

Perbedaan Generasi Mempengaruhi Pola Interaksi Sosial Antara Ruang Digital dan Realitas Fisik di Lapangan Gajah Mada Medan

Nadhillah Maharani Sinaga¹, Theresya Claudya P. Situmeang², Siti Aisah³, Natasya Anggraini Br Manurung⁴, Tia Ramadhana⁵, Miracle Stephanie Sianipar⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Negeri Medan, Jurusan Fisika

E-mail: nadhillahanggi@gmail.com, theresyasitumeang17@gmail.com, aisyeh888@gmail.com, natasyaanggraini458@gmail.com, tiamadadhana74@gmail.com, stefaniesianipar2019@gmail.com

Article History:

Received: 11 November 2025

Revised: 27 November 2025

Accepted: 06 Desember 2025

Keywords: interaksi sosial, perbedaan generasi, ruang publik, interaksi digital, Lapangan Gajah Mada

Abstract: Penelitian ini mengkaji pengaruh perbedaan generasi terhadap pola interaksi sosial di ruang publik, khususnya dalam konteks keseimbangan antara interaksi digital dan realitas fisik di Lapangan Gajah Mada Medan. Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara masyarakat berinteraksi di ruang publik, dengan dampak yang berbeda pada setiap generasi. Penelitian kualitatif ini menggunakan metode wawancara mendalam terhadap tiga kelompok generasi: anak-anak (Gen Alpha), remaja (Gen Z), dan orang tua (Milenial). Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap generasi memiliki pola interaksi yang berbeda secara signifikan. Generasi anak-anak masih menunjukkan intensitas interaksi tatap muka yang tinggi tanpa gangguan teknologi digital. Generasi Z menampilkan pola interaksi hybrid dengan penggunaan teknologi yang selektif namun mengakui dominasi interaksi digital yang berdampak negatif pada komunikasi langsung. Generasi orang tua menunjukkan pola interaksi fungsional dengan penggunaan teknologi yang minimal. Penelitian ini menemukan bahwa keseimbangan antara interaksi digital dan fisik belum tercapai, dengan kecenderungan dominasi digital yang mengurangi kualitas interaksi tatap muka. Temuan ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan ruang publik yang inklusif dan mampu mengakomodasi kebutuhan berbagai generasi di era digital.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan mendasar dalam cara manusia berinteraksi dan memanfaatkan ruang. Di era modern ini, kehadiran ponsel pintar dan media sosial tidak hanya mengubah pola komunikasi di dunia maya, tetapi juga mempengaruhi cara masyarakat menggunakan ruang publik fisik. Fenomena ini menjadi semakin kompleks ketika berbagai generasi dengan karakteristik dan preferensi yang berbeda bertemu dalam satu ruang publik yang sama. Penelitian ini berupaya memahami bagaimana perbedaan generasi mempengaruhi pola interaksi sosial di ruang publik, khususnya dalam konteks keseimbangan antara interaksi digital

dan realitas fisik di Lapangan Gajah Mada Medan.

Ruang publik memiliki peran strategis dalam kehidupan perkotaan modern, tidak hanya sebagai elemen fisik, tetapi juga sebagai wadah interaksi sosial yang menghubungkan berbagai lapisan masyarakat. Ruang publik dapat didefinisikan sebagai area yang dapat diakses oleh semua orang tanpa batasan tertentu untuk melakukan berbagai aktivitas sosial, rekreasi, maupun ekonomi (Purwanto, 2014). Keberadaan ruang publik menjadi sangat penting dalam konteks urbanisasi yang terus berkembang, dimana masyarakat membutuhkan tempat untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan membangun kohesi sosial di tengah kesibukan kehidupan kota.

Lapangan Gajah Mada Medan merupakan salah satu ruang publik yang memiliki nilai historis dan strategis di Kota Medan. Sebagai salah satu ruang terbuka di pusat kota, kawasan ini menjadi tempat bertemunya berbagai kelompok masyarakat dengan latar belakang usia, sosial, dan budaya yang beragam. Observasi awal di lapangan menunjukkan bahwa taman ini dikunjungi oleh berbagai generasi dengan pola dan motivasi yang berbeda-beda. Anak-anak rutin datang hampir setiap hari pada sore hari untuk bermain, sementara generasi muda seperti mahasiswa datang secara tidak tentu untuk mengatasi stres dan berolahraga. Kawasan ini tidak hanya berfungsi sebagai ruang terbuka hijau, tetapi juga sebagai arena interaksi sosial yang dinamis.

