



Pola Interaksi Sosial Generasi Alpha di Kota Semarang pada Era *Society 5.0*

Ahmad Fariz Alfarizi,^{1*} Fredy Hermanto¹

¹Program Studi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Email: ahmadkfariz313@students.unnes.ac.id, fredy@mail.unnes.ac.id

*Korespondensi

Article History: Received: 02-05-2026, Revised: 08-07-2026, Accepted: 09-07-2026, Published: 30-07-2026

Abstrak

Perubahan cara bergaul Generasi Alpha tidak hanya terlihat dari kedekatan mereka dengan gawai, tetapi juga dari cara mereka memindahkan percakapan antara rumah, sekolah, dan ruang digital. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pola interaksi sosial Generasi Alpha di Kota Semarang pada era *Society 5.0* berdasarkan perspektif siswa, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhinya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus multisitus. Informan terdiri atas delapan siswa kelas VIII dari empat sekolah dengan karakteristik berbeda, yaitu SMP Negeri, MTs Negeri, SMP swasta nasional, dan SMP swasta berorientasi internasional. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi. Analisis menggunakan konsep interaksi sosial Soerjono Soekanto yang menempatkan kontak sosial dan komunikasi sebagai syarat utama interaksi sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola interaksi sosial Generasi Alpha berlangsung secara hibrida. Kontak sosial langsung tampak dalam komunikasi keluarga, pertemanan di sekolah, kerja kelompok, dan penyelesaian konflik, sedangkan kontak sosial tidak langsung berlangsung melalui *WhatsApp*, *Instagram*, *TikTok*, *Discord*, *Roblox*, dan gim daring. Komunikasi digital membantu siswa menjaga hubungan dan melanjutkan obrolan setelah sekolah, tetapi juga memunculkan salah paham karena pesan tertulis tidak selalu menampilkan nada, ekspresi, dan maksud secara utuh. Temuan ini menunjukkan bahwa teknologi memperluas ruang interaksi siswa, tetapi tidak menggantikan kebutuhan terhadap komunikasi tatap muka.

Kata Kunci:

generasi alpha; interaksi sosial; kontak sosial; *society 5.0*

Abstract

Changes in the way the Alpha Generation socializes are not only seen in their closeness to gadgets, but also in how they move conversations between home, school, and digital spaces. This study aims to describe the social interaction patterns of the Alpha Generation in Semarang City in the *Society 5.0* era from students' perspectives, as well as to identify the factors that influence them. This research used a descriptive qualitative approach with a multisite case study design. The informants consisted of eight eighth-grade students from four schools with different characteristics: a public junior high school, a state Islamic junior high school, a national private junior high school, and an internationally oriented private junior high school. Data were collected through semi-structured interviews, observation, and documentation, then analyzed through data reduction, data display, conclusion drawing, and verification. The analysis used Soerjono Soekanto's concept of social interaction, which places social contact and communication as the main requirements for social interaction. The findings show that the social interaction patterns of the Alpha Generation are hybrid.

Direct social contact appears in family communication, peer interaction at school, group work, and conflict resolution, while indirect social contact occurs through WhatsApp, Instagram, TikTok, Discord, Roblox, and online games. Digital communication helps students maintain relationships and continue conversations after school, but it also creates misunderstandings because written messages do not fully show tone, expression, and intention. These findings indicate that technology expands students' interaction spaces but does not replace their need for face-to-face communication.

Keywords:

alpha generation; social contact; social interaction; society 5.0



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital membuat kehidupan sosial masyarakat ikut berubah, terutama dalam cara berkomunikasi dan menjalin hubungan dengan orang lain. Aktivitas yang sebelumnya lebih banyak dilakukan secara langsung kini semakin sering terhubung dengan penggunaan gawai, internet, dan berbagai aplikasi digital. Dalam konteks *Society 5.0*, teknologi tidak hanya dipandang sebagai alat bantu, tetapi juga menjadi bagian dari kehidupan sosial manusia. Nastiti & Abdu (2020) menjelaskan bahwa *Society 5.0* merupakan konsep masyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi, seperti pemanfaatan *artificial intelligence*, *big data*, dan *robot* untuk mendukung pekerjaan manusia. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan pada era *Society 5.0* perlu diimbangi dengan penguatan literasi digital, berpikir kritis, dan pendidikan karakter agar peserta didik mampu menyaring hoaks, mengenali konten ekstrem, serta menggunakan teknologi secara bijak Yuliansyah & Maemonah (2025). Dengan demikian, perkembangan teknologi tidak hanya berpengaruh pada proses belajar, tetapi juga ikut membentuk cara generasi muda berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari.

Perubahan tersebut juga terlihat pada pola interaksi sosial generasi muda. Hubungan yang sebelumnya lebih banyak dibangun melalui pertemuan langsung kini sering berlanjut melalui chat, media sosial, dan berbagai ruang digital lainnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa interaksi sosial tidak lagi hanya berlangsung secara tatap muka, tetapi bergerak ke arah pola yang lebih hibrida. Ramadhani & Jatnika (2025) menjelaskan bahwa perkembangan teknologi digital memengaruhi interaksi sosial remaja, terutama dalam cara berkomunikasi, membentuk identitas, dan membangun hubungan dengan orang lain. Di sisi lain, Kosen et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media sosial juga berkaitan dengan kesehatan mental remaja dan dewasa muda. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa ruang digital sudah menjadi bagian dari kehidupan sosial generasi muda, bukan sekadar tempat untuk mencari hiburan atau bertukar pesan.

Perubahan pola interaksi sosial tersebut dapat dipahami melalui konsep interaksi sosial dalam kajian sosiologi. Interaksi sosial merupakan kunci kehidupan sosial dan tidak dapat terjadi tanpa adanya kontak sosial serta komunikasi. Kontak sosial tidak selalu berarti bertemu secara langsung, tetapi juga dapat berlangsung melalui perantara, termasuk media komunikasi digital (Soekanto, 2013). Sementara itu, komunikasi menjadi bagian penting karena melalui komunikasi seseorang dapat

menyampaikan pesan, memahami maksud orang lain, dan memberikan respons dalam hubungan sosial. Dengan demikian, konsep kontak sosial dan komunikasi dapat digunakan untuk membaca pola interaksi sosial Generasi Alpha yang tidak hanya berlangsung secara tatap muka, tetapi juga melalui ruang digital.

Generasi Alpha menjadi salah satu kelompok yang paling dekat dengan perubahan tersebut. Mereka tumbuh ketika internet, gawai, dan berbagai aplikasi digital sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan itu, Fadlurrohim et al. (2019) menjelaskan bahwa menjelaskan bahwa Generasi Alpha merupakan generasi yang sangat akrab dengan teknologi digital, internet, dan penggunaan gadget. Hal ini sejalan dengan Apandi et al. (2024) yang menunjukkan bahwa teknologi digital berpengaruh terhadap kebiasaan, pola perkembangan, dan interaksi sosial Generasi Alpha. Kedekatan mereka dengan teknologi sejak usia dini membuat pengalaman sosial dan perkembangan mereka berbeda dari generasi sebelumnya. Karena itu, Generasi Alpha tidak cukup dipahami hanya sebagai generasi yang terbiasa menggunakan teknologi, tetapi juga perlu dilihat dari cara mereka membangun komunikasi, menjalin hubungan, dan merespons lingkungan sosial di sekitarnya.

