

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat ialah sekelompok pergaulan yang terdiri dari individu yang kemudian berkembang menjadi kelompok yang saling berinteraksi untuk bekerjasama, sehingga mereka dapat berpikir tentang gagasan mereka dalam kesatuan sosial dengan batasan – batasan tertentu. (Ahmadi, 2009). Penelitian lain yang dikemukakan oleh J.L Gillin dan J.P Gillin tentang masyarakat mendefinisikan bahwa masyarakat ialah kelompok manusia yang dalam lingkup yang luas yang memiliki kebiasaan, tradisi, sikap, dan visi misi yang sama (Gillin & Gillin, 1954).

Pengelompokkan generasi timbul karena adanya perbedaan dalam sumber daya manusia. Penelitian terkait perbedaan generasi pertama kali dilakukan oleh Manheim (Budiati, 2018). Menurutnya generasi ialah perkumpulan sosial yang didalamnya terdapat sekelompok orang yang memiliki usia dan pengalaman historis yang sama. Kebiasaan setiap generasi inilah yang mendasari karakteristik yang berbeda - beda sesuai dengan perkembangan zaman. Howe dan Strauss (Zorn, 2017) mendefinisikan generasi milenial sebagai generasi yang kaya, berpendidikan lebih baik, kaya akan etnis, fokus pada kerja tim, prestasi, kesederhanaan, dan perilaku yang baik. Istilah generasi milenial pertama kali dikenalkan oleh William dan Neil (Budiati, 2018). Salah satu ciri utama dari generasi milenial ditandai dengan peningkatan penggunaan komunikasi, kreatif dan informatif, memiliki *passion* dan produktivitas yang sesuai dengan perkembangan kemajuan teknologi.

Seiring perkembangan zaman, populasi masyarakat terus berkembang dan dunia terus melahirkan beberapa generasi, salah satunya ialah Generasi Z. Generasi Z atau yang sering disebut dengan Gen Z ialah generasi yang lahir pada tahun 1995 - 2012 (Barhate, B., & Dirani, 2022). Pendapat yang sama dikemukakan oleh Gabrielova dan Buckho, bahwa Gen Z lahir pada rentang tahun 1995 – 2012 (Gabrielova, K., & Buchko, 2021). Sementara itu McCrindle menyatakan bahwa Gen Z ialah generasi yang lahir pada tahun 1995 – 2009 (McCrindle, 2014). Terdapat satu lagi

pendapat yang berbeda mengenai rentang kelahiran Gen Z, yaitu dari tahun 1995 – 2010 (Francis & Hoefel, 2018). Walaupun terdapat beragam versi rentang kelahiran Gen Z, tetapi dapat diperkirakan bahwa Gen Z lahir diantara pertengahan tahun 1990 hingga tahun 2012. Berdasarkan rentang kelahiran tersebut, maka individu yang merupakan bagian dari Gen Z ialah yang memiliki usia 12 – 26 tahun (Atika et al., 2020). Berdasarkan hasil Sensus Penduduk 2020 yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik, terdapat 74,93 juta Gen Z di Indonesia, jumlah itu setara dengan 27,94% dari populasi Indonesia, dan sebanyak 270,2 juta jiwa pada tahun 2020 yang mana didominasi oleh sebagian besar dari Gen Z (Badan Pusat Statistik, 2020). Berdasarkan survei dari BPS mengemukakan bahwa Gen Z memegang peranan penting dan memberikan pengaruh pada perkembangan Indonesia saat ini dan nanti.

Gen Z merupakan generasi pertama yang sudah mengenali perkembangan pesat teknologi dengan masa transisi dan pencarian jati diri melalui era digital. Gen Z menghabiskan waktu lebih lama untuk menjelajahi web, lebih menyukai di dalam ruangan dan bermain *game online* daripada menghabiskan waktu di luar ruangan (Qurniati & Nurohman, 2018). Tak heran pula Gen Z berada di lingkup media sosial dan melalui digital teknologi tersebut ia dapat membuat identitas mereka (Singh & Dangmei, 2016). Gen Z memiliki ciri khas tersendiri salah satunya ialah mereka dikelilingi oleh pengaruh media digital atau yang disebut sebagai *native digital* sehingga dapat berpengaruh positif maupun negatif (Hale, 2022). Gen Z juga memiliki sebutan sebagai penduduk asli digital karena sejak usia dini telah terpapar oleh internet dan telepon genggam (Francis & Hoefel, 2018).