Dalam perkembangannya, pola interaksi sosial di ruang publik mengalami transformasi yang signifikan seiring dengan kemajuan teknologi digital. Munculnya media sosial dan berbagai platform digital telah mengubah cara masyarakat berinteraksi, tidak hanya di ruang digital tetapi juga mempengaruhi pola penggunaan ruang fisik (Zulfikar et al., 2025). Fenomena ini terlihat nyata di Lapangan Gajah Mada Medan, dimana penggunaan ponsel pintar telah menjadi pemandangan yang umum. Hasil wawancara dengan pengunjung mengungkapkan bahwa penggunaan ponsel di taman memiliki fungsi ganda sebagai alat untuk mengukur aktivitas olahraga sekaligus sebagai media komunikasi digital. Namun, fenomena ini juga menimbulkan dampak negatif dimana penggunaan HP membuat orang menjadi jarang berinteraksi dan lebih dominan berinteraksi melalui digital daripada secara langsung.

Media sosial tidak hanya mengubah interaksi antarindividu, tetapi juga cara organisasi dan institusi berkomunikasi dengan publik (Fitriyadi, 2013). Banyak perusahaan dan lembaga kini memanfaatkan media sosial untuk berinteraksi langsung dengan audiens mereka. Dampak positif dari adanya internet dan media sosial adalah individu dapat meningkatkan kreativitasnya, dapat mengirim dan menerima pesan dari berbagai pihak dimanapun dan kapanpun. Namun, tidak bisa dipungkiri kedatangan media sosial juga membawa dampak negatif seperti kecanduan internet akibat penggunaan yang terlalu berlebihan dan kemungkinan akan menjadi pribadi yang menyendiri dan kurang berinteraksi dengan orang lain (Eric et al., 2015).

Penelitian tentang ruang interaksi sosial menunjukkan bahwa aspek-aspek pembentuk ruang publik sangat mempengaruhi kualitas interaksi yang terjadi di dalamnya. Sastrawinata et al. (2025) mengidentifikasi delapan aspek utama pembentuk ruang interaksi sosial di kawasan kampung kota, yaitu: (1) bersifat publik/semi-publik, (2) terletak atau beririsan dengan sirkulasi utama, (3) memfasilitasi aktivitas bersama warga, (4) terhubung dengan teras rumah warga, (5) mendukung kegiatan jual-beli, (6) digunakan anak-anak untuk bermain, (7) memiliki akses mudah ke fasilitas publik, dan (8) menyediakan fasilitas duduk/nongkrong.

Generasi yang berbeda cenderung memiliki pola penggunaan ruang publik yang berbeda pula. Temuan awal di Lapangan Gajah Mada menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam pola interaksi antar generasi. Generasi anak-anak masih menunjukkan antusiasme tinggi dalam berinteraksi secara langsung, dimana mereka lebih suka berinteraksi dengan teman-teman yang datang bersama namun tetap terbuka untuk berkenalan dengan orang baru. Sementara itu, generasi

yang lebih tua menunjukkan pola yang lebih kompleks, dimana pola interaksi bergantung pada kondisi dan konteks tertentu.

Fenomena perbedaan generasi dalam memanfaatkan ruang publik juga berkaitan dengan fungsi-fungsi ruang terbuka hijau sebagai ruang publik. Rahmawati & Sudibyo (2024) mengidentifikasi empat fungsi utama taman kota sebagai ruang publik, yaitu: (1) fungsi ekologi, (2) fungsi estetika, (3) fungsi sosial budaya, dan (4) fungsi ekonomi. Persepsi dan pemanfaatan keempat fungsi ini dapat berbeda antar generasi, dimana generasi muda mungkin lebih menekankan pada fungsi estetika dan ekonomi, sementara generasi tua lebih mengutamakan fungsi ekologi dan sosial budaya.

