bagi saraf mata dan otak, bukan hanya itu jantung juga dapat mengalami gangguan akibat kelelahan terhadap bermain game online tersebut[3]. Ketika seorang remaja sudah menjadikan game sebagai gaya hidup maka ini akan mempengaruhi kehidupannya di dalam dunia nyata, karena dengan kebiasaan yang dilakukan dalam game tanpa sadar akan dikaitkan dengan kehidupan nyatanya sehingga remaja menjadi agresif. Didalam psikologi perkembangannya melalui game online dapat merusak mental seorang anak untuk menjadi agresif dan sulit untuk menghilangkan sifat agresif tersebut, hal yang harus dilakukan untuk penanganan pertama ialah mengontrol anak dalam bermain Game online tersebut agar tidak melebihi batas wajar dalam bermain game. Pada Tulisan Fahlepi juga membahas mengenai dampak game online bagi penggunaannya yang memberikan pernyataan bahwa memang orang-orang yang melakukan aktivitas game online di smartphone akan lebih cenderung menjadi pemalas dan berbohong[9]. Dalam hal ini penulis melihat bahwa intensitas bermain game online harus diberikan pada batas waktu yang wajar dan niat dari remaja untuk mau keluar dari efek tersebut, remaja yang pada dasarnya memiliki pola pikir yang bebas harus dapat diatur lebih baik sehingga keliatan yang dilakukan dalam berpikir maupun bertindak akan menjadi hal yang dapat diredam. Memang aktifitas bermain game diperlukan bagi remaja di era digital namun harus melihat hal-hal yang diberikan oleh game tersebut yaitu refreshing, tentu padatnya aktifitas yang dilakukan oleh remaja harus diimbangi dengan hal-hal yang membuat remaja harus tetap fresh, karenanya banyak remaja memilih untuk bermain game sebagai sekedar alternative yang paling simple dilakukan untuk refreshing.

### **Terlibat dalam Penyebaran Berita Hoax dan Sara**

Pada terjemahan KBBI hoaks ialah berita bohong yang seolah-olah ada namun tidak benar adanya dan berita hoaks sering kali dikaitkan pada berita yang menipu, sedangkan SARA ialah Akronim atau kependekan dari Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan. Kedua hal ini menjadi informasi yang banyak ditemukan di era digital pada saat ini sehingga siapa saja dapat mengakses informasi tersebut, remaja yang sudah ketergantungan dengan smartphone untuk mengakses internet akan sangat lebih mudah menemukan berita-berita yang belum diketahui kebenarannya namun sudah dapat dilihat secara gamblang oleh mereka. istilah Hoax pertama kali terpublikasi melalui almanak atau penanggalan palsu yang dibuat oleh Isaac Bickerstaff pada tahun 1709 untuk meramalkan kematian astrolog John Partridge.

Istilah Hoax menggambarkan suatu informasi bohong, fitnah, atau sejenisnya. Pada mulanya istilah ini lebih identik dengan golongan selebriti atau public figur yang lekat oleh informasi-informasi bohongan dan simpang siur. Semakin maraknya hoax yang terjadi di media social itu menandakan bahwa banyaknya konflik-konflik yang dibuat di dalamnya. Dalam tulisan Lokananta,dkk yang berjudul Dampak Informasi Hoax di Media Sosial Terhadap Tingkat Konflik dan Sikap Pada Remaja mendapatkan data bahwa 60% remaja menyukai eksploitasi diri melalui selfie, 71% remaja memiliki lebih dari satu akun social media, 85% remaja aktif dalam mengupload dan mendownload media youtube, dan 90% remaja mengupdate informasi dan menyebarkan informasi yang bersifat hoax[10].

