

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

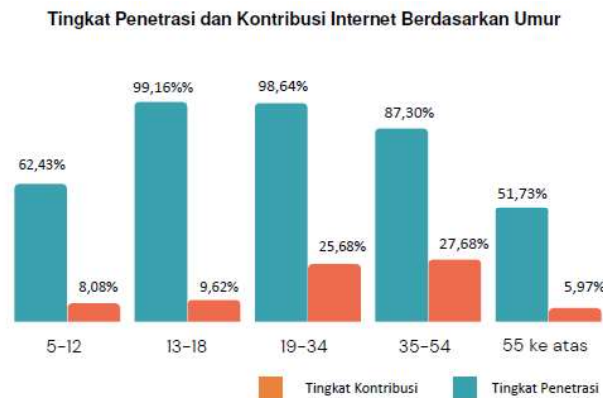
Anak yang terlahir sekitar tahun 2000-an, bertumbuh dan berkembang dengan dunia digital. Canggihnya teknologi ini turut serta dalam mengikuti pertumbuhan dan perkembangan anak. Gawai disini diantaranya laptop, tablet dan *smartphone* yang sudah dikenal oleh anak sejak usia dini. Seiring berjalannya waktu, Pengguna gawai ini meningkat dari waktu ke waktu. Jumlah ini terus bertambah karna semakin terjangkau harga gawai tersebut (Sanjaya & Wibhowo,2011). Tetapi pada faktanya gawai tidak hanya dipergunakan oleh remaja atau dewasa keatas, akan tetapi juga anak yang berusia 7-11 tahun dan lebih parahnya lagi gawai juga dipergunakan oleh anak-anak yang berusia (3-6tahun), yang sepatutnya belum pantas untuk mempergunakan gawai (Widiawati & Sugiman, 2014). Dalam hal ini orangtua dihadapkan dengan keraguan, pada satu sisi gawai bermanfaat bagi anak khususnya dalam ruang lingkup pendidikan, namun pada sisi lain gawai juga mendatangkan dampak negatif seperti mengganggu perkembangan intelenasi anak, mengganggu perkembangan sosial anak dan meningkatnya risiko obesitas (Preradovic et al, 2016).

Perspektif orangtua tentang teknologi ini sama dengan penelitian Livingstone dan Bober (2006). Pada penelitian tersebut menjelaskan orangtua lebih percaya bahwa anak-anak mereka mengakses internet untuk belajar hal bermanfaat dan membantu mereka dalam meningkat cara belajar mereka di sekolah. Livingstone dan Bober (2006) menjelaskan namun saat yang bersamaan kecemasan orangtua akan bahaya gawai, yaitu anak-anak mereka mungkin menjadi korban kejahatan elektronik dan bahkan kecanduan menggunakan gawai.

Hal tersebut tentu menjadi tantangan dalam mengontrol konsumsi gawai pada anak, pengendalian yang optimal harus dilakukan bagi orangtua. Hal tersebut sangat penting dilaksanakan oleh orangtua agar mempergunakan gawai tidak menjadi sebuah kebutuhan bagi anak. Seperti salah satu kasus yang terjadi pada awal tahun 2018 di Bondowoso, Dua orang pelajar SMP dan SMA yang sudah

terpapar kecanduan gawai dalam tingkat yang sudah parah dan didiagnosa mengalami gangguan jiwa yang diyakini disebabkan karena sudah terlalu kecanduan gawai. Kurangnya perhatian dari orangtua dalam mengatur intensitas penggunaan gawai pada anak menjadi salah satu hal yang mempengaruhi kasus ini terjadi (dilansir dari kominfo.go.id, 2018). Gawai yang dulunya hanya bisa dipergunakan untuk berkirim pesan dan telfon saja, namun pada saat ini sudah berkembang menjadi sebuah alat dengan desain yang menarik dan mempunyai aplikasi yang beragam dan dapat diunduh. Aplikasi tersebut tersaji dengan berbagai macam karakter, warna yang membuat gawai semakin menarik dimata anak-anak. Ditambah dengan bisa teraksesnya jaringan internet di satu gawai membuat gawai menjadi lebih menarik karna hanya dengan satu alat kita dapat mengeksplor hanya dengan gawai dan jaringan internet.

Gambar 1. 1: Tingkat Penetrasi dan Kontribusi Internet Berdasarkan Umur



Sumber : Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Tahun 2022

Hasil survei APJII (2022) tersebut menunjukkan terjadi penetrasi pengguna internet di kalangan penduduk usia muda ternyata lebih tinggi dibandingkan dengan penetrasi internet yang lebih tinggi. Kategori usia 13-18 tahun pada data tersebut mencapai 99,16%. Angka tersebut menunjukkan angka penetrasi tertinggi dari semua kategori penetrasi internet berdasarkan usia.

Gambar 1. 2: Peningkatan Persentase Penetrasi Internet di Indonesia 2018-2022



Sumber : : Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Tahun 2022

Berdasarkan hasil *Survei* dari data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menerbitkan hasil survei mengenai penetrasi pengguna internet di Indonesia. Hasil survei menunjukkan terjadinya peningkatan pengguna internet di Indonesia dari tahun ke tahun nya.