Penelitian ini menjadi penting mengingat masih terbatasnya kajian yang secara spesifik menganalisis pengaruh perbedaan generasi terhadap pola interaksi sosial di ruang publik, khususnya dalam konteks keseimbangan antara interaksi digital dan realitas fisik. Pemahaman yang mendalam tentang fenomena ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kebijakan dan desain ruang publik yang lebih inklusif, mampu mengakomodasi kebutuhan berbagai generasi, serta mendorong terciptanya interaksi sosial yang berkualitas di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menempatkan pengalaman, ingatan, serta persepsi informan sebagai sumber utama dalam memahami bagaimana bentuk interaksi sosial yang berlangsung di Lapangan Gajah Mada pada masa kini. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam yang dirancang untuk menggali narasi personal dari tiga kelompok usia, yakni anak-anak, anak muda, dan orang tua, dengan pertimbangan bahwa setiap kelompok memiliki sudut pandang berbeda dalam memaknai ruang publik tersebut.

Lokasi penelitian adalah Lapangan Gajah Mada Medan, yang dipilih karena merupakan ruang publik strategis di pusat kota yang mempertemukan berbagai generasi. Informan penelitian terdiri dari tiga kelompok: (1) anak-anak generasi Alpha yang diwakili oleh Azura dan Zahra, (2) remaja generasi Z yang diwakili oleh Gugus Wintama (mahasiswa UMSU), dan (3) orang tua generasi Milenial yang diwakili oleh Ibu Jumina (pedagang minuman).

Proses wawancara dilaksanakan secara tatap muka di lingkungan yang memungkinkan informan merasa nyaman untuk bercerita, sehingga percakapan dapat mengalir secara alami tanpa tekanan, namun tetap terarah oleh pedoman wawancara yang disiapkan peneliti untuk menjaga relevansi antara jawaban informan dengan fokus penelitian. Wawancara dengan anak-anak diarahkan untuk memahami bentuk permainan, pergaulan, serta pola penggunaan ruang yang mereka lakukan secara spontan. Wawancara dengan anak muda lebih difokuskan pada dinamika interaksi sosial, aktivitas komunitas, serta peran Lapangan Gajah Mada sebagai ruang ekspresi dan pertemuan. Sementara wawancara dengan orang tua dimaksudkan untuk menggali pengalaman, perubahan fungsi, serta pergeseran nilai sosial yang mereka saksikan.

Seluruh data yang diperoleh melalui wawancara kemudian ditranskripsikan dan dianalisis menggunakan analisis tematik, dengan cara mengelompokkan jawaban informan ke dalam tema-tema utama seperti pola interaksi sosial, makna ruang publik, perubahan aktivitas masyarakat, serta kontribusi lapangan sebagai medium komunikasi antarwarga. Proses analisis dilakukan secara berlapis melalui pembacaan berulang untuk menemukan keterkaitan antar narasi, menilai konsistensi makna yang muncul dari berbagai kelompok umur, dan memahami bagaimana masyarakat memersepsikan Lapangan Gajah Mada sebagai ruang publik.

Untuk menjaga validitas data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber, yakni membandingkan informasi antara informan yang berbeda usia guna melihat kesamaan atau

perbedaan pengalaman mereka. Hasil analisis selanjutnya diinterpretasikan secara mendalam untuk menjelaskan bagaimana Lapangan Gajah Mada tidak hanya berfungsi sebagai ruang aktivitas fisik, tetapi juga sebagai arena komunikasi publik yang membentuk hubungan sosial antar generasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pola Interaksi Sosial Anak-anak di Ruang Publik Fisik

Kelompok anak-anak menunjukkan pola interaksi sosial yang khas dan cenderung terbatas pada lingkaran pertemanan yang sudah dikenal sebelumnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan Azura dan Zahra, anak-anak mengunjungi Lapangan Gajah Mada secara rutin setiap hari pada sore hari sekitar pukul 16.00 atau 17.00 dengan tujuan utama untuk bermain. Dalam konteks interaksi sosial, mereka menunjukkan preferensi yang jelas untuk berinteraksi dengan teman-teman yang sudah dikenal, mencerminkan kenyamanan dan kepercayaan yang telah terbangun dalam hubungan sosial mereka.

