

# JANGAN ANTISOSIAL DUHAI REMAJA



**S**TATISTIK Internet Dunia 2011 menunjukkan bahawa Malaysia berada di tempat ketiga dengan 31.2 peratus daripada 8 163 300 orang populasi rakyat yang merupakan pengguna berdaftar internet. Dapatan ini turut disokong oleh firma penyelidikan global TNS berdasarkan kajian mereka pada November 2011 yang membuktikan bahawa Malaysia mempunyai penduduk Asia yang paling sosial di internet dengan purata 233 orang dalam rangkaian mereka berbanding dengan 68 orang di China dan hanya 29 orang di Jepun.

Statistik ini jelas menunjukkan bahawa Malaysia kini didiami oleh pengguna laman web sosial tegar. Senario remaja keluar makan beramai-ramai, khususnya di restoran makanan segera, bukanlah sesuatu yang pelik, namun amat membimbangkan apabila hanya dua orang yang saling berkomunikasi antara satu sama lain, manakala yang lain sibuk berkomunikasi menggunakan telefon pintar masing-masing. Yang pasti remaja kini lebih gemar berkomunikasi dengan teman di alam maya yang jauh beribu kilometer, sedangkan teman di hadapan mata mendiamkan diri.

Kewujudan laman sosial, seperti twitter, facebook dan myspace mempunyai kebaikan tersendiri. Banyak kenalan yang terpisah sekian lama dapat bertaut kembali dan ikatan persahabatan semakin kukuh. Banyak maklumat terkini dan perkongsian ilmu dapat diperoleh menerusi laman sosial. Namun begitu, aspek yang membimbangkan pelbagai golongan kini

ialah kewujudan laman sosial umpama virus yang membunuh kemahiran komunikasi anak remaja. Kecenderungan berada di hadapan komputer apatah lagi kini dengan pelbagai alat teknologi yang bersifat mudah alih menyebabkan remaja terlalu leka dan asyik berbul di laman sosial hingga kemahiran verbal mereka di alam nyata mula dipertikaikan.

Rungutan para majikan tentang kelemahan berkomunikasi dalam kalangan pekerja biarpun kakitangan berkelulusan universiti turut membuktikan bahawa masalah ini memberikan impak yang negatif kepada proses perkembangan dan sosialisasi negara. Keasyikan berada di laman sosial mampu membunuh makna "sosial" yang sebenar di dunia nyata dan mewujudkan golongan remaja yang antisosial.

Fenomena antisosial didefinisikan sebagai suatu bentuk penyimpangan perilaku sosial yang berpunca daripada keengganan individu melakukan interaksi sosial, bersikap tidak peka, tidak suka bermasyarakat dan tidak ambil peduli dengan persekitarannya. Namun begitu, jika dikaitkan dengan senario hari ini, istilah antisosial lebih tepat dikaitkan dengan kecenderungan peribadi yang mengamalkan budaya tertutup kepada dunia nyata dan lebih terbuka di dunia maya.

Hal ini bermakna remaja kini tidak pandai bergaul dan berinteraksi dalam dunia sebenar. Tidak mengejutkan jika mereka mempunyai rakan teman di alam siber tetapi hakikatnya sangat kesunyian kerana mempunyai teman yang terlalu sedikit di alam nyata. Tambahan pula, suasana kejiranan yang dahulunya saling bertegur sapa, mesra dengan anak remaja bercelesot di bawah pokok setiap petang semakin haf semakin luntur. Atas alasan faktor keselamatan, kebanyakan ibu bapa lebih selesa anak berada di rumah dan tentunya televisyen serta pelbagai alat teknologi canggih menjadi teman setia.

Lebih memburukkan keadaan, banyak remaja hari ini tidak suka menghadiri majlis keramaian dengan alasan "keadaan banyak orang yang menyesak" dan tidak mengenali jiran tetangga kecuali yang tersenarai sebagai rakan dalam akaun laman sosial mereka.

Kemajuan teknologi memberikan impak yang besar kepada proses sosialisasi manusia. "Dunia tanpa sempadan" dan "segala maklumat di hujung jari" memukau jutaan masyarakat dunia, khasnya golongan generasi Y dan permulaan generasi Z untuk duduk terus terpaksa mengisi aktiviti harian. Jika dahulu internet hanya digunakan untuk mencari maklumat dan hanya berlaku interaksi satu hala, kini para remaja, malah golongan dewasa sekalipun akan terus terpaksa berbicara menerusi laman sosial. Bukan seorang teman dapat berbicara, malah dapat melibatkan jumlah ratusan teman secara serentak menerusi ruang sembang sambil bertukar gambar, video dan dokumen. "Dunia baharu ajaib" ini hanyalah memerlukan kemahiran menaip dan kemahiran komputer yang sangat rendah, hatta mampu dikendalikan olah kanak-kanak yang bersekolah rendah.

