

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Komunikasi antarpribadi orang tua dan anak saat ini mulai berkurang seiring dengan adanya perkembangan teknologi, khususnya karena penggunaan gawai. Penggunaan gawai di kalangan anak menjadi pertimbangan besar karena pada umumnya gawai memberikan resiko besar yang negatif pada anak. Namun, pada kenyataannya penggunaan gawai oleh anak-anak saat ini tidak diimbangi dengan adanya pengawasan dari orang tua. Sehingga sering kali ditemukan kasus penyalahgunaan gawai oleh anak-anak. Gawai pada umumnya diartikan sebagai barang elektronik kecil yang didesain sedemikian rupa sehingga menjadikannya sebagai suatu inovasi terbaru, atau juga bisa dikatakan sebagai suatu penemuan yang benar-benar menakjubkan pada masanya. (Fathul Husnan, 2013:73).

Namun apabila dimanfaatkan dengan benar, gawai dapat memberikan manfaat yang positif bagi anak. Perkembangan teknologi ini tak selalu dinilai buruk karena pada dasarnya adanya perkembangan teknologi diciptakan untuk memberi kemudahan dalam aktivitas sehari-hari. Pada kasus ini, peranan orang tua sangat penting dalam mengawasi dan mencegah anak agar tidak terkena dampak negatif dari adanya penggunaan gawai ini.

Keluarga yang memiliki peran penting dalam membangun serta membentuk karakter anak sangat dibutuhkan pada kasus ini, dimana keluarga perlu memberikan pengawasan serta pendampingan pada anak dalam menggunakan gawai. Tidak hanya mendampingi, melainkan orang tua perlu berkomunikasi dengan anak melalui komunikasi antarpribadi berupa memberi himbauan pada anak mengenai dampak negatif yang ditimbulkan oleh gawai sehingga anak dapat mengerti serta lebih bijak dalam menggunakan gawai. Keluarga yang terdiri dari ayah, ibu, anak memiliki fungsi yang penting dalam membentuk karakter seorang anak. Keluarga merupakan sumber pertama seorang anak mendapat edukasi, terutama peranan orang tua dalam membentuk individu seorang anak. Orang tua memiliki peran

sebagai sosok yang pokok bagi seorang anak, terut ama anak yang mana sedang mengalami proses transisi menuju masa dewasa.

Memburuknya komunikasi antara orang tua dan anak yang disebabkan karena adanya penggunaan gawai yang berlebihan pada anak salah satunya adalah dikarenakan orang tua yang tidak acuh atas apa yang dilakukan atau aktivitas anaknya. Hubungan ini memburuk dikarenakan anak merasa lebih nyaman dan memilih untuk bermain gawai dibandingkan berkomunikasi dengan orang tuanya. Dengan adanya kasus tersebut, diperlukan adanya komunikasi antarpribadi kepada anak untuk mengkomunikasikan terkait penggunaan gawai. Namun tak menutup kemungkinan bahwa orang tua menghadapi hambatan pada saat berkomunikasi dengan anaknya. Hambatan ini dapat berupa respon negatif dari sang anak, anak yang menjadi tak acuh, anak yang tidak terima atas apa yang dibicarakan orang tua nya, dan masih banyak lagi. Oleh sebab itu dibutuhkan cara dan pendekatan komunikasi yang tepat pada anak agar hambatan ini tak terjadi.

Komunikasi antarpribadi yang dilakukan oleh orang tua dan anak dalam hal ini memiliki peranan penting agar terjalin hubungan yang baik antara orang tua dan anak. Hubungan yang baik ini dapat menuntun anak menjadi seseorang yang berkarakter dengan bimbingan orang tua. Adapun alasan orang tua memberikan kebebasan pada anak untuk mennggunakan gawai adalah tak lain agar mereka dapat mengikuti perkembangan zaman dan memudahkannya dalam mendapatkan informasi terkini. Gawai juga dapat memudahkan komunikasi antara orang tua dan anak, namun komunikasi ini dilakukan melalui perangkat gawai Hal ini dikatakan tidak efektif karena pada proses komunikasi ini tidak terjalin keintiman serta interaksi yang menyentuh orang tua dan anak secara emosional karena terbatas dengan perangkat gawai yang digunakan. Namun bagi orang tua yang sangat jarang bertemu dengan anaknya, hal ini sangat menuntungkan bagi mereka dalam berkomunikasi.