Era Digital saat ini menemukan informasi maupun berita bukanlah hal yang sulit namun berita atau informasi yang didapatkan apakah sudah diketahui kebenarannya atau belum tidak dapat dipastikan karena kebebasan untuk mengunggah berita dan informasi saat ini hanya cukup mengetik dan mengirim ke social media sudah menjadi berita dan informasi. Tidak sedikit juga oknum-oknum yang menggunakan internet sebagai sarana dalam memperlihatkan ujaran kebencian terhadap SARA, melalui teknologi yang sangat instant ini pola pikir remaja akan sangat terpengaruh terhadap informasi maupun berita yang ditemukan di social media mereka.

Dalam tulisan Winda Fronika mengatakan bahwa remaja pada saat ini sudah sangat bergantung pada media social yang dimana hampir 24 jam mereka melakukan aktifitas berselancar di dunia maya seakan tidak pernah berhenti[11]. Sangatlah sulit untuk membatasi informasi yang beredar secara luas di internet tanpa adanya uji kebenaran informasi begitu juga dengan remaja yang melihat informasi atau berita baik secara disengaja maupun tidak sengaja. Era yang super cepat membuat remaja pada saat ini harus mengikuti dengan secara cepat, kesulitan terhadap pengambilan informasi atau kurang up to date bukanlah alasan yang diberikan untuk tidak mengetahui informasi yang ada. Penanggung jawab terhadap informasi atau berita yang belum ter uji kebenarannya menjadi tantangan oleh remaja saat ini untuk bijak dalam pengambilan dan penyampaian informasi[12].

Penulis menyatakan dalam hal ini bahwa sebagai remaja seharusnya mampu menelaah informasi yang ada harus menghindari informasi data yang kiranya berlebihan dan tidak sesuai dengan apa yang seharusnya terjadi, menentukan apa yang ingin dilihat dan disebarakan sebagai informasi oleh remaja memang tidak mudah namun dengan pengetahuan akan literasi media social secara tanggap untuk tidak terjadinya hal-hal yang kiranya memberikan efek besar terhadap pihak lain atau diri sendiri. Tidak tertutup kemungkinan bagi guru dalam memberikan pengetahuan literasi digital karena waktu remaja lebih banyak dihabiskan di lingkungan sekolah. Seperti pernyataan yang diberikan oleh Nani dan Nola bahwa jika literasi digital yang buruk diberikan kepada remaja itu akan memberikan dampak yang buruk dan apabila diberikan literasi digital yang baik maka dampaknya juga akan menjadi baik[13].

### **Perubahan Sikap (*Attitude*)**

Kehidupan remaja pada Era Digital 4.0 merupakan gaya hidup yang kasual dan sangat intensitas terhadap lingkungan melalui dunia maya, keberedaaan teknologi menciptakan suasana lingkungan remaja masa kini menjadi sangat simpel dan saling terhubung satu dengan yang lain walaupun tidak sedang bertatap muka. Kehidupan yang cepat tentu memberikan pengaruh yang cepat terhadap sikap remaja masa kini, salah satu yang memberikan perubahan sikap terhadap remaja era digital ialah penggunaan media social dengan smarphone yang penuh dengan segudang informasi dan kontent yang beragam di dalamnya juga termasuk unsur kekerasan terhadap mental dan unsur moral yang miris.

Pada Tahun 2012 tingkat penggunaan teknologi dan perkembangan teknologi sangatlah minim namun sudah mampu menyentuh pada rana khusus dan masih memiliki aturan-aturan terhadap budaya disekitar, contohnya adanya Telepon Genggam yang hanya berfungsi sebagai alat Telfonan dan SMS. Perkembangan yang terjadi pada Telepon Genggam dari sekedar telfonan dan sms menjadi teknologi yang mampu memanfaatkan internet sebagai sebuah keunggulan dengan tempo yang cukup cepat, menjadi suatu teknologi yang sangat dibutuhkan hingga saat ini.