Dalam kehidupan sehari-hari, cara Generasi Alpha berinteraksi dapat terlihat dari bentuk komunikasi yang mereka gunakan. Di media sosial, mereka tidak hanya menyampaikan pesan melalui kata-kata, tetapi juga memakai emoji, singkatan, gambar, dan ekspresi singkat yang mudah dipahami oleh teman sebaya. Iswatiningsih et al. (2024) menunjukkan bahwa komunikasi Generasi Alpha di media sosial ditandai oleh penggunaan bahasa visual dan digital, seperti emoji, *GIF*, stiker, meme, singkatan, akronim, pemendekan kata, serta bentuk ekspresi tertulis yang ringkas. Temuan ini sejalan dengan Morelent et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan bahasa Generasi Alpha dipengaruhi oleh media digital, tren bahasa di dunia maya, serta kebiasaan komunikasi dalam lingkungan sosialnya. Dengan demikian, interaksi sosial Generasi Alpha tidak selalu berlangsung melalui bahasa verbal yang panjang dan formal, tetapi juga melalui bentuk komunikasi yang lebih singkat, cepat, dan visual. Perubahan ini penting diperhatikan karena cara mereka berkomunikasi ikut memengaruhi kedekatan, ekspresi emosi, dan hubungan sosial yang dibangun dengan orang lain.

Pola interaksi sosial Generasi Alpha juga terbentuk dari lingkungan terdekat mereka, terutama keluarga dan sekolah. Keluarga menjadi tempat pertama anak belajar berkomunikasi, menyampaikan perasaan, dan membangun kedekatan dengan orang lain. Rubani & Nurjanis (2025) menegaskan komunikasi keluarga yang terbuka, jujur, dan suportif berperan penting dalam memberikan dukungan emosional, membangun pemahaman yang sehat, serta membantu remaja mengambil keputusan yang bertanggung jawab. Selain keluarga, sekolah juga menjadi ruang penting karena di sana anak berinteraksi dengan teman sebaya, guru, dan lingkungan sosial yang lebih luas. Melalui kegiatan belajar, diskusi, kerja kelompok, maupun pergaulan sehari-hari, anak belajar bekerja sama, menyesuaikan diri, dan memahami cara berhubungan dengan orang lain. Oleh karena itu, interaksi sosial Generasi Alpha di sekolah tidak berdiri sendiri, tetapi juga berkaitan dengan kebiasaan komunikasi yang mereka bawa dari keluarga dan ruang digital.

Selain keluarga dan sekolah, ruang digital juga menjadi bagian penting dalam interaksi sosial Generasi Alpha. Melalui media sosial, aplikasi pesan, permainan daring, dan platform digital lainnya, anak dapat tetap berhubungan dengan teman,

keluarga, maupun lingkungan sekolah meskipun tidak sedang bertemu langsung. Ruang digital juga memberi tempat bagi mereka untuk berbagi cerita, bercanda, mengerjakan tugas, atau mengekspresikan diri. Dalam era *Society 5.0*, batas antara interaksi langsung dan interaksi digital menjadi semakin dekat karena komunikasi anak dapat berpindah dari rumah, sekolah, lalu berlanjut ke media digital. Oleh karena itu, pembahasan mengenai pola interaksi sosial Generasi Alpha perlu melihat ruang digital sebagai bagian dari kehidupan sosial mereka, bukan hanya sebagai media tambahan.

Kota Semarang dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki lingkungan sosial perkotaan yang cukup beragam untuk melihat pola interaksi sosial Generasi Alpha. Kehidupan siswa di kota tidak hanya berlangsung di rumah dan sekolah, tetapi juga terhubung dengan ruang digital yang digunakan untuk belajar, berkomunikasi, bermain, dan menjaga hubungan dengan teman sebaya. Selain itu, latar sekolah yang berbeda di Kota Semarang memungkinkan munculnya pengalaman interaksi sosial yang tidak selalu sama, baik dalam pertemuan langsung maupun melalui media digital. Dengan melihat konteks tersebut, penelitian ini berusaha memahami bagaimana Generasi Alpha membangun hubungan sosial dalam kehidupan perkotaan yang semakin dekat dengan teknologi.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas tema yang berkaitan dengan penelitian ini, Pertama, penelitian oleh Ramadhani & Jatnika (2025) yang mengkaji tentang perubahan interaksi sosial remaja di era digital. Kedua, studi dari Iswatiningsih et al. (2024) yang menyoroti penggunaan bahasa visual Generasi Alpha di media social. Ketiga, penelitian Sari & Marnelly (2024) yang membahas peran komunikasi keluarga dalam membangun hubungan yang sehat. Namun, terdapat kesenjangan penelitian dari literatur-literatur tersebut, di mana kajian yang ada umumnya masih menganalisis ruang keluarga, sekolah, dan ruang digital secara terpisah dan parsial. Padahal, dalam realitas kehidupan sehari-hari Generasi Alpha, ketiga ruang tersebut saling beririsan secara dinamis. Interaksi fisik yang terjadi di rumah atau sekolah seringkali berlanjut secara terus-menerus ke ruang virtual melalui *chat*, media sosial, maupun platform digital lainnya.

Oleh karena itu, kebaruan dari penelitian ini terletak pada pembacaan pola interaksi sosial Generasi Alpha secara lintas ruang, yaitu dengan melihat keterhubungan integratif antara interaksi langsung di dunia nyata dan interaksi digital dalam konteks masyarakat Kota Semarang. Beranjak dari kebaruan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pola interaksi sosial Generasi Alpha di era *Society 5.0* berdasarkan perspektif siswa, menjelaskan bentuk interaksi sosial mereka dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan ruang digital, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi pola interaksi tersebut.

Untuk membedah fenomena lintas ruang tersebut, penelitian ini menggunakan perspektif teori interaksi sosial dari Soekanto (2013) yang menggarisbawahi bahwa interaksi sosial merupakan kunci kehidupan sosial dan tidak dapat terjadi tanpa adanya syarat utama, yaitu kontak sosial dan komunikasi. Melalui kacamata teori ini, peneliti dapat menganalisis bagaimana kontak sosial dan komunikasi yang dilakukan oleh Generasi Alpha tidak lagi terbatas secara fisik di rumah atau sekolah, melainkan secara aktif berlanjut dan saling memengaruhi ke dalam ruang digital.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pola interaksi sosial Generasi Alpha di Kota Semarang pada era *Society 5.0* berdasarkan perspektif siswa, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhinya. Penelitian ini menjadi penting

karena Generasi Alpha tumbuh di lingkungan yang dipengaruhi oleh teknologi digital dan konektivitas internet. Pola interaksi sosial mereka yang berubah tidak lagi hanya terjadi secara tatap muka, tetapi juga melalui berbagai platform digital yang telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari mereka. Situasi ini menimbulkan kebutuhan untuk memahami bagaimana siswa membangun, memelihara, dan mengelola hubungan sosial di tengah perpaduan ruang fisik dan digital.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus (Sugiyono, 2023). Penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti objek dalam kondisi alamiah, dengan peneliti sebagai instrumen utama. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berusaha memahami pola interaksi sosial Generasi Alpha di Kota Semarang berdasarkan pengalaman informan dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun ruang digital. Desain studi kasus multisitus digunakan karena penelitian ini dilakukan di empat sekolah dengan karakteristik yang berbeda, yaitu SMP Negeri, MTs Negeri, SMP swasta nasional, dan SMP swasta berorientasi internasional. Nasarudin et al. (2024) menjelaskan bahwa studi kasus multisitus melibatkan penelitian terhadap beberapa kasus yang dapat berada pada lokasi berbeda untuk memperoleh informasi yang lebih kaya dan mendalam mengenai fenomena yang diteliti. Dalam penelitian ini, keempat sekolah tersebut diposisikan sebagai situs penelitian yang memberi variasi konteks sosial. Variasi tersebut tidak dimaksudkan untuk menggeneralisasi seluruh Generasi Alpha di Kota Semarang, tetapi untuk memperoleh gambaran yang lebih beragam mengenai pengalaman interaksi sosial siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di Kota Semarang pada periode April-Mei 2026. Informan utama dalam penelitian ini berjumlah delapan siswa yang termasuk dalam kategori Generasi Alpha, dengan komposisi dua informan dari setiap sekolah. Informan dipilih secara purposif dengan beberapa kriteria, yaitu berstatus sebagai siswa SMP, aktif berinteraksi di lingkungan sekolah, memiliki pengalaman menggunakan media digital untuk berkomunikasi, serta memperoleh izin dari pihak sekolah dan orang tua atau wali. Dengan kriteria tersebut, informan dianggap dapat memberikan informasi yang sesuai dengan fokus penelitian, khususnya mengenai pengalaman interaksi sosial dalam keluarga, sekolah, dan ruang digital.

Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk menggali pengalaman, pandangan, dan kebiasaan informan dalam berinteraksi dengan keluarga, teman sebaya, guru, serta pihak lain melalui media digital. Observasi dilakukan untuk melihat perilaku interaksi sosial yang tampak di lingkungan sekolah, seperti hubungan dengan teman sebaya, pola pergaulan, komunikasi dengan guru, keterlibatan dalam kerja kelompok, dan respons siswa terhadap situasi sosial tertentu. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung, seperti catatan lapangan, profil sekolah, aturan sekolah terkait penggunaan gawai atau internet, serta dokumen lain yang relevan dan tidak bersifat pribadi.

Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi. Mengacu pada (Sugiyono, 2023), analisis data kualitatif dilakukan secara induktif dengan menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, dan menafsirkan data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, data dari wawancara, observasi, dan dokumentasi dikelompokkan ke dalam

beberapa tema, yaitu interaksi sosial dalam keluarga, interaksi sosial di sekolah, interaksi sosial di ruang digital, pola interaksi hibrida, serta faktor-faktor yang memengaruhi pola interaksi sosial Generasi Alpha.

Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi antar-informan dari latar sekolah yang berbeda. Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Langkah ini dilakukan agar data yang diperoleh lebih kuat dan dapat mendukung hasil penelitian.

Penelitian ini juga memperhatikan etika penelitian terhadap anak. Sebelum pengumpulan data dilakukan, peneliti meminta izin kepada pihak sekolah serta persetujuan dari orang tua atau wali peserta didik. Informan juga diberi penjelasan mengenai tujuan penelitian, hak untuk tidak menjawab pertanyaan tertentu, serta jaminan kerahasiaan identitas. Nama informan, dan data pribadi disamarkan menggunakan kode. Penelitian ini tidak mendokumentasikan isi percakapan pribadi, nomor telepon, akun media sosial, atau data digital lain yang bersifat sensitif. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dibaca sebagai pengalaman dan perspektif siswa Generasi Alpha, bukan sebagai penilaian langsung terhadap praktik keluarga atau kebijakan sekolah secara menyeluruh.

Hasil dan Pembahasan

Pola Interaksi Sosial Generasi Alpha dalam Lingkungan Keluarga

Berdasarkan pendekatan studi kasus multisitus pada empat sekolah di Kota Semarang, ditemukan variasi pola interaksi sosial Generasi Alpha di lingkungan keluarga yang sangat dipengaruhi oleh latar belakang sosiokultural dan rutinitas harian. Secara umum, seluruh informan menyatakan bahwa komunikasi tatap muka dengan sosok Ibu tetap menjadi bentuk interaksi primer di rumah. Namun, perbandingan antar-situs menunjukkan adanya perbedaan mencolok dalam menyikapi penggunaan gawai untuk komunikasi domestik. Pada sekolah MTsN 1 dan SMPN 15, informan cenderung menolak penggunaan pesan digital *chat* ketika berada di rumah karena alasan pragmatis, seperti yang diungkapkan Informan 4 dari SMPN 15 menyampaikan bahwa: "Seringnya ngobrol langsung sih kak, ya kalau di rumah nge-*chat*, nanti boros kuota. Aku paling sering ngobrol sama ibu atau abangku." (Wawancara dengan Rania, 13 April 2026). Sebaliknya, pada sekolah swasta nasional dan swasta berorientasi internasional, batas interaksi fisik dan digital menjadi lebih fleksibel, mereka menganggap wajar mencampur komunikasi luring dan daring, disertai penggunaan bahasa campur *code-mixing* seperti *me time* atau *field trip*.

Ditinjau dari intensitas waktu, informan dari sekolah negeri dan swasta nasional mendominasi interaksi mendalam pada malam hari dan akhir pekan karena pola *full-day school* dan jam kerja orang tua. dengan obrolan reflektif seputar sekolah. Sebaliknya, Informan 7 dan 8 dari SMP Islam Al Azhar 23 dengan latar belakang sekolah berorientasi internasional memiliki intensitas tertinggi pada pagi hari yang bersifat *operational-attention*, yakni rutinitas pengecekan logistik anak sebelum diantar ke sekolah. Dalam penyelesaian masalah dan kedekatan emosional, Generasi Alpha terbukti sangat selektif. Mereka kerap menahan diri menceritakan masalah akademik atau pertemanan untuk menghindari teguran verbal dari orang tua. Hal ini memunculkan temuan unik pada siswa sekolah swasta berorientasi internasional, di mana memilih membawa masalah keluarganya ke ranah sekolah Informan 8

menyampaikan: "Kalau ada masalah keluarga gitu, aku di sekolah malah langsung ceritanya ke guru Bimbingan Konseling supaya dapet solusi netral." (Wawancara dengan Resqi, 14 April 2026). Terkait intervensi teknologi, observasi pada sekolah MTsN 1 dan SMP Nasima menemukan penerapan aturan struktural dari orang tua, seperti mencakup jam malam penggunaan gawai dan mematikan pemancar *Wi-Fi* rumah pada pukul 22.00. Menariknya, intervensi pemutusan akses internet ini terbukti memicu interaksi tatap muka yang tidak direncanakan. Informan 1 dari MTsN 1 menyampaikannya: "Kalau *Wi-Fi* udah di matiin otomatis kan aku keluar kamar ngambil minum, nah di situ biasanya malah jadi ngobrol bentar sama ibu sebelum tidur." (Wawancara dengan Salman, 13 April 2026).

Secara empiris, temuan lapangan ini menandai pergeseran krusial: ruang domestik tidak lagi murni menjadi tempat interaksi fisik, melainkan sudah bertransformasi menjadi ruang hibrida. Jika dikaitkan dengan perspektif Soekanto (2013), kontak sosial memang tidak melulu harus bertatap muka secara jasmaniah, melainkan bisa diperantarai oleh teknologi. Argumen ini melandasi alasan mengapa keluwesan siswa sekolah swasta yang kerap mencampur komunikasi langsung dan *code-mixing* di rumah tetap membentuk interaksi yang sah dan bermakna. Pola adaptasi gaya hidup urban ini sejalan dengan amatan Sari et al. (2024) bahwa fenomena di mana anak cenderung mengadopsi bahasa dari tren media sosial ke dalam percakapan sehari-hari di rumah. Menariknya, resistensi siswa sekolah negeri terhadap obrolan digital di rumah muncul karena alasan yang sangat pragmatis, yaitu keterbatasan kuota. Keterbatasan logistik inilah yang membatasi ruang gerak kontak sekunder mereka, sehingga mereka secara otomatis kembali mengutamakan kontak primer lewat obrolan langsung bersama keluarga.