Pada zaman milenial ini, orang tua semakin kehilangan perannya sebagai sosok yang membimbing anaknya. Karena dengan penggunaan gawai ini keharmonisan dalam keluarga turut berpengaruh. Terkadang orang tua pun juga merasa kehadirannya pun mulai tergantikan karena kehadiran gawai saat ini.

Sehingga membuat keharmonisan dalam keluarga pun berkurang dikarenakan kasus ini.

Peran orang tua pada hal ini seharusnya orang tua dapat bersikap bijak dalam memilah teknologi yang saat ini sedang berkembang begitu pesatnya untuk digunakan oleh anak. Sebelum anak menggunakan teknologi tersebut, orang tua sebaiknya sudah memahami apa saja kegunaannya, kelebihan dan kekurangannya, konsekuensinya apabila anak menggunakan teknologi tersebut. Hal ini diperlukan agar orang tua dapat membimbing anak untuk menentukan mana yang baik dan tidak, mana yang perlu dan tidak perlu.

Banyaknya kasus penyalahgunaan gawai yang terjadi pada anak-anak saat ini salah satu faktornya adalah orang tua yang tak acuh terhadap perkembangan anaknya serta orang tua yang terlalu membebaskan anaknya dalam menggunakan gawai. Dimana seharusnya komunikasi antara orang tua dan anak terjalin dengan baik namun karena anak lebih memilih untuk bermain gawai daripada harus berinteraksi dengan orang tuanya. Karena pada faktanya, Gawai dapat memberikan dampak positif bila digunakan dengan baik, sedangkan kebalikannya, bila penggunaan gawai disalahgunakan gawai dapat memberi dampak negatif bagi anak-anak.

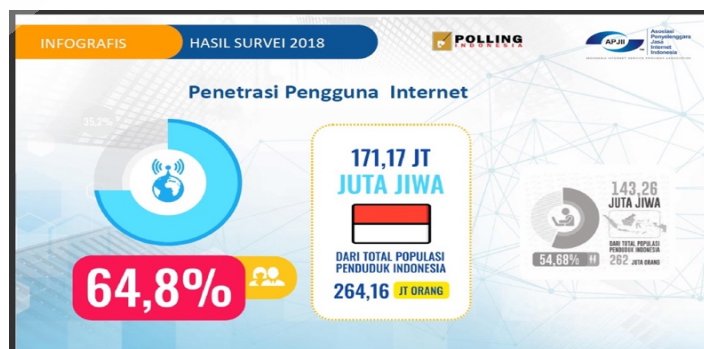
Salah satu dampak negatif pada penggunaan gawai adalah, risiko kecanduan. Kecanduan bermain gawai dapat termasuk dalam beberapa hal yaitu kecanduan bermain *game online*. Dilansir pada detik news, sebanyak dua anak berusia 17 dan 18 tahun di Kabupaten Bekasi, Jawa Barat mengalami gangguan jiwa akibat dari kecanduan bermain *game online* pada *gadget*-nya. Sehingga membuat dua anak ini untuk melakukan pemulihan terhadap psikologisnya, namun tak menutup kemungkinan untuk dua anak tersebut dibawa ke rumah sakit jiwa.

Dampak negatif lainnya yang diberikan oleh penggunaan gawai adalah, penggunaan gawai dapat menurunkan fokus dan minat baca pada anak. Menurut Ratih Ibrahim, seorang psikolog Personal Growth ([lifestyle.kompas](http://lifestyle.kompas.com), 2019) minat baca pada anak akan menurun serta anak yang terlalu terikat dengan gawai juga lebih sulit untuk fokus dan berkonsentrasi. Oleh sebab itu, ia menekankan kepada orang tua untuk selalu waspada pada anaknya dalam menggunakan gawai. Melihat

beberapa kasus tersebut mengenai dampak negatif penggunaan gawai oleh anak, perlunya ada pencegahan oleh orang tua agar anaknya tidak menjadi korban penyalahgunaan gawai. Salah satunya melalui komunikasi antarpribadi oleh orang tua dan anak yang efektif.