Kecanduan berbicara secara maya menyebabkan remaja mengabaikan apa-apa yang berlaku di alam nyata. Tidak menghairankan apabila banyak orang yang tidak pandai berteman, tidak mempunyai kemahiran dalam menjalin

persahabatan, kurang mempunyai sifat empati dan simpati serta hidup dalam dunianya sendiri. Jika dahulu remaja berusaha membina diri dan ingin menjadi yang terbaik untuk memperoleh teman yang baik, tetapi menerusi internet segala-galanya tidak perlu lagi. Populariti dapat diraih dalam masa yang singkat apatah lagi setelah memuat naik pelbagai video di laman YouTube. Pelbagai penipuan dapat dilakukan untuk "menaikkan diri" masing-masing.

Remaja digolongkan sebagai antisosial jika lebih cenderung berdiri diri, suka bersendirian, tidak banyak kawan, tidak suka bergaul dalam dunia sebenar, lebih selesa menikmati hidup tanpa teman dan mempunyai imaginasi yang luar biasa. Remaja yang antisosial sanggup berkurung di dalam rumah sehabisan dan tidak berkomunikasi dengan orang lain kecuali menerusi sistem pesanan ringkas atau berbul melalui laman sosial. Remaja sebegini tidak perlu keluar dari rumah kerana dapat berhibur dengan melayari internet dan jika bosan, dapat mencari teman di alam maya. Mereka yang antisosial tidak banyak kawan dan bergantung sepenuhnya kepada keluarga. Dalam kalangan ahli keluarga, remaja sebegini lebih diklasifikasikan sebagai anak yang pendiam dan pemalu kerana kekok berbicara dengan orang luar.

Sikap antisosial juga lahir dalam kalangan remaja yang mempunyai kecenderungan yang tinggi kesan daripada menonton televisyen dan cakera video digital (DVD). Hasil kajian Universiti of Otago di New Zealand membuktikan bahawa remaja berumur 16 tahun yang gemar menonton televisyen lebih cenderung memiliki perilaku antisosial dan terjejak dengan kegiatan jenayah apabila dewasa. Menurut ketua penyelidik, Bob Hancock, risiko seseorang remaja itu didakwa terlibat dengan jenayah meningkat 30 peratus untuk setiap jam yang dihabiskan oleh remaja tersebut di hadapan televisyen.

Hal ini dikatakan demikian kerana dengan rakan yang banyak menonton semasa kecil dikaitkan dengan ciri keperibadian agresif ketika dewasa, meningkatkan kecenderungan

Fenomena antisosial didefinisikan sebagai suatu bentuk penyimpangan perilaku sosial yang berpunca daripada keengganan individu melakukan interaksi sosial, bersikap tidak peka, tidak suka bermasyarakat dan tidak ambil peduli dengan persekitarannya.

mengalami emosi negatif dan mengalami gangguan kejiwaan menerusi tingkah laku antisosial. Mereka yang cenderung menonton sebenarnya tidak dapat mengimbangi tekanan yang biasanya akan berikutan dengan melakukan interaksi sosial dan menjalankan aktiviti kemasyarakatan. Oleh itu pengurangan waktu menonton televisyen dan melayari Internet dapat mengurangkan perilaku antisosial dalam masyarakat.

Remaja yang kurang melibatkan diri dalam aktiviti komuniti juga digolongkan sebagai antisosial. Rata-rata aktiviti gotong-royong dimonopoli oleh golongan tua yang biasanya kurang bertenaga berbanding dengan golongan remaja. Hal ini merupakan fenomena yang membimbangkan kerana menerusi aktiviti komunitilah, maka teretusnya budaya bekerjasama, amalan penyayang, mengikis sifat individualistik dan menamanraka keberuntungan antara satu sama lain dalam masyarakat umpama, "Bulat air kerana pembetung, bulat manusia kerana muafakat".

Dalam hal ini, remaja yang mempunyai ciri antisosial sebenarnya turut terdedah kepada penyakit psikologi yang diakibatkan peningkatan stres diri yang tinggi. Fenomena penyakit antisosial yang kronik dikenali sebagai *hikikomori* yang melanda remaja di Jepun. Budaya antisosial dalam kalangan remaja bukanlah isu yang dapat dipandang remeh. *Hikikomori* merupakan perilaku mengasingkan diri di dalam bilik dan tidak melakukan sebarang aktiviti sosial dengan dunia nyata selama lebih setahun.

Biasanya *hikikomori* akan keluar hanya sebulan sekali untuk membeli kelengkapan dan keperluan bagi mengurangkan diri. Remaja yang mengalami masalah kejiwaan ini tetap mendapat bantuan kewangan daripada ibu bapa dan ada kalanya memaksa ibu bapa mereka membelikan keperluan harian untuk mereka kerana tidak mahu berjumpa dengan orang lain di luar. Terdapat beberapa kes pesakit yang ekstrem akan menculik gadis kecil untuk "disimpan" sebagai teman. Kebanyakan pengaji Jepun mengenal pasti faktor kecanggihan teknologi menjadi punca utama bertambahnya pesakit *hikikomori* di Jepun. Hal ini dikatakan demikian kerana semua aktiviti dilakukan di dunia maya, termasuk aktiviti membeli-belah.