Masa perkembangan teknologi sebelumnya memberikan suatu sikap yang tidak ketergantungan terhadap teknologi khususnya Smartphone terhadap perkembangan remaja, sikap remaja sebelum era digital 4.0 memilki sikap moral yang baik terhadap sesama dan lebih menghargai orang-orang di lingkungan karena kehidupan remaja sudah langsung secara kesehariannya di lingkungan tanpa terkoneksi dengan dunia maya. Dari riset yang telah penulis lakukan terhadap lingkungan remaja di sekitar bahwa moral yang seharusnya sudah dimiliki dan harus diterapkan oleh remaja tidak berjalan sesuai kaedah yang ada, salah satu contoh yang paling banyak dilakukan ialah berkata kasar atau kotor kepada sesama mereka dan itu menjadi sebuah kebiasaan yang menurut mereka tidak masalah namun dalam lingkungan mereka tinggal akan memperhatikan dan mendengarkan perilaku yang dilakukan secara spontan[13].

Selanjutnya, dalam media social banyak sekali kata-kata yang kasar diucapkan namun itu dianggap sebagai suatu hal yang sudah menjadi lumrah bagi anak-anak milenial saat ini. Perubahan

sikap yang seharusnya menentang penggunaan kata kasar kepada sesama perlahan namun pasti menjadi hal yang lumrah sangatlah berpengaruh terhadap remaja dalam hal moral bahkan anak-anak yang masih umur 12 tahun sudah menggunakan media social akan menjadikan kata kasar menjadi hal yang biasa juga, remaja dikatakan memiliki emosi yang masih tidak stabil dan ini menjadi suatu hal yang harus diperhatikan oleh orang tua karena remaja bisa saja secara spontan mengatakan kata kasar tersebut ketika mereka sedang dalam keadaan tertekan oleh orang tua.

Penulis melihat perubahan sikap yang dilakukan oleh remaja di Era Digital 4.0 ialah perubahan nilai-nilai yang ada terhadap lingkungan sekitarnya dan berpengaruh dengan perkembangan psikologi afektif yang harusnya sesuai dengan nilai-nilai yang ada, sejatinya kehidupan remaja ialah kehidupan yang penuh dengan interaktif dan penuh dengan pergaulan di lingkungannya. Manusia adalah makhluk social yang bergantung satu dengan yang lain untuk dapat menghidupkan suasana lingkungan di sekitar, akan tetapi remaja masa kini menghabiskan banyak waktu mereka dengan bermain media social seperti facebook, instagram, twiter, youtube, whatsapps, dan lain sebagainya tanpa membutuhkan interaksi terhadap lingkungan. Karena dengan kebutuhan remaja yang sudah terpenuhi oleh media social mereka akan memiliki sikap yang individu dan ketika berada di lingkungan akan lebih memfokuskan diri kepada smartphonenya untuk mengakses media social.

### **Pengaruh Psikologis**

Rini mengutip tulisan Santrock mengenai perkembangan diartikan bahwa perkembangan merupakan suatu pola berupa perubahan yang dimulai pada saat konsepsi (pembuahan) dan mengalami kelanjutan di sepanjang rentang kehidupannya. Kebanyakan perkembangan melibatkan pertumbuhan, meskipun perkembangan juga meliputi penurunan[14]. Pada perkembangan teknologi di Era Digital penggunaan smartphone bagi remaja menjadi hal yang sudah biasa dan tidak dapat dipisahkan, namun dengan demikian keterbiasaan tidak menjadikan hal tersebut baik adanya bahkan memberikan dampak terhadap psikologi setiap remaja. Era Digital saat ini setiap remaja sudah memiliki account social media khususnya facebook, baik muda maupun tua sama-sama memiliki account social media yang menjadi sumber informasi ataupun hiburan akan tetapi facebook berdampak besar bagi kehidupan remaja yang sudah hidup dalamnya akibat keterbiasaan pola hidup.

Penggunaan facebook yang rata-ratanya ialah anak remaja masih belum mengerti literasi digital akan sangat memberikan dampak bagi psikologis mereka, dari data UNICEF penggunaan social media facebook diprediksi mencapai sekitar 30 juta yang digunakan oleh remaja. Keterbiasaan dari pada penggunaan facebook bagi remaja menjadikan keterbiasaan mereka memberikan informasi apa yang sedang mereka lakukan dan alami di setiap halnya, ini juga memberikan kepada remaja sebuah kebiasaan sadfishing. Sadfishing ialah menggambarkan sikap remaja yang memberikan pernyataan permasalahannya secara berlebihan pada social media khususnya facebook dan ini bertujuan untuk menarik simpati orang yang ada dalam siklus pertemanan facebook.