Di sisi lain, fenomena anak yang sengaja memutus komunikasi terbuka demi menghindari ceramah orang tua memperlihatkan bentuk kemandirian emosional yang unik. Merujuk pada konsep komunikasi Soekanto, esensi hubungan interpersonal terletak pada proses saling menafsirkan perilaku dan perasaan (Muzakar & Azizurrahman, 2023). Kebuntuan di rumah terjadi justru karena anak sudah melakukan "penafsiran sepihak" terlebih dahulu, mereka berasumsi bahwa respons orang tua pasti berujung pada penghakiman atau nasihat satu arah. Ketakutan inilah yang membuat anak memilih bungkam, sebuah realitas yang juga disoroti oleh Rubani & Nurjanis (2025) mengenai bagaimana komunikasi satu arah dapat mematikan keran keterbukaan anak. Dampaknya, Generasi Alpha mengalihkan tindakan komunikasinya keluar rumah, khususnya kepada Guru Bimbingan Konseling di sekolah yang dianggap mampu memberikan umpan balik lebih netral, adaptif, dan minim penghakiman.

Terakhir, strategi orang tua yang mematikan *Wi-Fi* rumah pada jam tertentu membawa kebaruan yang menarik dalam diskursus *digital parenting*. Pemikiran dasar Soekanto (2013) mengingatkan bahwa sekadar kehadiran fisik yang saling berhadapan tidak akan bermakna tanpa adanya komunikasi aktif. Saat *Wi-Fi* dimatikan, kontak sekunder digital anak di dalam kamar otomatis terputus. Situasi kebosanan digital ini menjadi stimulus fisik yang memaksa anak keluar kamar, yang tanpa disengaja justru membuka ruang dialog spontan dengan anggota keluarga. Berbeda dengan kajian Sari & Marnelly (2024) yang condong pada pengawasan lewat aplikasi atau gawai, riset ini membuktikan bahwa mediasi restriktif yang sifatnya fisik justru sangat efektif di era Masyarakat 5.0. Langkah taktis ini terbukti

ampuh memicu komunikasi tatap muka, menekan fenomena phubbing, sekaligus menghidupkan kembali kehangatan interaksi di dalam rumah.

Pola Interaksi Sosial Generasi Alpha di Lingkungan Sekolah

Temuan lapangan di empat sekolah multisitus menunjukkan adanya kecenderungan yang seragam pada Generasi Alpha dalam membentuk kelompok pertemanan yang sangat tersegmentasi atau populer dengan istilah *circle*. Baik pada sekolah klaster negeri MTsN 1 dan SMPN 15 maupun swasta SMP Nasima dan SMP Islam Al Azhar 23 Kota Semarang, sebagian besar informan memilih membatasi kedekatan emosional hanya pada kelompok inti yang dianggap sefrekuensi. Alasan terbentuknya lingkaran ini didominasi oleh motif proteksi diri dari konflik. Informan 2 dari MTsN 1 menyampaikan : “Aku jujur lebih milih berteman dekat sama beberapa orang aja, semacam bikin lingkaran kecil Soalnya kalau temannya terlalu banyak, kadang malah pusing karena suka banyak dramanya.” (Wawancara dengan Andin, 13 April 2026). Motif kesamaan juga ditemukan pada SMP negeri, di mana terbentuknya lingkaran didasari oleh ketakutan akan ketidakjujuran hubungan. Seperti yang dipaparkan Informan 3 dari SMPN 15 : “Kalau terlalu banyak orang tuh rawan ketemu *fake friends* atau yang bermuka dua. Jadi aku mending fokus ke lingkaran inti aku aja yang emang udah solid.” (Wawancara dengan Rania, 13 April 2026). Sementara pada SMP swasta SMP Nasima dan SMP Al Azhar 23, kelompok pergaulan terbentuk secara organik melalui kesamaan hobi teknologis seperti bermain *game online* atau aktivitas terstruktur seperti kegiatan ekstrakurikuler drum band dan futsal.

Dalam dimensi hubungan dengan guru, platform interaksi sangat dipengaruhi oleh persona psikologis siswa. Siswa dengan kecemasan sosial lebih memilih aplikasi pesan *WhatsApp* untuk menyusun kalimat secara hati-hati demi menghindari kegugupan. Sebaliknya, siswa yang aktif berorganisasi dengan efikasi diri tinggi lebih memilih interaksi tatap muka langsung karena dinilai lebih cepat dan efisien. Dalam dimensi hubungan dengan guru, *platform* interaksi sangat dipengaruhi oleh persona psikologis siswa. Siswa dengan kecemasan sosial lebih memilih aplikasi pesan *WhatsApp* untuk menyusun kalimat secara hati-hati demi menghindari kegugupan. Sebaliknya, siswa yang aktif berorganisasi dengan efikasi diri tinggi lebih memilih interaksi tatap muka langsung karena dinilai lebih cepat dan efisien.

Dinamika pergaulan Generasi Alpha di sekolah memperlihatkan kecenderungan yang menarik mereka sangat selektif dalam memilih *circle* dan tegas memilih jalur tatap muka langsung ketika menyelesaikan konflik. Jika dibedah dengan teori interaksi sosial Soekanto (2013), hubungan antarmanusia memang bertumpu pada dua syarat utama, yaitu kontak dan komunikasi. Sekolah sendiri sebetulnya menyediakan ruang fisik yang mempertemukan antar-siswa setiap hari. Namun, kecenderungan anak-anak ini untuk membuat kelompok eksklusif menunjukkan adanya penyaringan kontak sosial primer secara sengaja. Langkah tersebut diambil demi kenyamanan sekaligus proteksi ruang psikologis mereka selama berada di sekolah.

Pembatasan pergaulan ini senada dengan pandangan Soemarsono & Tutiasri (2023) yang melihat seleksi *circle* pada usia remaja sebagai *social defence mechanism*. Tujuannya jelas, yaitu menekan potensi konflik, menjaga privasi, dan mengamankan kebutuhan afeksi kelompok. Dengan mengelompokkan diri bersama teman yang dianggap "sefrekuensi", Generasi Alpha sebenarnya sedang mengarahkan kontak

sosial mereka agar selalu bermakna positif. Dalam kacamata sosiologi, kontak positif adalah jenis hubungan yang mengarah pada integrasi dan kerja sama, bukan benturan Muzakar & Azizurrahman (2023). Jadi, fenomena circle ini bukan berarti mereka isolasi sosial, melainkan sebuah strategi adaptasi emosional untuk mengelola padatnya interaksi primer di sekolah.

Keunikan lain terlihat dari keengganan mereka menggunakan media *chatting* untuk menyelesaikan salah paham. Mengacu pada konsep komunikasi Soekanto (2013), esensi komunikasi bukan sekadar mengirim pesan verbal, melainkan proses dinamis untuk saling menafsirkan perilaku, ekspresi, dan perasaan. Ketakutan siswa akan salah baca nada ketikan atau risiko tersinggung menunjukkan kesadaran mereka bahwa teks digital sering kali gagal menangkap emosi secara akurat. Bias interpretasi ini rentan terjadi karena teks minim petunjuk kontekstual yang jelas.

Hambatan komunikasi teks ini dipertegas oleh temuan Munawara et al. (2026) yang menyebutkan bahwa teks memiliki keterbatasan masif dalam mentransfer empati, intonasi, dan ekspresi wajah, sehingga berisiko memperlebar jarak psikologis saat berkonflik. Oleh karena itu, pilihan Generasi Alpha untuk menolak beresolusi lewat *chat* dan memilih bertemu langsung di kelas merupakan tindakan yang rasional. Melalui kontak langsung, seluruh panca indera mereka bekerja secara alamiah untuk menangkap sinyal verbal maupun nonverbal secara bersamaan. Alhasil, proses saling menafsirkan perasaan berjalan lebih objektif, salah paham dapat diurai dengan cepat, dan kehangatan interaksi sosial di sekolah dapat pulih kembali.

