BAB 1

POTRET REMAJA MALAYSIA DI ERA DIGITAL

Nur Najwa Hanani Abd Rahman dan Mohammad Naqib Hamdan

1.1 SATU GENERASI YANG BERBEZA

Mereka merupakan generasi yang membesar ketika internet telah menjadi sebahagian daripada kehidupan harian. Sejak usia awal, sebahagian daripada mereka telah terdedah kepada telefon pintar, tablet dan pelbagai peranti digital dalam persekitaran keluarga. Apabila memulakan persekolahan, teknologi digital turut digunakan untuk berkomunikasi, mendapatkan maklumat dan menyokong pembelajaran. Media sosial juga menjadi sebahagian daripada pengalaman sosial remaja dalam persekitaran digital (UNICEF, 2020). Generasi ini, yang dilahirkan kira-kira antara tahun 2006 hingga 2011 dan berada pada peringkat sekolah menengah ketika data dikumpulkan, merupakan subjek buku ini.

Mengikut bahasa penyelidikan sosial, mereka sering dilabelkan sebagai Generasi Z atau lebih tepat lagi, sebagai *digital natives*, mereka yang dilahirkan ke dalam era digital, berbeza daripada *digital immigrants* generasi sebelumnya yang perlu belajar dan menyesuaikan diri dengan teknologi baharu (Prensky, 2001). Tetapi label ini, tidak mampu menghuraikan realiti yang dialami oleh remaja Malaysia masa kini secara sempurna. Perkara ini menunjukkan realiti bahawa gajet bukan

sahaja alat komunikasi atau hiburan, tetapi telah menjadi medium utama untuk mereka membina identiti, menguruskan emosi, membina hubungan sosial, menghabiskan masa lapang dan dalam sesetengah kes, bahkan mendekati Allah SWT.

Buku ini melibatkan 940 orang pelajar yang majoritinya berusia antara 14 dan 16 tahun, iaitu pada fasa remaja yang paling dinamik dari segi perkembangan identiti, kepekaan sosial dan pembentukan tabiat hidup yang akan terbawa jauh ke alam dewasa. Sebanyak 85.1% merupakan Melayu-Muslim, selari dengan peratusan majoriti pelajar sekolah menengah di Malaysia dan keseluruhan mereka menggunakan gajet secara aktif dalam kehidupan seharian. Dapatan buku ini menggambarkan realiti semasa di Malaysia, bukan gambaran yang diidealkan atau dibentuk oleh kebimbangan semata-mata.

1.2 REALITI GAJET DALAM KEHIDUPAN REMAJA MALAYSIA

Untuk memahami dapatan buku ini, kita perlu terlebih dahulu memahami betapa dalamnya gajet telah meresap ke dalam kehidupan harian remaja Malaysia. Ini bukan sekadar tentang bilangan jam yang dihabiskan di hadapan skrin, walaupun angka itu sendiri sudah cukup mengejutkan. Ini tentang bagaimana gajet telah mengubah asas bagaimana remaja berfikir, berasa, berkomunikasi dan membina makna dalam kehidupan mereka.

Bayangkan seorang pelajar berusia 15 tahun pada hari persekolahan biasa. Dia bangun pada waktu pagi dan perkara pertama yang dilakukannya ialah memeriksa notifikasi telefon. Sepanjang perjalanan ke sekolah, dia melayari *TikTok* atau *Instagram*. Di sekolah, walaupun telefon disimpan, fikirannya kadangkala melayang kepada mesej yang belum dibalas atau permainan yang sedang menunggu. Pulang ke rumah, beberapa jam berlalu hampir tanpa disedari ketika melayari media sosial, permainan video dan menonton video di *YouTube*. Waktu makan malam mungkin diselangi dengan memeriksa telefon. Sebelum tidur pula, tabiat terakhir yang dilakukan ialah menatap skrin sekali lagi, sehingga matanya mula terasa berat.

Angka-angka ini memberikan gambaran tentang realiti tersebut: 53.5% pelajar mengakui banyak menghabiskan masa dengan gajet, manakala 27.9% mengakui gagal mengurangkan masa tersebut walaupun telah mencuba. Namun, gambaran ini tidak lengkap jika kita tidak melihat sisi yang lain. Pelajar yang sama menggunakan gajet untuk mengakses sumber pembelajaran yang tidak tersedia di perpustakaan sekolah, berkomunikasi dengan rakan-rakan dalam projek kumpulan, mencari bahan tugasan dengan lebih cekap dan menonton kuliah agama dalam talian yang menambah kefahaman mereka tentang Islam. Malah, 70.3% bersetuju bahawa gajet meningkatkan pengetahuan mereka, angka yang tidak boleh diabaikan dalam mana-mana perbincangan yang jujur tentang gajet dan remaja.

1.3 KENAPA BUKU INI PERLU DITULIS

Wacana awam tentang penggunaan gajet dalam kalangan remaja di Malaysia sering dipengaruhi oleh dua pandangan yang bertentangan. Pandangan pertama melihat gajet secara terlalu negatif dengan menganggapnya sebagai punca utama kemerosotan akhlak, masalah emosi dan perubahan tingkah laku remaja. Pandangan ini kadangkala berkembang menjadi kepanikan moral (*moral panic*), iaitu kebimbangan yang dibentuk berdasarkan persepsi ancaman tanpa penelitian yang mencukupi terhadap bukti dan konteks penggunaan teknologi.

Pandangan kedua pula terlalu optimistik terhadap teknologi. Pendekatan ini menganggap teknologi digital sebagai sesuatu yang neutral atau semestinya membawa manfaat, manakala kebimbangan terhadap kesannya dianggap sebagai reaksi generasi terdahulu yang kurang memahami perkembangan semasa. Pandangan sedemikian cenderung mengabaikan risiko penggunaan gajet yang berlebihan, termasuk gangguan terhadap pembelajaran, kesejahteraan emosi, hubungan sosial dan penghayatan ibadah.

Kedua-dua pandangan tersebut tidak memadai untuk menjelaskan hubungan yang kompleks antara remaja dengan teknologi digital. Pandangan yang terlalu negatif boleh mendorong kepada larangan