

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat saat ini semakin modern dengan adanya peralatan komunikasi yang modern. Hal ini, mengakibatkan tuntutan manusia terhadap informasi sangat tinggi, sehingga melahirkan bidang teknologi yang cukup maju dan signifikan. Peningkatan dalam bidang teknologi, informasi serta komunikasi peningkatan dalam bidang teknologi, informasi serta komunikasi mengakibatkan dunia tidak lagi mengenal batas, jarak dan waktu. Era zaman modern ini telah terbuktinya dengan perkembangan teknologi dengan perkembangan teknologi komunikasi modern seperti via internet atau media sosial salah satunya gadget. *Gadget* diartikan sebagai barang elektronik kecil yang di desain sedemikian rupa untuk dijadikan sebagai inovasi terbaru, atau juga bias dikatakan sebagai penemuan yang benar-benar menakjubkan pada masanya. *Gadget* sendiri merupakan kata yang tidak asing terdengar ditelinga orang-orang. Biasanya ketika orang bertanya tentang pengertian gadget itu sendiri, sebagian besar orang akan mengartikannya sebagai suatu alat yang digunakan untuk mengakses atau menjalankan suatu program tertentu yang menarik dan bersifat mengasah kreativitas. Menurut Wijanarko (2016:3) *gadget* atau dalam bahasa Indonesia *gawai* adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. *Gadget* baik laptop, tablet, smartphone adalah alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini.

Menurut kominfo, berdasarkan hasil lembaga riset digital marketing emarketer, diperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* atau *gadget* di Indonesia mencapai lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, indo akan menjadi pengguna aktif *smartphone* atau *gadget* terbesar keempat di dunia setelah China, India dan Amerika. Pengguna internet semakin hari semakin meningkat sesuai dengan kebutuhan. berdasarkan data survei yang dilakukan APJII (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia) dan poling Indonesia, pada 9 Maret-14 April 2019. Data yang ditampilkan dalam laporan survey adalah data pengguna Internet lebih dari 3 bulan pada saat pengambilan data untuk memberikan data valid perakhir 2018 total populasi penduduk Indonesia 264,16 juta jiwa (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, t.t.)

Pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, akan tetapi hampir semua kalangan termasuk anak-anak sudah memanfaatkan *gadget* tersebut

bahkan hampir setiap hari. Dengan adanya *gadget* membuat aktivitas manusia menjadi lebih praktis dan ekonomis serta hamper seluruh orang pasti memilikinya, apalagi di zaman sekarang serba online sehingga memudahkan manusia dalam melancarkan segala urusan manusia. Melihat besarnya manfaat yang didapat dari adanya *gadget* dalam kehidupan akan sangat terbantu dalam meningkatkan produktivitas diri. Informasi bagian hiburan inilah yang penyebab terbesar mempengaruhi kualitas generasi anak muda zaman sekarang. Kehidupan anak zaman sekarang banyak yang di sodori peralatan canggih seperti *gadget*, tablet, handphone maupun *smartphone*. Apalagi, peralatan tersebut dapat diperoleh dengan mudah dan murah. Namun penggunaan *gadget* atau *smartphone* juga meninggalkan beberapa hal negatif salah satunya yaitu, maraknya aksi penipuan menggunakan jejaring media sosial, adanya kasus penculikan melalui jejaring media sosial, mudahnya mengakses konten negatif dan masih banyak hal lain yang patut di perhatikan oleh orang tua terkait persoalan tersebut, kecenderungan penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga mau pun masyarakat sehingga membuat anak remaja kurangnya rasa empati, mengespresikan emosi dengan tepat, mengelola emosi, dan semua itu merupakan aspek dari kecerdasan emosional (Novitasari & Khotimah, 2016).

Anak diberikan gadget tentu boleh jika digunakan sebagai media pembelajaran dan membangun kreatifitas anak. Hanya saja intensitas penggunaan *Gadget* juga perlu diperhatikan orang tua menurut (Sari & Mitsalia, 2016) dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit perhari dan dalam berkali-kali pemakaiannya berkisar lebih dari 75 menit. Dalam hal ini anak akan menjadi pecandu gadget, jangan sampai anak di usia dini kecanduan atau ketergantungan terhadap gadget. Secara tidak sadar, saat ini anak-anak mengalami kecanduan menggunakan gadget. Ketergantungan tersebut yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh.