Ketika hendak memulai komunikasi dengan individu baru, anak-anak memiliki pendekatan yang terstruktur dan sopan, yaitu dengan mengajak berkenalan terlebih dahulu sebelum menyampaikan hal lain atau melanjutkan interaksi lebih lanjut. Pola interaksi ini menunjukkan adanya kesadaran sosial dan pemahaman tentang etika berkomunikasi yang mulai terbentuk pada usia dini.

Interaksi yang terjadi di kalangan anak-anak bersifat langsung, spontan, dan tidak dimediasi oleh teknologi digital. Aktivitas bermain menjadi medium utama dalam menjalin dan mempertahankan hubungan sosial mereka. Berdasarkan pengamatan narasumber dari kelompok anak-anak, interaksi langsung masih sangat dominan dan sering terjadi di Lapangan Gajah Mada, baik antara kalangan orang tua dengan anak muda maupun antar sesama anak muda. Hal ini menunjukkan bahwa ruang publik fisik masih berfungsi secara optimal sebagai arena sosialisasi bagi generasi termuda, sejalan dengan fungsi sosial budaya ruang terbuka hijau yang disebutkan dalam Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 5 Tahun 2008.

Pola interaksi anak-anak yang masih sangat bergantung pada tatap muka dan aktivitas fisik bersama mencerminkan karakteristik interaksi tradisional yang belum terpengaruh secara signifikan oleh penetrasi teknologi digital. Temuan ini penting karena menunjukkan bahwa pada usia dini, ruang publik fisik masih memainkan peran krusial dalam pengembangan keterampilan sosial anak.

2. Dinamika Interaksi Sosial Generasi Z antara Ruang Digital dan Fisik

Generasi Z menampilkan dinamika interaksi sosial yang lebih kompleks dan menunjukkan pola hybrid antara interaksi digital dan interaksi tatap muka. Dari hasil wawancara dengan Gugus Wintama, seorang mahasiswa yang rutin mengunjungi Lapangan Gajah Mada, ditemukan bahwa interaksi sosial terjadi dalam dua dimensi yang berbeda namun saling berkaitan. Dimensi pertama adalah interaksi dengan teman-teman yang sudah dikenal dan diajak berkunjung ke taman, dimana komunikasi berlangsung secara lebih intens dan berkelanjutan. Dimensi kedua adalah interaksi dengan orang yang tidak dikenal yang ditemui saat narasumber sedang sendiri di taman, yang menunjukkan bahwa meskipun Generasi Z tumbuh dalam lingkungan digital, mereka masih terbuka terhadap kemungkinan interaksi sosial spontan di ruang publik fisik.

Penggunaan teknologi digital oleh Generasi Z saat berada di ruang publik menunjukkan pola yang selektif dan fungsional. Narasumber menyatakan bahwa penggunaan handphone terbatas hanya untuk keperluan tertentu seperti mengukur jarak lari saat berolahraga atau saat ada panggilan mendesak yang harus dijawab. Hal ini mencerminkan kesadaran untuk tidak membiarkan teknologi digital mendominasi pengalaman mereka di ruang publik fisik.

Namun demikian, narasumber juga mengakui bahwa penggunaan ponsel berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial di taman, membuat orang cenderung malas berinteraksi dan lebih fokus pada ponsel mereka. Pengamatan ini menunjukkan adanya kesadaran kritis dari Generasi Z terhadap perubahan pola interaksi yang terjadi di sekitar mereka, sejalan dengan penelitian Ramadhani et al. (2024) yang menyatakan bahwa media sosial telah mengubah pola komunikasi remaja di era digital.

Perspektif narasumber Generasi Z terhadap dominasi interaksi digital sangat menarik untuk dicermati. Ia berpendapat bahwa interaksi digital lebih dominan saat ini dan memberikan dampak buruk terhadap kualitas hubungan sosial. Pandangan ini mencerminkan kemampuan refleksi kritis terhadap fenomena sosial yang terjadi di sekitarnya, dimana meskipun Generasi Z merupakan generasi yang tumbuh dengan teknologi digital, mereka tetap mampu mengidentifikasi dampak negatifnya terhadap interaksi tatap muka.