Pola Interaksi Sosial Generasi Alpha di Ruang Digital

Berdasarkan data yang dikumpulkan di empat situs penelitian di MTs Negeri 1, SMP Negeri 15, SMP Nasima, dan SMP Islam Al Azhar 23 Kota Semarang ditemukan pola yang seragam mengenai bagaimana Generasi Alpha menggambarkan ruang digital mereka. Seluruh informan membagi ruang komunikasi digital secara dikotomis berdasarkan fungsinya, yaitu ruang instrumental formal dan ruang ekspresif-rekreatif. Aplikasi *WhatsApp* secara konsisten ditempatkan sebagai saluran instrumental wajib untuk keperluan koordinasi grup kelas, info tugas dari guru, dan komunikasi dengan orang tua. Sebaliknya, ranah siber seperti *Instagram*, *TikTok*, *Discord*, dan platform *game online Roblox*, *Free Fire*, *Mobile Legends* diadopsi secara masif khusus untuk memelihara hubungan kasual dengan teman sebaya. Ciri-ciri Pembagian ruang ini tampak dari kesaksian Informan 3 dari SMPN 15 menyampaikan: “Kalau buat komunikasi sama teman sebaya tuh pastinya pakai *TikTok* sama *Instagram*, Kak”. Tapi kalau buat urusan sekolah, tugas, atau ngabarin orang tua baru deh aku buka *WhatsApp*. Pokoknya *WhatsApp* tuh khusus hal-hal yang resmi aja.” (Wawancara dengan Rania, 13 April 2026). Dalam konteks subjek dan bentuk komunikasi, intensitas interaksi digital para siswa didominasi oleh lingkaran pertemanan sebaya. Untuk bentuk pesan, sebagian besar siswa memilih teks *chatting* untuk percakapan harian yang singkat. Namun, ketika cerita mulai mendalam atau membutuhkan ikatan emosional, Informan 2 dari MTsN 1 mengungkapkan: “Kalau cuma ngobrol santai ya chattingan. Cuma kalau misalnya ada cerita seru, baru pakai *voice note* karena ada nadanya dan langsung paham gitu ceritanya.” (Wawancara dengan Andin, 13 April 2026). Sebaliknya Informan 4 dari SMPN 15 menunjukkan kecenderungan pragmatisme digital bahwa beralih menggunakan panggilan suara atau mengaktifkan fitur suara *mic* saat

bermain *game*. Namun, muncul juga skeptisisme yang melihat ruang digital sebagai panggung interaksi yang semu. Mengacu pada penuturan Informan 2 dari MTsN 1, kehebohan interaksi di grup obrolan sering kali hanya sebatas ilusi layar. Pada kenyataannya, siswa yang tampak sangat aktif dan luwes berbalas pesan di dunia maya justru kerap canggung, saling diam, dan lebih sibuk menggulir layar gawainya sendiri saat bertemu langsung di sekolah.

Kelemahan utama ruang digital yang disadari oleh para informan adalah tingginya risiko miskomunikasi akibat hilangnya intonasi suara asli. Berdasarkan pengalaman Informan 7 dari SMP Islam Al Azhar, ketiadaan emoji dalam sebuah pesan teks kerap memicu asumsi negatif dan *overthinking*. Tanpa kehadiran emoji yang berfungsi vital sebagai pengganti nada bicara, pesan yang sebenarnya bermakna netral sangat rentan disalahartikan oleh penerima sebagai bentuk kemarahan atau sikap dingin. Untuk meredakan salah paham minor, siswa biasanya menggunakan elemen visual buatan seperti stiker meme atau mengklarifikasi lewat emoji pencair situasi. Namun, jika salah paham tersebut meruncing menjadi konflik interpersonal yang serius, seluruh informan dari keempat situs sepakat menghentikan komunikasi digital dan menunda penyelesaiannya sampai mereka bertemu secara langsung di sekolah.

Jika temuan ini dibedah secara sosiologis, pemetaan media oleh Generasi Alpha membuktikan bahwa ruang digital bukanlah entitas tunggal, melainkan berlapis. Kesepakatan mereka dalam menempatkan *WhatsApp* sebagai ruang formal dan *TikTok* atau *Instagram* sebagai ruang kultural sebaya sangat sejalan dengan teori Soekanto. Menurut Muzakar & Azizurrahman (2023), komunikasi butuh simbol yang disepakati agar pesan tepat sasaran. Fitur siber seperti *streaks* harian di *TikTok* atau tradisi saling kirim *reels* sejatinya adalah wujud simbol budaya baru mereka untuk merawat kedekatan di luar jam sekolah.

Usaha untuk menghidupkan ruang maya ini juga terlihat dari kebiasaan menggunakan *voice note* atau menyalakan *mic* saat bermain *game*. Tindakan ini adalah upaya sadar memindahkan kehangatan kontak primer ke dalam ruang virtual yang pada dasarnya kaku dan mekanis. Sayangnya, kegagalan teknologi dalam mentransfer ekspresi wajah secara *real-time* kerap memicu bias. Di sinilah emoji mengambil peran krusial sebagai kompensasi visual atas intonasi yang hilang. Sering kejadian, ketiadaan emoji dalam sebuah teks keliru ditafsirkan sebagai nada marah atau jutek, padahal pengirimnya sama sekali tidak bermaksud demikian.

Rentannya bias tafsir ini sangat relevan dengan konsep Soekanto (2013) bahwa interaksi yang sehat menuntut akurasi dalam menafsirkan perasaan. Temuan ini sejalan dengan Salsabila et al. (2023) yang membahas penggunaan emoji dalam komunikasi media sosial untuk menunjukkan emosi dan membantu pemberian konteks pada pesan teks. Jika dibiarkan, kebingungan ini memicu ketegangan. Najah (2025) menekankan pentingnya kepercayaan interpersonal di era digital. Aminah & Permana (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media sosial pada remaja dapat risiko friksi yang lebih serius akibat salah paham. Puncak dari ironi ini divalidasi oleh keluhan Informan 2 dari MTsN 1 mengenai fenomena mereka bisa sangat heboh di grup chat, namun malah terjebak saling diam dan asyik *scroll* layar sendiri saat berkumpul tatap muka. Terbukti, kedekatan digital tidak otomatis sejalan dengan kehangatan kontak primer di dunia nyata.

Menghadapi jalan buntu tersebut, keputusan rasional siswa untuk memutus komunikasi digital saat terjadi konflik berat dan beralih ke penyelesaian tatap muka

di sekolah menjadi temuan teoretis yang sangat bernilai. Pola ini mengukuhkan kembali bahwa kontak sosial primer tetap menduduki hierarki tertinggi dan mustahil digantikan sepenuhnya oleh kecanggihan siber. Lewat ruang fisik sekolahlah panca indera mereka kembali berfungsi normal untuk menangkap sinyal verbal dan nonverbal secara bersamaan (Muzakar & Azizurrahman, 2023). Alhasil, penafsiran perasaan kembali objektif, miskomunikasi terurai, dan integrasi sosial kelompok bisa benar-benar dipulihkan secara murni.

Faktor yang Memengaruhi Pola Interaksi Sosial Generasi Alpha

Berdasarkan wawancara mendalam dengan kedelapan informan dari empat situs penelitian MTs Negeri 1, SMP Negeri, SMP Nasima, dan SMP Islam Al Azhar 23 di Kota Semarang. Diketahui bahwa interaksi sosial Generasi Alpha dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu keluarga, sekolah, teknologi, teman sebaya, serta faktor pribadi seperti suasana hati, rasa percaya diri, rasa malu, dan kondisi fisik. Faktor-faktor tersebut tidak berdiri sendiri, tetapi saling berkaitan dalam membentuk cara informan berkomunikasi, memilih teman, merespons konflik, dan menyesuaikan diri dalam lingkungan sosial.