Pemakaian gadget dapat menjadi candu yang akan sulit untuk ditanggulangi dan mengakibatkan pola perilaku yang menyimpang jika tidak dalam pengawasan yang tepat. Permasalahan ini yang terjadi, di Kedinding Tengah Baru ditemukan anak-anak di usia dini sudah mahir dalam menggunakan gadget bahkan sering menggunakan gadget tersebut. Sedangkan, orang tua terkesan membiarkan anaknya menggunakan gadget. Dalam hal ini, dapat dilihat gadget sebagai media belajar sangat jarang, gadget lebih sering dimanfaatkan anak untuk bermain game dan menonton animasi di *youtube*. Akibat kecanduan gadget, diketahui rata-rata ketika anak sudah bermain gadget, anak menjadi susah diajak berkomunikasi, lebih asik

dengan gadgetnya, sering menghiraukan perintah orang tua, anak cenderung merasa asik menikmati game dari gadget dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di lingkungan rumah. Kadang, anak juga melalaikan tugasnya seperti mengerjakan tugas sekolah, mengaji, membersihkan rumah dsb. Dalam hal tersebut merupakan bentuk kecanduan anak-anak terhadap gadget.

Pada dasarnya penggunaan *gadget* juga dapat membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, salah satunya yaitu dengan meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik. Dibalik kelebihan *gadget* untuk anak-anak peran orang tua juga dibutuhkan pengawasan pengaruh buruk yang bisa saja terjadi pada anak-anak yang disebabkan oleh *gadget* atau *smartphone*. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting untuk benar-benar memahami penggunaan *gadget* atau *smartphone* dengan bijak, sehingga nantinya anak dapat menggunakan *gadget* dengan tujuan untuk mengasah kemampuan agar lebih cerdas dan kreatif.

Menurut Ramdani & Azizah (2019), penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak dampak memberikan dampak pada perkembangan motorik kasar anak. Perkembangan motorik kasar anak yang kecanduan *gadget* cenderung melambat dikarenakan minimnya pergerakan atau aktivitas fisik anak. Selain itu penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat memberi dampak negatif bagi kesehatan anak yaitu kesehatan mata yang menurun dikarenakan cahaya yang berlebihan masuk pada Mata anak melalui layar *gadget* yang digunakan (Abdu *et al.*, 2021). Hasil temuan Hudaya (2018) juga menyatakan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan akan pada anak dapat menyebabkan kecanduan pada anak dan kurangnya sikap disiplin dan belajar pada anak. Bagi anak yang telah kecanduan *gadget* jika terus dibiarkan akan berakibat fatal, karena bisa merusak kesehatan mental pada anak.

Fenomena *gadget* ini secara tidak langsung bias mempengaruhi komunikasi dan kejiwaan antara orang tua dan anak dalam kehidupan sehari-hari. Komunikasi menjadi suatu bagian penting dalam sebuah keluarga. Komunikasi itu sendiri merupakan hal mendasar yang selalu menjadi tumpuan bagi setiap orang dalam berinteraksi satu sama lain baik antar individu maupun kelompok. Komunikasi antara orang tua dan anak merupakan suatu hal yang sangat penting dan merupakan salah satu cara yang digunakan menanamkan nilai-nilai. Komunikasi itu sendiri sebagai alat media penjemputan dalam hubungan antara anak dengan orang tua.

Bentuk komunikasi orang tua terhadap anak menyesuaikan dengan konteks proses komunikasi yang terjadi antara bentuk komunikasi satu dengan yang bentuk komunikasi lainnya memiliki proses yang berbeda-beda. Menurut Djamarah,

komunikasi terdiri dari 3 bentuk yaitu komunikasi interpersonal, komunikasi verbal dan non verbal. Pada penelitian ini, peneliti memilih bentuk komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal tersebut juga sering dilakukan antara anak dengan orang tua. Komunikasi interpersonal atau antar pribadi merupakan suatu proses pengiriman pesan-pesan antara dua orang atau diantara sekelompok kecil orang-orang dengan disertai Beberapa efek dan umpan balik langsung (Suramto,2011). Menurut penelitian murni, bentuk komunikasi yang diterapkan dalam keluarga merupakan komunikasi interpersonal yang dapat berlangsung dari atas kebawah atau juga disebut dengan komunikasi arus atas, dimana pesan yang disampaikan yaitu dalam bentuk persuasif. Komunikasi interpersonal juga sangat efektif digunakan dalam mengubah sikap, pendapat, dan perilaku anak karena komunikasi interpersonal bersifat dialogis dan akan mendapatkan feedback langsung (Murni, 2019).