Karakteristik Gen Z tentu tidak lepas dari penggunaan media digital. Dampak yang ditimbulkan dari media digital terdiri atas dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positif yang ditimbulkan dengan adanya interaksi media digital ialah generasi Z memiliki karakter antara lain: kemampuan bersosial, kemampuan mengungkapkan pendapat (ekspresif), kecepatan dalam menyerap informasi – informasi positif yang ada dalam internet, mereka dapat berinteraksi dengan orang banyak di jejaring internet untuk menyuarakan berbagai hal positif untuk menciptakan perdamaian dunia (Andarwati, 2019), sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan dengan adanya interaksi media digital terhadap

Generasi Z ialah kurangnya interaksi tatap muka, pola komunikasi Generasi Z yang mengalami degradasi, krisis akan etika dan tidak menghargai orang lain serta menghiraukan keadaan disekelilingnya (Miftakhuddin, 2020) .

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, pergaulan kian tidak dapat terbendung. Perkembangan teknologi terus membawa mereka ke dalam dua tipe pergaulan, yakni pergaulan positif dan pergaulan yang negatif. Pergaulan positif dapat mengantarkan mereka menuju kesuksesan dan hal – hal yang positif, sedangkan pergaulan yang negatif akan menjerumuskan mereka ke dalam pergaulan bebas, dan akan berdampak pada keresahan bagi masyarakat (Sudarsono, 1991). Semua pengaruh negatif ini dapat diakomodir dengan baik oleh orang tua, guru, dan masyarakat lingkungannya sehingga untuk meminimalisir pembelajaran inovatif yang dikembangkan oleh guru di sekolah (Andarwati, 2019).

Selain peran guru, dibutuhkan pula peran orang tua untuk menghadapi Gen Z yang telah kecanduan media digital misalnya konten – konten pornografi. Bagaimana peran orang tua dalam mendampingi Gen Z ketika menghadapi pergumulan pornografi. Adapun langkah yang dapat dilakukan oleh orang tua dalam pendampingan antara lain: memulai pembicaraan serius tentang keterikatan pornografi, mendengarkan remaja, memberikan penegasan dan pengarahan, dan menunjuk kaum profesional jika diperlukan (Gussevi & Muhfi, 2021). Tanggung jawab orang tua dalam mendampingi anak Gen Z sangat diperlukan agar mereka memiliki masa depan yang baik.

Pada pemilihan remaja Gen Z dengan memilih populasi lingkungannya di Kecamatan Gayungan. Kecamatan Gayungan yang merupakan salah satu kecamatan yang menjadi subjek penelitian ialah kecamatan yang ada di Kota Surabaya yang berada di Surabaya Selatan dengan letak geografis pada koordinat bujur 112,7255 dan koordinat lintang -7,3261. Secara umum kondisi topografi dari Kecamatan Gayungan memiliki ketinggian tanah 7 meter diatas permukaan laut. Luas wilayah Kecamatan Gayungan sebesar 146.542 Ha (Disdukcapil, 2023). Kecamatan ini memiliki jumlah sekolah di jenjang TK sebanyak 20 sekolah, SD Negeri dan swasta sebanyak 18 sekolah, SMP Negeri dan swasta sebanyak 7 sekolah, SMA Negeri dan swasta sebanyak 5 sekolah,

dan SMK sebanyak 4 sekolah (BPS Surabaya, 2023). Pada tahun 2023 Kecamatan Gayungan telah meraih penghargaan dengan Kategori Kecamatan Terbaik 1 dalam Puncak Peringatan Bulan Bakti Gotong Royong Masyarakat (BBGRM) XX dan Hari Kesatuan Gerak (HKG) PKK Ke – 51 Tahun, yang dalam penilaian itu terdapat aspek kemasyarakatan, aspek ekonomi, aspek sosial budaya dan agama, serta aspek lingkungan, selain itu juga di Kecamatan Gayungan ini memiliki Omah Rembuk dan Puspaga (Pusat Pembelajaran Keluarga) yang ada di balai RW, hal ini dilakukan untuk memajukan sektor UMKM yang ada di Kecamatan Gayungan. Di sisi lain, pada aspek ekonomi Kecamatan Gayungan juga menjalin kerjasama dengan Yayasan Siswa Budi untuk mengembangkan batik dengan siswa disabilitas yang mana dilatih oleh siswa SMA dan para Kader Surabaya Hebat (KSH). Adapun pada aspek sosial budaya dan agama dengan menggalakkan pengolahan sampah yang ada dari hotel, restoran, maupun rumah makan yang kemudian dimanfaatkan untuk menjadi maggot dan eco enzym (Kumparan.com, 2023). Hal ini menandakan bahwa di Kecamatan Gayungan merupakan lingkungan yang positif dan memperdulikan sekitarnya, sehingga pemaparan diatas merupakan latar belakang dipilihnya Kecamatan Gayungan sebagai populasi.