Faktor keluarga menjadi dasar awal yang memengaruhi cara informan berinteraksi. Sebagian besar informan menyebut bahwa keluarga mengajarkan cara berbicara yang sopan, menghormati orang yang lebih tua, serta menjaga sikap ketika berkomunikasi dengan orang lain. Informan 1 dari MTSN 1 menyatakan bahwa keluarga menjadi tempat pertama belajar berkomunikasi, sehingga pola komunikasi yang baik di keluarga dapat terbawa ke lingkungan sosial. Informan 5 dan Informan 6 dari SMP Nasima juga menjelaskan bahwa orang tua mengajarkan sopan santun, memilih pergaulan yang baik, serta tidak berbicara kasar kepada teman maupun guru. Temuan ini menunjukkan bahwa keluarga tetap menjadi ruang awal pembentukan kebiasaan sosial, meskipun informan hidup dalam lingkungan yang dekat dengan teknologi digital.

Selain keluarga, sekolah juga menjadi faktor penting dalam membentuk pola interaksi sosial. Sekolah mempertemukan informan dengan teman sebaya, guru, aturan, budaya kelas, dan kegiatan kelompok. Informan 1 dari MTsN menyebut bahwa aturan sekolah dan guru di MTs membiasakan siswa untuk menjaga adab, menyapa guru, tersenyum, dan bersikap sopan. Informan 5 dan Informan 6 dari SMP Nasima menyatakan bahwa sekolah mengajarkan cara menghargai teman, bekerja sama, tidak memotong pembicaraan, dan menyesuaikan diri dengan karakter teman yang berbeda. Sedangkan pada informan 8 dari SMP Islam Al Azhar 23, melihat sekolah berorientasi internasional memengaruhi cara berpikir dan gaya komunikasi siswa yang lebih terbuka, termasuk penggunaan campuran bahasa dalam interaksi sehari-hari.

Faktor teknologi juga sangat kuat dalam membentuk pola interaksi sosial informan. Hampir semua informan menyatakan bahwa *Handphone*, media sosial, internet, dan gim membantu komunikasi menjadi lebih cepat dan praktis. Teknologi memudahkan mereka bertanya tugas, memberi kabar kepada orang tua, mengajak teman bermain, berdiskusi di grup, hingga menjaga hubungan dengan teman yang tidak sedang bertemu langsung. Namun di sisi lain, teknologi diakui sebagai agen pemicu kerenggangan sosial di dunia nyata. Informan 5 dari SMP Nasima mengungkapkan keresahannya: "Sering banget malah bikin jauh, paling badmood kalau lagi kumpul di kantin, niatnya mau ngegosip atau cerita seru, eh teman-teman

pada asyik nunduk *scroll TikTok* sendiri. Kayak raganya di situ tapi pikirannya di *FYP* masing-masing.” (Wawancara dengan Aluna, 15 April 2026).

Teman sebaya dan faktor pribadi juga memengaruhi interaksi sosial informan. Beberapa informan merasa lebih percaya diri ketika berada di sekitar teman yang sudah akrab, sedangkan sebagian lain lebih mudah menyesuaikan diri dengan banyak kelompok. Informan 3 dari SMPN 15 menyebut bahwa ketika bersama teman dekat, rasa malunya hilang dan ia lebih berani berbicara. Informan 3 dari SMPN 15 juga menyatakan bahwa pengaruh tongkrongan membuatnya lebih mudah bergabung dalam obrolan. Sementara itu, suasana hati, rasa percaya diri, rasa malu, dan kondisi fisik memengaruhi keberanian informan untuk memulai percakapan atau memilih diam. Informan 5 dari SMP Nasima menyebut bahwa ketika suasana hatinya baik, ia lebih mudah berbicara dan bercanda, tetapi ketika lelah atau *bad mood*, ia cenderung diam. Informan 7 dari SMP Islam Al azhar 23 menyebut mood sebagai faktor yang paling memengaruhi cara berinteraksi, sedangkan Informan 8 SMP Islam Al azhar 23 menyebut kondisi fisik setelah mengikuti kegiatan drum band atau futsal sebagai faktor yang membuatnya lebih meningkatkan suasana hati.

Faktor-faktor tersebut memengaruhi cara informan membangun kontak sosial dan menjalankan komunikasi. Keluarga membentuk kebiasaan awal dalam berbicara, sekolah memperluas kontak sosial melalui teman sebaya dan guru, sedangkan teknologi memperpanjang kontak sosial ke ruang digital (Muzakar & Azizurrahman, 2023). Namun, teknologi juga dapat mengurangi kualitas komunikasi langsung ketika digunakan secara berlebihan. Temuan ini berkaitan dengan perilaku phubbing, yaitu kecenderungan mengabaikan orang di sekitar karena terlalu fokus pada gawai. Noermartanto et al. (2025) menunjukkan bahwa phubbing dan kontrol diri secara simultan berpengaruh terhadap interaksi sosial Generasi Z di Kota Semarang. Rani et al. (2026) juga menunjukkan bahwa phubbing berpengaruh terhadap interaksi sosial siswa SMP. Dalam penelitian ini, kecenderungan tersebut terlihat ketika informan menyebut suasana berkumpul menjadi hening karena masing-masing orang sibuk dengan *Handphone*, menggulir *TikTok*, atau bermain gim.

Temuan mengenai perlunya keseimbangan antara penggunaan *Handphone* dan interaksi langsung juga berkaitan dengan pentingnya literasi digital. Sugiarto & Farid (2023) menjelaskan bahwa literasi digital menjadi jalan penting dalam penguatan pendidikan karakter di era *Society 5.0*. Hayati et al. (2026) juga menekankan pentingnya literasi digital sebagai dasar pedagogis pada era kecerdasan buatan. Dalam penelitian ini, literasi digital tampak dari kesadaran informan bahwa teknologi perlu digunakan secara wajar, tidak mengganggu waktu belajar, tidak mengurangi interaksi langsung, dan tidak menimbulkan salah paham dalam komunikasi. Dengan demikian, faktor yang memengaruhi pola interaksi sosial Generasi Alpha tidak hanya berkaitan dengan seberapa sering mereka menggunakan teknologi, tetapi juga bagaimana mereka membangun kontak sosial dan menjalankan komunikasi dalam situasi yang berbeda. Pada saat tertentu, teknologi memperkuat kontak sosial karena siswa dapat tetap terhubung setelah pulang sekolah. Namun, pada situasi lain, teknologi dapat melemahkan komunikasi langsung ketika siswa terlalu fokus pada *Handphone*. Oleh karena itu, pola interaksi sosial Generasi Alpha perlu dipahami sebagai hasil hubungan antara lingkungan

sosial, media digital, dan kemampuan siswa dalam menjaga komunikasi yang bermakna.

Pola Interaksi Hibrida antara Ruang Nyata dan Ruang Digital

Kebaruan penelitian ini terletak pada pembacaan pola interaksi sosial Generasi Alpha secara lintas ruang, yaitu dengan melihat keterhubungan antara interaksi langsung dan interaksi digital dalam konteks Kota Semarang. Melalui observasi di empat situs pendidikan yang mewakili keragaman latar belakang demografis negeri, swasta, dan madrasah, kajian ini menemukan bahwa Generasi Alpha tidak lagi memandang dunia nyata dan dunia siber sebagai dua kutub yang terpisah. Keduanya justru saling terhubung, Berbeda dengan generasi sebelumnya yang memisahkan aktivitas maya dan fisik secara dikotomis, Interaksi yang dimulai di rumah atau sekolah sering berlanjut melalui *chat*, grup kelas, media sosial, atau gim daring. Sebaliknya, komunikasi digital yang menimbulkan salah paham sering diselesaikan kembali melalui pertemuan langsung. Pola ini menunjukkan bahwa ruang nyata dan ruang digital tidak berjalan terpisah, tetapi saling melengkapi dalam kehidupan sosial informan. Bahwa siswa-siswi ini mengonstruksi sebuah entitas sosial baru yang secara sosiologis dapat disebut sebagai Pola Interaksi Hibrida. Dalam pola ini, ruang fisik lingkungan sekolah dan keluarga serta ruang digital seperti, *WhatsApp*, dan *game online* beroperasi secara lebur, beriringan, dan saling melengkapi. Keterhubungan lintas ruang ini dibuktikan melalui tiga mekanisme sosiologis utama yang saling berkaitan.