Menurut (Enjang & Dulwahab, 2018). Melalui komunikasi interpersonal, kita bias melakukan upaya atau usaha untuk mempengaruhi sikap, pilihan, perilaku dan keputusan dari pasangan atau anak-anak. Begitu juga dengan pendapat Joseph A.Devito (dalam Novianti, Sondakh & Rembang, 2017) menyatakan, ada lima ciri psikologi sekaligus sikap dari komunikasi interpersonal yang bias membantu dalam menyelesaikan persoalan internal keluarga, antara lain: a) Adanya keterbukaan di antara orang yang sedang berkomunikasi. Ketika berkomunikasi interpersonal, mereka lebih berani mengungkapkan pesan-pesannya. b) adanya perasaan empati kepada lawan bicara karena bias merasakan bagaimana suasana hatinya. c) adanya dukungan kepada orang yang diajak berbicara. d) adanya perasaan positif. e) adanya kesamaan karena saat bertatap muka akan memunculkan perasaan yang sama. Menurut pendapat (Zaidina,2019) sebagai orang tua dalam menjaga komunikasi dengan anak-anak mereka lebih sering ngobrol langsung, mengetahui keseharian apa saja yang dilakukan sekolahnya, bagaimana tentang teman-temannya, dan terkait *gadget* tentu bukan hanya sekedar di sampaikan melalui lisan saja, tapi sering digambarkan bagaimana kondisi orang yang kecanduan *gadget*, sehingga dengan begitu anak lebih berhati-hati dan mengurangi interaksi dengan *gadget* dalam waktu yang cukup lama. Berdasarkan penjelasan diatas, bahwa komunikasi interpersonal memiliki karakteristik minimal adanya keterbukaan empati, dukungan, perasaan positif, dan kesamaan ketika semua terpenuhi di dalam keluarga maka terjadi komunikasi efektif dan masalah bisa terselesaikan.

Berdasarkan Beberapa alasan tersebut, maka peneliti memandang perlu dilakukan adanya evaluasi terhadap proses komunikasi interpersonal orang tua kepada anak dalam mencegah terjadinya kecanduan *gadget* sehingga dapat diperoleh

gambaran mengenai komunikasi interpersonal orang tua kepada anak yang baik dan bijak. Berdasarkan angka kejadian atau laporan data survey pengguna aktif *smartphone* atau *gadget* di Indonesia cukup tinggi. Lokasi penelitian merupakan tempat atau wilayah dimana suatu penelitian dilakukan. Penetapan suatu lokasi penelitian merupakan tahapan penting dalam penelitian, karena dengan ditetapkannya lokasi penelitian maka akan mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Lokasi yang peneliti ambil untuk melakukan penelitian ini adalah sesuai dengan tema, yaitu di kedinding tengah baru yang terletak di bagian utara kota Surabaya. peneliti memilih tempat tersebut karena kawasan kedinding tengah baru mayoritas penduduknya hampir semua kalangan anak-anak yang aktif menggunakan gadget, sehingga membuat anak candu dalam gadget hingga lupa waktu. peneliti memilih lokasi tersebut untuk mengetahui bagaimana proses komunikasi interpersonal orang tua kepada anak dalam mencegah terjadinya kecanduan gadget. Maka, dapat dijadikan dasar untuk melakukan penelitian sekaligus mengambil tema bagaimana proses komunikasi interpersonal orang tua kepada anak dalam mencegah terjadinya dampak bermain gadget di kedinding tengah baru.

1.2 Fokus penelitian

Fokus penulisan dalam penelitian kualitatif ini adalah Bagaimana proses komunikasi interpersonal orang tua kepada anak dalam mencegah terjadinya kecanduan *gadget* di kedinding tengah baru. Hal ini didasarkan pada permasalahan yang sedang terjadi yaitu semakin maraknya dari kalangan anak-anak yang terkena dampak *gadget* sehingga penulis berfokus pada bagaimana proses komunikasi interpersonal orang tua kepada anak dalam mencegah terjadinya bermain *gadget* sebagai solusi atas permasalahan tersebut.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui proses komunikasi interpersonal orang tua kepada anak dalam mencegah terjadinya kecanduan gadget di kedinding tengah baru.

1.4 Manfaat Penelitian

- Manfaat Teoritis
Secara teoritis, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengaruh positif sebagai referensi dan masukan dalam pengembangan Ilmu pengetahuan komunikasi.
- Manfaat Praktis
Bagi orang tua, merupakan bahan masukan sebagai langkah yang strategis dan dinamis dalam pengajaran di lingkungan keluarga.

1.5 Sistematika Penulisan

Pembahasan yang digunakan dalam penelitian ini akan dijabarkan dalam sistematika penulisan yang telah disesuaikan dengan pedoman penulisan selama ini. Dari pembahasan ini dapat memberikan suatu gambaran singkat mengenai penelitian yang terdiri dari 5 bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan sebagai garis besar dari isi penelitian meliputi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi hasil penelitian pendahulu, landasan konsep atau teori yang meliputi:

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan lebih detail mengenai jenis penelitian, penentuan lokasi dan objek, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan keabsahan data.

BAB IV DESKRIPSI OBJEK, PENYAJIAN DATA DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti selama kurun waktu tertentu yang kemudian dikaitkan dengan teori-teori yang ada.

BAB V: KESIMPULAN

Penulis mengakhiri skripsi ini dengan membuat kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang dilakukan sebagai jawaban umum yang terdapat pada bab 1 serta diikuti saran penulis