Narasumber tidak hanya mengidentifikasi masalah tetapi juga menawarkan solusi konkret berupa menjauhi ponsel, memperbanyak interaksi langsung, dan meningkatkan literasi. Solusi ini menunjukkan bahwa Generasi Z memiliki pemahaman yang matang tentang pentingnya keseimbangan antara interaksi digital dan interaksi fisik. Narasumber juga menyampaikan pandangan tentang perlunya pembelajaran dua arah antara generasi muda dan tua, mencerminkan kesadaran akan adanya kesenjangan komunikasi antar generasi.

3. Pola Interaksi Sosial Generasi Orang Tua dan Kesenjangan Komunikasi

Generasi orang tua menunjukkan pola interaksi sosial yang berbeda secara fundamental dengan generasi yang lebih muda. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Jumina, seorang pedagang yang hampir setiap hari berada di Lapangan Gajah Mada, pola interaksi sosialnya lebih bersifat pragmatis dan kontekstual. Dalam kesehariannya di taman, Ibu Jumina terkadang lebih memilih sendiri, namun ia juga berinteraksi dengan orang lain terutama ketika ada pengunjung yang ingin membeli jualannya.

Pola interaksi ini menunjukkan bahwa interaksi sosial generasi orang tua di ruang publik banyak didorong oleh kebutuhan fungsional, khususnya dalam konteks aktivitas ekonomi. Ibu Jumina jarang memulai percakapan dengan orang baru karena biasanya pembeli yang terlebih dahulu menanyakan harga maupun keperluan lainnya, mencerminkan pendekatan interaksi yang lebih reaktif daripada proaktif.

Penggunaan teknologi digital dalam interaksi sosial generasi orang tua sangat minimal dan terbatas pada keperluan dasar. Ibu Jumina mengaku hanya sesekali menggunakan telepon genggam saat berada di taman, terutama untuk menghubungi keluarganya. Pola penggunaan teknologi yang terbatas ini mencerminkan preferensi generasi orang tua terhadap interaksi tatap muka sebagai bentuk komunikasi utama.

Hal ini berbeda secara signifikan dengan Generasi Z yang meskipun menggunakan teknologi secara selektif, tetap membawa dan memanfaatkan perangkat digital saat berada di ruang publik. Perbedaan ini mencerminkan kesenjangan digital antar generasi, bukan hanya dalam hal akses teknologi tetapi juga dalam hal kompetensi dan preferensi komunikasi, sejalan dengan argumen Syahrach et al. (2020) mengenai terjadinya pergeseran pola interaksi sosial di masyarakat.

Ibu Jumina juga menilai bahwa cara berinteraksi anak muda saat ini berbeda dengan generasinya dulu, khususnya dalam hal gaya berbicara yang dianggap telah banyak berubah. Pengamatan ini mengindikasikan adanya kesenjangan komunikasi antar generasi yang tidak hanya bersifat teknis (melalui media apa berkomunikasi) tetapi juga substansial (bagaimana cara berkomunikasi).

4. Perbandingan Intensitas dan Kualitas Interaksi antar Generasi

Perbandingan pola interaksi antar ketiga kelompok generasi menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam intensitas dan kualitas interaksi sosial di ruang publik. Kelompok anak-anak menunjukkan intensitas interaksi tatap muka yang paling tinggi dengan kualitas interaksi yang spontan dan alami, tanpa gangguan dari teknologi digital. Interaksi mereka bersifat langsung, melibatkan kontak fisik melalui permainan, dan terjadi secara berkelanjutan selama mereka berada di taman. Pola ini mencerminkan karakteristik interaksi tradisional yang masih murni dan belum terkontaminasi oleh mediasi digital.

Generasi Z berada di posisi tengah dengan intensitas interaksi tatap muka yang moderat namun dengan kompleksitas yang lebih tinggi. Mereka menunjukkan kemampuan untuk beralih antara interaksi digital dan interaksi fisik tergantung pada konteks dan kebutuhan. Kualitas interaksi Generasi Z di ruang publik fisik cenderung lebih selektif, dimana mereka memilih dengan siapa akan berinteraksi dan seberapa dalam interaksi tersebut akan berlangsung. Meskipun demikian, mereka tetap membuka diri terhadap kemungkinan interaksi spontan dengan orang baru yang ditemui di taman.