Keterhubungan tersebut terlihat jelas pada kebiasaan informan setelah pulang sekolah. Informan 1 dan Informan 2 dari MTsN 1 menyampaikan bahwa komunikasi dengan teman tetap berlanjut melalui grup kelas atau *chat* pribadi. Obrolannya tidak hanya membahas tugas, tetapi juga kejadian lucu di sekolah, cerita pertemanan, atau kegiatan lain setelah pulang sekolah. Informan 5 dari SMP Nasima juga menjelaskan bahwa setelah pulang sekolah, komunikasi dengan teman masih berlanjut melalui grup kelas maupun *chat* pribadi. Grup kelas lebih sering digunakan untuk membahas tugas, jadwal, dan pengumuman, sedangkan chat pribadi dengan teman dekat dipakai untuk curhat, mengirim video lucu, atau membahas kejadian di kelas. Pada informan 3 dari SMPN 15, keterhubungan antara ruang sekolah dan ruang digital tampak dalam bentuk percakapan santai dan ajakan berkumpul. Informan 3 menyebut bahwa obrolan setelah sekolah sering berlanjut di grup dengan topik yang beragam, seperti kejadian lucu di kelas, cerita teman, atau rencana kegiatan akhir pekan. Informan 4 menggunakan grup lebih banyak untuk mengajak bermain gim atau berkumpul di lapangan. Sementara itu, informan 7 dan informan 8 juga menyatakan bahwa komunikasi setelah sekolah tetap berlanjut, baik untuk membahas tugas, kejadian di sekolah, gim, maupun kegiatan ekstrakurikuler.

Secara empiris, manifestasi pertama dari keterhubungan lintas ruang ini beroperasi melalui penciptaan "kontak primer semu" berkat rekayasa simbol siber. Dalam taksonomi sosiologi klasik Soekanto (2013), kontak sekunder selalu diasumsikan berjarak, mekanis, dan minim muatan emosional jika dibandingkan dengan kontak primer tatap muka Muzakar & Azizurrahman (2023). Namun, penelitian ini menemukan sebuah anomali kebaruan di mana Generasi Alpha terbukti mampu melakukan rekayasa sosial untuk menyuntikkan nyawa dan kehangatan pada ruang siber. Melalui pergeseran penggunaan teks menuju *voice note*, pengaktifan fitur mikrofon secara *real-time* saat bermain *game online*, hingga

penggunaan variasi emoji yang sangat spesifik, para siswa pada hakikatnya sedang menyimulasikan intonasi suara dan ekspresi wajah yang hilang. Tindakan sadar ini merupakan inovasi sosiologis untuk mengondisikan kedekatan emosional dan kualitas simpati agar tetap dapat dirawat pada derajat yang tinggi tanpa mengharuskan kehadiran fisik.

Selain rekayasa simbol siber, pola interaksi hibrida juga sangat nyata terlihat pada fenomena tumpang tindih ruang sosialisasi yang melahirkan interaksi fisik digital berlapis. Fenomena ambivalensi keruangan ini tercermin saat siswa bermain *game online*. Beberapa informan menyebut aktivitas *Roblox*, *Mobile Legends*, *Free Fire*, *Discord*, atau *voice chat* sebagai bagian dari komunikasi dengan teman. Azzahra et al. (2025) menunjukkan bahwa *Roblox* dapat menjadi ruang sosialisasi virtual tempat pemain membangun interaksi sosial. Namun, interaksi melalui *game* juga tetap memiliki risiko. Informan 4 dari SMP 15 menyebut salah paham dapat muncul saat *game*, misalnya ketika teman menafsirkan tindakan dalam *game* sebagai kesalahan atau sikap tidak serius. Hasanah et al. (2022) menunjukkan bahwa kecenderungan *gaming disorder* dapat berkaitan dengan perilaku konsumtif dalam *game online*. Sedangkan berselancar di *TikTok* saat sedang duduk berdampingan secara fisik di kantin maupun ruang kelas. Secara kasat mata, raga mereka berada dalam zona kontak primer, namun kesadaran, atensi, dan ritme interaksional mereka sepenuhnya terhubung dalam jaringan sekunder di ruang digital. Temuan ini merekonstruksi cara pandang sosiologi konvensional bagi Generasi Alpha, berdiam diri bersama sambil menatap gawai tidak lantas selalu ditafsirkan sebagai bentuk alienasi atau sikap anti sosial. Sebaliknya, hal tersebut didefinisikan sebagai bentuk normal dari kebersamaan hibrida, di mana validasi pertemanan justru terjadi ketika mereka saling membagikan tautan konten digital sambil duduk bersebelahan.

Namun demikian, di balik dominasi ruang siber tersebut, kajian ini menemukan sebuah siklus resolusi konflik yang menegaskan kembali hierarki absolut dari ruang fisik. Hal ini sekaligus menjadi temuan teoretis puncak dalam kajian ini. Meskipun para siswa Generasi Alpha sangat fasih memelihara jaring pertemanan di ruang maya, siklus interaksi mereka akan selalu ditarik kembali ke gravitasi ruang fisik ketika terjadi *communication breakdown*, konflik interpersonal, atau gesekan akibat bias interpretasi teks. Ruang digital pada akhirnya memiliki limitasi sosiologis, di mana ia hanya berfungsi optimal sebagai saluran pemeliharaan.

Sementara itu, ruang nyata tetap dipertahankan secara eksklusif sebagai jangkar resolusi krisis. Pola ini membuktikan kebenaran empiris bahwa kontak primer ragawi tidak akan pernah bisa digantikan sepenuhnya oleh kecanggihan teknologi, sebab hanya melalui tatap muka fisiklah seluruh panca indera berfungsi utuh untuk menghasilkan penafsiran perasaan yang akurat (Muzakar & Azizurrahman, 2023). Kajian di Kota Semarang ini memperbarui aplikasi teori interaksi di era siber bahwa syarat terjadinya interaksi sosial bagi Generasi Alpha kini beroperasi dalam bentuk sirkulasi hibrida dimulai dari tatap muka fisik di sekolah sebagai tahap pengenalan, dirawat melalui kontak sekunder berbalut emosi di ruang digital, dan secara periodik dikembalikan ke tatap muka fisik untuk menyelesaikan miskomunikasi demi memvalidasi kembali integrasi sosial dalam kelompok.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap pola interaksi sosial siswa Generasi Alpha di empat sekolah di Kota Semarang, penelitian ini menyimpulkan bahwa Generasi Alpha tidak mengisolasi diri di ruang maya secara mutlak, melainkan mengonstruksi sebuah entitas sosial baru yang disebut Pola Interaksi Hibrida. Pola ini meleburkan batasan antara ruang fisik dan ruang digital secara beriringan dan berkelanjutan.

Dalam ruang digital, mereka mampu menciptakan kontak primer semu dengan mengontrol fitur teknologi seperti *voice note* dan *mic* pada *game online* untuk menyimulasikan emosi dan kehangatan sosial. Meskipun teknologi sangat mendominasi keseharian mereka, penelitian ini menemukan sebuah siklus sirkulasi hibrida di mana ruang fisik tetap memegang hierarki tertinggi. Ruang digital hanya berfungsi sebagai saluran pemeliharaan komunikasi, sedangkan interaksi tatap muka fisik mutlak dibutuhkan sebagai jangkar resolusi konflik untuk mengurai miskomunikasi. Temuan ini secara empiris mengukuhkan relevansi bahwa kualitas simpati dan transfer perasaan secara utuh melalui kontak primer tidak akan pernah bisa digantikan oleh kecanggihan teknologi siber apa pun.