Pada penelitian ini menggunakan metode *Structural Equation Modeling* (SEM) dengan mempertimbangkan metode dalam melakukan analisis pengaruh variabel laten (tidak teramati) yang diukur dengan indicator (variabel teramati). SEM yang digunakan *Partial Least Square* (SEM-PLS). Karena data tidak harus memenuhi asumsi klasik dan cocok digunakan untuk variabel-variabel yang memiliki hubungan yang kompleks. SEM – PLS digunakan dalam situasi berikut: ukuran sampel kecil; sedikit teori; akurasi prediksi dalam model sangat penting; spesifikasi model yang tepat tidak dapat ditentukan (M Gunarto, 2018). SEM – PLS sesuai jika model yang terbentuk dapat diprediksi; teori yang mendasarinya lemah dan mengabaikan asumsi klasik.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Fadia Zahra dengan menggunakan metode penelitian fenomenologi, dari hasil penelitian tersebut mengemukakan bahwa anak Gen Z merasa semakin jauh dengan keluarga sehingga kebanyakan anak Gen Z lebih nyaman bermain gawai atau bersama dengan teman – temannya (Zahra, 2022). Adapun penelitian

lain yang dilakukan oleh Desi Yoanita dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik analisis tematik (*Thematic Analysis*), dari hasil penelitian tersebut mengemukakan bahwa kebersamaan yang terjalin antara anak Gen Z dengan orang tua tidak terjadi secara otomatis, melainkan dibutuhkan komitmen untuk melakukannya, salah satunya ialah dengan memanfaatkan media digital yaitu dengan mengirimkan pesan singkat yang merupakan penunjang terjalannya komunikasi yang berkesinambungan dalam keluarga, dalam penelitian itu disebutkan pula ibu memiliki peran dalam menjembatani komunikasi anak dengan ayahnya, dan anak memahami ketika orang tua memiliki masalah dan tidak menceritakan pada anak, hal itu dilakukan agar anak terhindar dari *stressor* (Yoanita, 2022). Riset yang dilakukan oleh mahasiswa program Doktor Ilmu Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada terkait pemantauan orang tua pada aktivitas digital anak dengan melibatkan 433 responden orang tua yang berusia di atas 36 tahun yang tinggal di Yogyakarta dan Riau mengemukakan hampir 20% remaja kecanduan internet, remaja laki – laki lebih banyak kecanduan *game online* sedangkan remaja perempuan kecanduan sosial media (Ester, 2023).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor – faktor yang diduga mempengaruhi kedekatan orang tua dengan Gen Z menggunakan metode SEM – PLS.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pola dan karakteristik remaja Gen Z, dengan usia 16 – 18 tahun di sekolah SMA yang terletak di Kecamatan Gayungan Surabaya?
2. Apa sajakah yang mempengaruhi remaja Gen Z dengan kedekatan orang tuanya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pola dan karakteristik remaja Gen Z, dengan usia 16 – 18 tahun yang bersekolah SMA di Kecamatan Gayungan Surabaya
2. Untuk mengetahui faktor - faktor yang mempengaruhi remaja Gen Z terhadap kedekatan orang tuanya pada siswa SMA di Kecamatan Gayungan Surabaya dengan metode SEM PLS.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun perluasan pada pokok masalah yang akan dibahas, sehingga penelitian agar fokus dilakukan. Adapun batasan masalah dari penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Remaja Gen Z yang menjadi subjek penelitian ialah siswa SMA yang ada di Kecamatan Gayungan yang berusia 16 – 18 tahun.
2. Peneliti ingin meneliti dan mengkaji terkait faktor – faktor yang mempengaruhi kedekatan orang tua terhadap Gen Z di jenjang SMA yang terletak di Kecamatan Gayungan Surabaya.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah diuraikan diatas manfaat yang diharapkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui faktor – faktor yang mempengaruhi kedekatan orang tua dengan Gen Z dengan metode SEM PLS, serta dapat menambah pengetahuan baru terkait pergaulan anak.
2. Memberikan kesimpulan penelitian terhadap faktor apa saja yang mempengaruhi pergaulan anak Gen Z dalam pengambilan keputusan memilih pergaulan anak yang baik