Anak prasekolah pada masa kini terlahir sebagai native digital generations yaitu anak-anak yang lahir di era digital dan sudah mengenal maupun berhubungan langsung dengan bermacam bentuk perangkat digital sejak usia dini (Sufa dan Setiawan, 2017). Tak heran jika saat pertumbuhan dan perkembangan anak pun mereka atas dampungan dengan teknologi digital tersebut.

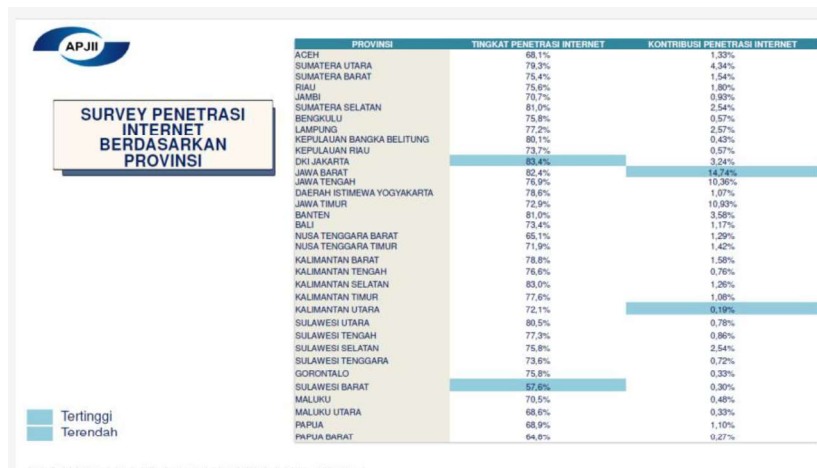
Pendampingan yang optimal saat anak menggunakan gawai dari orangtua tentunya dapat memberikan manfaat besar pada pertumbuhan anak. Meskipun gawai dapat menjadi sarana belajar bagi anak seperti dengan cara mengakses google, anak dapat mencari semua informasi dan belajar banyak hal jika didampingi oleh orangtua. Penggunaan gawai akan berdampak positif pada anak jika didampingi oleh orangtua. Namun penggunaan gawai bisa menyebabkan dampak negatif bagi anak jika tidak didampingi oleh orangtua. Penggunaan gawai yang berlebihan dampak menimbulkan efek kecanduan bagi anak yang menyebabkan anak menjadi kurang berinteraksi dengan anggota keluarga lainnya maupun dengan lingkungan teman sebayanya. Alasain lain, penggunaan gawai

dan internet secara berlebihan berdampak negatif karena banyaknya konten-konten yang dapat di akses anak secara bebas seperti pornografi, kekerasan dan cyberbullying.

Peneliti juga mendapatkan referensi dari penelitian sebelumnya yang berjudul "Peran Orangtua Dalam Mendampingi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Prasekolah". Penelitian ini ditulis oleh Yuli Irmayanti Universitas Muhammadiyah Surakarta dan membahas peran orangtua dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak usia prasekolah.

Maka dari itu berdasarkan data yang telah didapat oleh peneliti dari bermacam sumber resmi institusi negara tentang tingginya angka penggunaan gawai pada anak di Indonesia. Peneliti tertarik dengan Kota Bukittinggi karena Kota Bukittinggi salah satu kota besar yang ada di Sumatera Barat. Hasil survei APJII 2022, Sumatera Barat juga termasuk salah satu provinsi angka penetrasi tinggi yaitu 75,4. Objek dalam penelitian ini merupakan orangtua dari anak 7-15 tahun. Menurut penelitian Livingstone tahun 2011, 93% anak-anak berusia 9–16 tahun telah menggunakan internet setiap minggunya. Mereka pertama kali menggunakan internet pada usia 7–8 tahun

Gambar 1.3 Survey Penetrasi Internet Berdasarkan Provinsi



Sumber : : Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Tahun 2022

Sebuah penelitian (Bae Sung, 2015) menemukan bahwa banyak anak sekolah dasar dipengaruhi oleh teman sebaya mereka, yang menyebabkan mereka

kesejiaan ketika mereka menghadapi masalah dengan teman sebaya mereka. Jadi, mereka mencoba mencari cara lain untuk mengimbangi hubungan interpersonal yang buruk. Pada situasi seperti ini, salah satu cara yang menarik untuk berhubungan dengan orang lain tanpa berbicara dengan mereka secara langsung yaitu gawai (Lee & Lee, 2015). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Jadi, berdasarkan penjelasan latar belakang ini, peneliti menentukan judul penelitian yaitu **Pola Komunikasi Orang Tua dalam Mengendalikan Penggunaan Gawai pada Anak.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka perumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana pola komunikasi orang tua dalam mengendalikan penggunaan gawai pada anak

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan pola komunikasi orang tua dalam mengendalikan penggunaan gawai pada anak

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis yakni sebagai berikut :

1.4.1 Aspek Teoritis

1. Menjadi referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya, khususnya ilmu komunikasi tentang bagaimana pola komunikasi orangtua dalam mengendalikan penggunaan gawai pada anak
2. Bagi para pembaca dapat memperluas ilmu pengetahuan dan memberikan sumbangan pengetahuan bagi perkembangan ilmu komunikasi.

1.4.2 Aspek Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada orang tua bagaimana pola yang seharusnya dilakukan dalam penggunaan gawai bagi anak. Disamping itu juga bisa mengurangi dampak buruk dari penggunaan gawai, sehingga kasus-kasus kecanduan gawai pada anak di Indonesia dapat diatasi.