Fenomena antisosial bermula daripada perubahan cara dan budaya hidup harian yang dilalui oleh remaja pada hari ini. Jaringan pengguna laman sosial mampu membentuk satu kumpulan sosial dalam komuniti komputer yang besar. Selain murah dan mudah, keperluan harian yang memerlukan internet juga menjadi faktor utama mengapa penggunaan komputer dan alat teknologi merupakan kemestian dan diangap barangan keperluan, seperti keperluan terhadap makan dan tidur. Penggunaan dan kebergantungan yang keterlaluan menimbulkan ketagihan.

Pakar Perunding Psikiatri Universiti Malaya, Dr. Muhammad Muhsin Ahmad Zahari menyatakan bahawa laman sosial ialah tempat paling strategik untuk meluahkan perasaan kekecewaan, marah, kekecewaan dan dendam kerana remaja hari ini sebenarnya tidak banyak kawan, malah tidak pandai berkawan. Menurut statistik, pengguna Malaysia berada di hadapan komputer selama 20 jam seminggu, iaitu 33 peratus

daripada jumlah masa keseluruhan. Keadaan ini menunjukkan senario yang kritikal.

Fenomena remaja kurang bersosial juga berpunca daripada keperluan semasa yang mementingkan pencapaian yang tinggi dalam peperiksaan. Oleh itu, remaja menerima tekanan dan menggalas harapan besar ibu bapa untuk berjaya dalam akademik. Harapan ini memaksa remaja memberikan keutamaan kepada masa belajar berbanding dengan aktiviti bersosial, seperti menghadiri gotong-royong, menghadiri majlis kenduri atau melawat orang sakit yang dianggap sebagai membazir masa. Sikap ibu bapa yang lebih rela anak menjadi "ulat buku" dan "terperap" di dalam bilik telah melahirkan banyak golongan remaja antisosial, walaupun mereka tidak menghabiskan masa di hadapan komputer melayari internet. Ibu bapa sebegini lebih rela anak remaja mereka menjadi "ulat buku" dan antisosial asalkan mendapat keputusan yang cemerlang dalam peperiksaan.

Tambahan pula, anak hari ini tidak perlu keluar berjumpa kawan untuk bermain. Permainan video dan permainan komputer secara atas talian membolehkan seseorang itu bermain seorang diri dan berlunga untuk mendapatkan tempat dalam carta permainan dengan sesiaja sahaja, hatta orang yang tidak dikenali. Keadaan ini membantutkan proses sosialisasi anak-anak apabila mereka meningkat remaja kerana telah diusah bermain seorang diri dan sudah biasa berada dalam kesunyian. Biarpun mempunyai adik-beradik yang lain, masing-masing leka dengan permainan kegemaran masing-masing sehingga tidak wujud budaya berkongsi. Keadaan ini terus berlaku sehinggalah mereka meningkat remaja. "Melenur buluh biarlah dari rebungunya". Sekiranya sudah biasa bersendirian dan tidak berkawan, untuk seseorang itu membina jaringan sosial apabila meningkat dewasa akan menemui jalan sukar.

Keadaan ini diburukkan lagi dengan alasan faktor keselamatan yang sering menjadi penyebab utama anak remaja tidak dibiarkan keluar rumah. Ibu bapa lebih selesa anak mereka berada di dalam rumah biarpun sehari menonton televisyen dan menghadap komputer. Pelbagai berita kejadian penculikan, rogol dan pembunuhan yang "dihidangkan" di akhbar menjadi igauan negeri para ibu bapa. Oleh itu, sebagai jalan selamat, anak dididik berada di rumah sepanjang masa melainkan jika mereka ke sekolah.

Senario keluar untuk berjumpa rakan seteman atau anak sekolah rendah bermain mesra bersama kawan-kawan merupakan pemandangan yang sangat sukar dilihat kini khususnya di bandar besar. Keadaan ini menimbulkan sikap mementingkan diri sendiri. Tanpa disedari, senario ini turut mempengaruhi minda, sikap, dan pemikiran remaja berkaitan dengan kepentingan interaksi sosial dalam masyarakat.

Kita tidak boleh keseorangan dalam menjalani kehidupan. Selain ibu bapa, kita memerlukan kawan untuk menemani kita bagi menjalani kehidupan yang normal. Dalam hal ini, seorang rakan sebaya sangat diperlukan sebagai:

- Teman untuk berbual dan berkongsi masalah.
- Membantu dalam pembentukan peribadi dan masa hadapan remaja.
- Teman semasa kita dalam kesusahan.