Generasi orang tua menunjukkan intensitas interaksi tatap muka yang tinggi namun dengan pola yang lebih fungsional dan kontekstual. Interaksi sosial mereka di ruang publik banyak terkait dengan aktivitas spesifik seperti berolahraga atau berjualan, dan cenderung terjadi dengan orang-orang yang sudah dikenal atau dengan pelanggan dalam konteks transaksi ekonomi. Kualitas interaksi generasi orang tua lebih mendalam dalam hal durasi dan keterlibatan personal, namun lingkup interaksinya cenderung lebih terbatas dibandingkan dengan kelompok usia lainnya.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa keseimbangan antara interaksi digital dan fisik belum tercapai di Lapangan Gajah Mada Medan. Dominasi interaksi digital, terutama pada Generasi Z, cenderung mengurangi kualitas interaksi tatap muka. Hal ini sejalan dengan temuan Ginting et al. (2024) yang menemukan bahwa meskipun media sosial memberikan kemudahan dalam berkomunikasi secara global, penggunaannya juga membawa tantangan berupa penurunan kualitas interaksi langsung.

5. Interaksi Lintas Generasi di Ruang Publik

Meskipun terdapat perbedaan signifikan dalam pola interaksi antar generasi, hasil observasi di Lapangan Gajah Mada menunjukkan bahwa interaksi lintas generasi masih terjadi di ruang publik fisik. Narasumber dari kelompok anak-anak mengamati bahwa interaksi langsung masih sering terjadi di taman, baik antara kalangan orang tua dengan anak muda maupun antar sesama anak muda. Temuan ini penting karena menunjukkan bahwa ruang publik fisik masih mempertahankan fungsinya sebagai arena pertemuan berbagai generasi, meskipun terdapat tantangan dari dominasi interaksi digital.

Interaksi lintas generasi yang terjadi di ruang publik umumnya bersifat informal dan spontan, tidak terstruktur seperti interaksi dalam setting institusional. Misalnya, anak-anak yang bermain di taman mungkin berinteraksi dengan orang dewasa yang sedang berolahraga atau duduk-duduk, generasi muda yang sedang jogging mungkin menyapa atau bercakap-cakap dengan pedagang yang lebih tua. Meskipun interaksi ini mungkin singkat dan superfisial, keberadaannya penting untuk mempertahankan kohesi sosial dan rasa kebersamaan dalam komunitas.

Namun demikian, kualitas interaksi lintas generasi tampaknya dipengaruhi oleh kesenjangan komunikasi yang telah diidentifikasi sebelumnya. Perbedaan gaya komunikasi, referensi budaya, dan preferensi media dapat menciptakan hambatan dalam interaksi yang lebih mendalam antara generasi muda dan tua. Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, narasumber Generasi Z menyarankan perlunya pembelajaran dua arah, dimana generasi muda perlu belajar menghargai nilai-nilai interaksi tradisional dari generasi tua, sementara generasi tua perlu

memahami konteks dan cara berkomunikasi generasi muda.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai perbedaan generasi dalam memanfaatkan ruang publik di Lapangan Gajah Mada Medan, dapat disimpulkan bahwa setiap generasi memiliki pola interaksi sosial yang berbeda. Anak-anak cenderung lebih aktif berinteraksi secara langsung melalui permainan bersama teman-teman sebaya, sehingga interaksi tatap muka masih menjadi bentuk utama komunikasi mereka. Generasi Z menunjukkan pola interaksi yang lebih kompleks, di mana interaksi tatap muka tetap terjadi namun sering kali disertai dengan penggunaan ponsel untuk aktivitas tertentu, mencerminkan adanya kecenderungan hybrid antara dunia digital dan dunia nyata. Sementara itu, generasi milenial atau orang tua lebih banyak berinteraksi seperlunya, terutama dalam konteks ekonomi seperti berdagang, dan menilai bahwa penggunaan ponsel telah mengurangi kualitas komunikasi langsung.

Penelitian ini menegaskan bahwa Lapangan Gajah Mada tetap memiliki peran penting sebagai ruang publik yang inklusif, tempat bertemunya berbagai generasi dengan tujuan yang beragam, mulai dari rekreasi, olahraga, hingga aktivitas ekonomi. Namun, kualitas interaksi sosial di ruang publik tersebut perlu terus dijaga agar tidak tergeser oleh dominasi teknologi digital. Keseimbangan antara interaksi digital dan fisik belum tercapai, dengan kecenderungan dominasi digital yang mengurangi kualitas interaksi tatap muka.