Kecenderungan remaja terhadap sadfishing merenggangkan hubungan dengan keluarga karena pada kebiasaannya remaja yang sudah terlalu mencurahkan kesulitannya pada social media akan memiliki sifat yang tertutup pada keluarga namun sangat terbuka dengan orang lain, adanya pemikiran terhadap keluarga mengenai respon yang akan diberikan tidak memuaskn hati bahkan memberikan ceramah kepada remaja tersebut maka remaja yang sudah memiliki kebiasaan ini memberikan pengaruh psikologis mereka yang tidak menginginkan respon keluarga[15]. Memberikan perhatian khusus kepada anak remaja adalah cara untuk menjauhkan mereka dari permasalahan yang terjadi di Era Digital, bukan hanya membuat aturan yang super ketat namun mengertiakan hal yang memiliki dampak negative kepada remaja. Remaja masih memerlukan kebebasan dalam kehidupan mereka untuk dapat menemukan hal baik dan buruk dengan demikian mereka akan tumbuh dewasa meskipun pada era yang begitu pesat dan banyak konflik

Media social di era digital bisa menjadi sebuah kemudahan kepada semua orang namun media social juga dapat membunuh orang secara moral, pola pikir, tingkah laku, dan psikologis. Bukan hanya media social namun smartphone juga memiliki peran dan permasalahan yang sama, oleh sebab itu pentingnya mengerti dengan literasi teknologi dan pemahaman akan media social membantu mengurangi permasalahan yang akan terjadi. Remaja yang berhasil dalam penggunaan teknologi dan social media adalah remaja yang mampu menghindari dampak negative dan memperbesar dampak positive dalam hal tersebut.

Dilihat dari perkembangannya, seharusnya seorang remaja mengalami perkembangan dengan bergaul antar sesama remaja tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Bertumbuh berarti memiliki pengalaman disetiap kehidupannya, namun berbeda dengan remaja yang sudah memiliki mental sadfishing mereka akan lebih banyak menghabiskan waktu berorientasi dengan lingkungan menjadi terkurung dalam dunia maya mereka. Dalam tulisan rini juga menuliskan bahwa seseorang mengalami perkembangan bukan hanya dalam satu arah melainkan multidirectional, namun oleh pengaruh smartphone mampu menghambat perkembangan yang seharusnya multidirectional menjadi kepada satu arah[14].