Selain itu, dinamika interaksi hibrida ini tidak terbentuk secara mandiri, melainkan dibentuk oleh empat faktor pendorong utama keluarga (sebagai peletak dasar norma kesantunan), sekolah (sumber konformitas dari teman sebaya dan otoritas guru), teknologi (agen ambivalen yang memudahkan komunikasi sekaligus memicu fenomena *phubbing*), serta fluktuasi *mood* atau kondisi psikologis (pengendali utama energi interaksi sosial).

Referensi

- Aminah, R. S., & Permana, R. (2024). The Use of Social Media in Adolescents as a Trigger for Bullying Behavior : A Study on High School Students in Bogor. *Ekspresi dan Persepsi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(3), 570–581. <https://doi.org/10.33822/jep.v7i3.7643>
- Apandi, S., Lumbantoruan, A. T., Fikanti, M., Nazawa, K., & Utami, S. (2024). Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Kebiasaan dan Pola Perkembangan Generasi Alpha. *Journal on Education*, 7(2), 9471–9480. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i2.7916>
- Azzahra, S., Putri, N. N., & Mubarak, A. B. (2025). Edueksos : Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi*, XIV(01), 33–47. <https://www.syekh Nurjati.ac.id/jurnal/index.php/edueksos/article/view/18440>
- Fadlurrohimi, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2019). Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa di Era Industri 4.0. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178–186. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26235>
- Hayati, M. N., Fatkhomi, F., & Prasetya, Y. (2025). IPAS teachers' perspectives on digital literacy as a pedagogical foundation in the age of AI. *AL-TARBIYAH: Jurnal Pendidikan*, 35(2), 74-86. <https://doi.org/10.24235/ath.v35i2.22202>
- Iswatiningsih, D., Melati, I. K., & Zahidi, M. K. (2024). Dinamika Bahasa Visual dan Digital pada Generasi Alpha dalam Komunikasi Sehari-hari di Media Sosial. *Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya*, 11(2), 322–338. <https://doi.org/10.26740/paramasastra.v11n2.p322-331>

- Kosen, Y. D., Jannah, S. M., Apriadi, A., Arifial, M., Jovita, A., Faustin, M., Nurfitri, R. Z., Christanti, Y., Ryanto, F., Hersan, K., Welliangan, A. S., Wahyudi, C., & Tondang, H. G. (2025). Hubungan antara Intensitas Penggunaan Media Sosial dan Kesehatan Mental pada Remaja dan Dewasa Muda : A Systematic Review of Empirical Quantitative Studies. *Jurnal Studi Pemuda*, 14(1), 13–29. <https://doi.org/10.22146/studipemudaugm.111681>.
- Morelent, Y., Azkiya, H., Desa, Y. P., Amelia, L., Hadi, V. R., Ppg, P., Universitas, F., Hatta, B., Pgsd, P., Universitas, F., & Hatta, B. (2025). Pengaruh Penggunaan Bahasa Generasi Alpha terhadap Karakter Siswa di Sekolah Dasar. *JS (Jurnal Sekolah)*, 9(3), 659–666. <https://doi.org/10.24114/js.v9i3.65761>
- Munawara, A., Azkia, H., Rahmah, M., & Jannah, M. (2026). Efektivitas Komunikasi Interpersonal Dalam Pergaulan Mahasiswa Banda Aceh di Era Digital. *Jurnal Netnografi Komunikasi (JNK)*, 5(1), 104–124. <https://netnografiikom.org/index.php/netnografi/article/view/148>.
- Muzakar, A. & Azizurrahman, A. (2023). *Pengantar Sosiologi*. Universitas Hamzanwadi Press.
- Najah, M. (2025). Kepercayaan Interpersonal di Era Digital : Peran Nilai Moral dan Durasi Penggunaan Media Sosial sebagai Moderator. *Journal of Communication Studies*, 7(1), 57–71. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/komunikasiana/article/view/37195/12653>.
- Nasarudin, N., Mahaly, S., Munjiah, M., Akbar, W. K., Abdurrahman, A., Wijaya, W., Mappanyompa, M., Arianto, T., & Arman, Z. (2024). *Studi Kasus dan Multi Situs dalam Pendekatan Kualitatif*. CV. Gita Lentera.
- Nastiti, F. E., & Abdu, A. R. N. (2020). Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi era society 5.0. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61–66. <https://doi.org/10.17977/um039v5i12020p061>.
- Noermartanto, Z. R., Wahib, A., & Sessiani, L. A. (2025). Efek Phubbing dan Kontrol Diri terhadap Interaksi Sosial Generasi Z di Kota Semarang. *Proyeksi: Jurnal Psikologi*, 20(1), 56–70. <https://doi.org/10.30659/jp.20.1.56-70>.
- Ramadhani, A. F., & Jatnika, D. C. (2024). Dinamika Interaksi Sosial Remaja Di Era Digital Dan Peran Pekerja Sosial. *Share: Social Work Journal*, 14(2), 148-155. <https://doi.org/10.40159/share.v14i2.59963>.
- Rani, A. M., Ismanto, H. S., & Venty, V. (2026). Phubbing dan pengaruhnya terhadap interaksi sosial di kalangan siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 14(1), 566-576. <https://mail.jurnal.konselingindonesia.com/index.php/jkp/article/view/2044>
- Rubani, M., & Nurjanis. (2025). Komunikasi keluarga sebagai media dakwah preventif dalam menyikapi isu akses kontrasepsi remaja. *Komunikasiana: Journal of Communication Studies*, 7(1), 19–39. <https://doi.org/10.24014/kjcs.v7i1.37059>.
- Salsabila, G., Salsabiela, B., Aisy, R., Salsabila, R. R., & Utami, W. (2023). Efek Penggunaan Emoji pada Kefasihan Pemrosesan dalam Bersosial Media: Studi

- Eksperimental. *Gajah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 9(2), 248–260. <https://doi.org/10.22146/gamajop.80327>.
- Sari, I. M. & Marnelly, T. R. (2024). Digital Parenting (Studi Kasus Pengawasan Penggunaan Smartphone oleh Ibu pada Anak). *JURNAL BASICEDU*, 8(3), 1936–1943. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/7552>.
- Sari, H., Nasir, L. O. M., & Kasim, H. S. (2024). Perubahan Pola Komunikasi dalam Keluarga di Era Teknologi Digital di Desa Hakambololi Kecamatan Poli-Polia Kabupaten Kolaka Timur. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 2(3), 213–218. <https://jurnal.unusultra.ac.id/index.php/jisdik/article/view/250>.
- Soekanto, S. (2013). *Sosiologi: Suatu Pengantar*. Rajagrafindo Persada
- Soemarsono, R. P. D., & Tutiasri, R. P. (2023). Fenomena Seleksi Circle Pertemanan pada Remaja Awal di Surabaya. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6(12), 10300–10306. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.3415>.
- Sugiarto, S., & Farid, A. (2023). Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580–597. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/view/2603>.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syahara, S., Hasanah, A., Hidayati, D. S., & Syakarofath, N. A. (2022). Kecenderungan Gaming Disorder dan Perilaku Konsumtif Pembelian Virtual Goods pada Pemain Online Game Gaming Disorder and Consumptive Behaviour of Virtual Goods Purchase in Online Game Players. *Gajah Mada Journal of Psychology*, 8(1), 1–17. <https://doi.org/10.22146/gamajop.56824>.
- Yuliansyah, H., & Maemonah, M. (2025). Religious Moderation in the Era of Society 5.0: an Analysis of The Islamic Education Curriculum. *Jurnal Cendekia Media Komunikasi Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 17(02), 465-479. <https://doi.org/10.37850/cendekia.v17i02.1047>.