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa rekomendasi dapat diberikan. Pertama, pemerintah daerah diharapkan dapat menyediakan fasilitas yang mendukung interaksi langsung, seperti area bermain, ruang komunitas, dan kegiatan budaya lintas generasi. Kedua, generasi muda diharapkan mampu mengurangi ketergantungan pada ponsel saat berada di ruang publik dan lebih aktif menjalin komunikasi tatap muka. Ketiga, generasi tua dapat menjadi teladan dalam menjaga tradisi interaksi langsung sekaligus membuka diri terhadap perkembangan teknologi. Keempat, pengelola ruang publik perlu menghadirkan program kegiatan yang melibatkan berbagai kelompok usia agar tercipta interaksi lintas generasi yang lebih harmonis.

DAFTAR REFERENSI

- Eric, M., Gonçalves, J., Kostakos, V., & Karapanos, E. (2015). Contending with Feels: Understanding Negative Emotions About Mobile Social Media. *International Journal of Mobile Human Computer Interaction*, 7(4), 36-53.
- Begley, K. (2010). Face Time vs. Screen Time: The Technological Impact on Communication. The Marian University Faculty: Communicating with Impact. <https://theresearch.fontbonne.edu/e-research-2010/6>
- Fitriyadi, H. (2013). Integrasi Teknologi Informasi Komunikasi Dalam Pendidikan: Potensi Manfaat, Masyarakat Berbasis Pengetahuan, Pendidikan Nilai, Strategi Implementasi dan Pengembangan Profesional. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 21(3), 269-284.
- Ginting, R. M., Siregar, M. R., & Nasution, A. P. (2024). Pengaruh Media Sosial Terhadap Interaksi Sosial Remaja di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 6(2), 145-156.
- Kiswara, A., Pratama, R. D., & Wulandari, S. (2025). Pengaruh Interaksi Digital Terhadap Perilaku Generasi Z dalam Konteks Sosial. *Jurnal Komunikasi dan Media Digital*, 8(1), 78-92.
- Onggal Sihite, D. S. (2025). Ilmu Sosial Budaya Dasar untuk Perguruan Tinggi. Medan: Unimed Publisher.
- Pradipta, C., Nugroho, A. L., & Hani'ah. (2018). Analisis Kesesuaian Ruang Terbuka Hijau dan Taman Kabupaten Sukoharjo Menggunakan Sistem Informasi Geografis. *Jurnal Geodesi Undip*, 7(1), 223-233.

-
- Project for Public Spaces. (2022). What Makes Success? <https://www.pps.org/article/grplacefeat>
- Purwanto, E. (2014). Privatisasi Ruang Publik Dari Civic Centre Menjadi Central Business District (Belajar Dari Kasus Kawasan Simpang Lima Semarang). *Tata Loka*, 16(3), 153-167.
- Rahmawati, A. A. N., & Sudibyo, D. P. (2024). Analisis Fungsi Taman Kota Sebagai Ruang Publik Di Kabupaten Sukoharjo. *Jurnal Mahasiswa Wacana Publik*, 4(2), 382-397.
- Ramadhani, F., Kusuma, A. B., & Wijaya, H. (2024). Transformasi Pola Komunikasi Remaja di Era Media Sosial. *Jurnal Sosiologi Kontemporer*, 5(3), 201-215.
- Sastrawinata, T. Z., Dwisusanto, Y. B., & Lukman, A. L. (2025). Kajian Pembentuk Ruang Interaksi Sosial Masyarakat Kampung Kota Studi Kasus: Koridor Jalan Tubagus Ismail Bawah, Bandung. *Jurnal Impresi Indonesia (JII)*, 4(7), 2387-2397.
- Susilo, I. L. (2021). Analisis Interaksi Sosial Terhadap Perilaku Masyarakat Pasca Konflik Antar Etnik. *Jurnal Civic Hukum*, 6(1), 71-78.
- Syahrah, A., Rahman, F., & Kusuma, D. (2020). Pergeseran Pola Interaksi Sosial Masyarakat di Era Digital. *Jurnal Sosiologi Reflektif*, 14(2), 289-305.