### Kesimpulan

Dalam kajian ini penulis mengambil kesimpulan bahwa pentingnya kebijakan, kedisiplinan, pengertian, dan pengawasan oleh orang tua dalam perkembangan seorang remaja khususnya di era digital 4.0 yang selalu menempatkan smartphone sebagai suatu kebutuhan fundamental adalah cara yang akurat, karena melihat secara nyata bahwa orang tua yang melakukan pengayoman terhadap remaja dalam hal penggunaan smartphone lebih menunjukkan perkembangan afektif yang lebih baik dibandingkan dengan orang tua yang hanya sekedar memberikan kebutuhan tanpa memberikan perhatian. Di era digital 4.0 ini tidak memberikan kesenjangan terhadap orang tua yang tidak mengerti akan teknologi namun membuka kesempatan terhadap semua orang dalam penggunaan teknologi. Jadi orang tua yang tidak mengetahui teknologi di era digital 4.0 ini hanyalah alasan belaka karena tidak adanya minat untuk mengetahui teknologi smartphone tersebut. Konflik-konflik yang ada dan terjadi terhadap remaja sangat merusak perkembangan afektif sehingga orang tua yang tidak mengetahui tentang teknologi akan kesulitan dalam mengantisipasi konflik remaja di era digital. Teknologi bisa saja menguntungkan remaja dan bisa saja membunuh penggunanya secara mental, ketika mental sudah terbunuh maka hidup dalam bersosialisasi dalam lingkungan akan hilang dan moralpun ikut hilang karenanya.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Adiansah, E. Setiawan, W. N. Kodaruddin, and H. Wibowo, "Person in Environment Remaja Pada Era Revolusi Industri 4.0," *Focus J. Pekerj. Sos.*, vol. 2, no. 1, p. 47, 2019, doi: 10.24198/focus.v2i1.23118.
- [2] T. Tafonao, "Peran Guru Agama Kristen Dalam Membangun Karakter Siswa Di Era Digital," *J. BIJAK Basilea Indones. J. Kadesi*, vol. 2, no. 1, pp. 1–37, 2018.
- [3] R. A. Amanda, "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda," *J. Ilmu Komun.*, vol. 4, no. 3, pp. 290–304, 2016.
- [4] farida Nugrahani, "METODE PENELITIAN KUALITATIF dalam Penelitian Pendidikan Bahasa," *Pendidik. Bhs.*, vol. 1, no. 1, pp. 38–42, 2014.
- [5] A. N. Qomariyah, "Perilaku Penggunaan Internet pada Kalangan Remaja di Perkotaan," *ACADEMIA*, vol. 1, pp. 1–14, 2009.
- [6] S. Nurina Hakim and A. Alyu Raj, "PROSIDING TEMU ILMIAH X IKATAN PSIKOLOGI PERKEMBANGAN INDONESIA Dampak kecanduan internet (internet addiction) pada remaja," *J. UNISSULA*, vol. 978-602–22, no. 2, pp. 280–284, 2017.
- [7] N. Natashya and D. Basaria, "The Role of Parental Attachment in Life Satisfaction with Gratitude as a Mediator for Adolescents in the Digital Era," *Proc. Int. Conf. Econ. Business, Soc. Humanit. (ICEBSH 2021)*, vol. 570, no. Icebsh, pp. 653–660, 2021, doi: 10.2991/assehr.k.210805.103.
- [8] K. Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja," *J. Curere*, vol. 01, no. 01, pp. 28–38, 2017.
- [9] F. R. Doni and Prodi, "ISSN : 2461-0690 ISSN : 2461-0690," *IJSE –Indonesian J. Softw. Eng.*, vol. 4, no. 2, pp. 1–5, 2018.
- [10] A. C. Lokananta and M. Herlina, "Dampak Informasi Hoax di Media Sosial Terhadap Tingkat Konflik dan Sikap Pada Remaja Dampak Informasi Hoax di Media Sosial Terhadap Tingkat Konflik dan Sikap Pada Remaja," *J. Artik.*, vol. 4, no. 2, pp. 100–113, 2018.

- [11] W. Fronika, J. A. Pendidikan, F. I. Pendidikan, and U. N. Padang, “Pengaruh media sosial terhadap sikap remaja,” *J. Ilmu Pendidik. Univ. Negeri Padang*, pp. 1–15, 2019.
- [12] I. S. Sultan, “Efektifitas Penggunaan Fitur Instagram Dalam Meningkatkan Pertemanan Remaja SMA Negeri 1 Maros di Era Digital,” *Avant Garde*, vol. 8, no. 2, p. 178, 2020, doi: 10.36080/ag.v8i2.1135.
- [13] N. Pratiwi and N. Pritanova, “Pengaruh Literasi Digital Terhadap Psikologis Anak Dan Remaja,” *Semantik*, vol. 6, no. 1, p. 11, 2017, doi: 10.22460/semantik.v6i1p11.250.
- [14] Maiti and Bidinger, “Perkembangan Manusia,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 1981.
- [15] C. E. Putri, N. Damayanti, and R. E. Hamzah, “Sadfishing Phenomenon of #Justiceforaudrey (Hashtag) on Twitter,” *Mediat. J. Komun.*, vol. 13, no. 1, pp. 58–67, 2020, doi: 10.29313/mediator.v13i1.5598.