Pada era globalisasi ini, kemajuan teknologi komunikasi semakin berkembang dengan pesat, sehingga membuat komunikasi yang tidak mengenal batas, jarak, ruang, dan waktu. Saat ini, setiap orang dapat dengan mudahnya mengakses informasi seputar kejadian-kejadian yang tengah terjadi tanpa harus melihat kejadian tersebut atau bahkan berada di tempat tersebut, dengan menggunakan *handphone* yang terhubung langsung dengan internet, kita dapat memperoleh informasi dalam waktu yang cepat. Penggunaan gawai pun saat ini sedang maraknya digunakan oleh masyarakat, seakan menjadi kebutuhan pokok bagi masyarakat sekarang ini. Fenomena ini merupakan hal yang biasa, bahkan anak-anak saat ini sudah mulai ahli dalam menggunakan gawai. Dari beberapa jenis gawai seperti *handphone*, *tablet*, *computer*, laptop yang paling sering digunakan anak adalah *handphone*.

Penggunaan gawai saat ini kerap ditemukan seiring dengan penggunaan internet yang dapat dengan mudahnya di akses melalui gawai. Anak-anak menggunakan gawai nya yang terhubung langsung dengan internet untuk bermain game online, media sosial, menonton YouTube dan masih banyak lagi. Tak hanya itu, gawai saat ini sudah dilengkapi dengan aplikasi-aplikasi canggih yang memberikan kepuasan tersendiri bagi penggunanya seperti *music*, *video player*, *camera*, *games*.



Gambar 1.1 Hasil Survei APJII 2018

<https://apjii.or.id/survei>

Berdasarkan hasil survei penggunaan internet di Indonesia oleh Asosiasi Penyelenggara Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2018 (apjii.or.id, 2019) banyaknya pengguna internet di Indonesia mencapai 171,17 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia yaitu 264,16 juta jiwa atau sejumlah 64,8 % pengguna internet di Indonesia. Dimana sebelumnya pada tahun 2017 hasil survei menunjukkan pengguna internet di Indonesia mencapai 54,68% atau sebanyak 143,26 juta jiwa. Dapat dilihat bahwa pengguna internet di Indonesia semakin menaik tiap tahunnya.

Survei yang dilakukan oleh APJII ini juga menunjukkan bahwa pengguna internet terbanyak di Indonesia terjadi pada pulau Jawa yang mencapai 55,7%. Dimana di DKI Jakarta 80,4% penduduknya adalah pengguna internet. Lalu sebanyak 91% pengguna internet adalah anak remaja.

Dari data-data diatas dapat dikatakan bahwa penggunaan internet ini semakin populer dari tahun ke tahun. Dimana banyak sekali penggunanya terutama anak-anak yang menggemari keberadaan internet ini. Tak hanya sebagai sarana informasi, edukasi melainkan hiburan yang sering kali didapatkan oleh anak saat ini.

Penggunaan internet ini dianggap sebagai media komunikasi yang sangat *instant*, sangat praktis dan populer di masyarakat. Penggunaan gawai dan internet ini berhubungan secara langsung karena manfaatnya yang digunakan secara bersamaan. Orang-orang merasa perkembangan teknologi gawai ini memudahkan mereka dalam aktivitasnya dalam segi apapun.

Namun dari data-data mengenai penggunaan internet di Indonesia, diiringi dengan adanya kasus-kasus yang merugikan anak dalam menggunakan gawai. Dapat dikatakan salah satu penyebabnya adalah peran orang tua yang sangat minim pada karakter anak. Karena perkembangan teknologi ini memengaruhi pembentukan karakter seorang anak secara tidak langsung.

Internet sebagai sarana berkomunikasi pada zaman ini, tak selalu memberikan manfaat yang signifikan bagi penggunanya. Karena pada faktanya masih banyak orang yang tak selalu menggunakan internet dikarenakan tidak mengikuti perkembangan zaman. Namun, perkembangan teknologi ini tidak selalu

memberikan dampak positif bagi masyarakat, tetapi dapat diimbangi dengan penggunaannya yang bijak.

Penelitian ini mencoba menjelaskan bagaimana komunikasi antarpribadi yang terjalin antara orang tua dan anak terkait penggunaan gawai. Komunikasi antarpribadi dinilai memiliki cara yang paling ampuh dalam mengubah sikap, kepercayaan, opini, dan perilaku komunikasi karena komunikasi antarpribadi terjadi pada umumnya dengan tatap muka yang nantinya akan menghasilkan kontak pribadi lalu menyentuh pribadi komunikasi tersebut. Sama halnya dengan komunikasi antarpribadi antar orang tua dan anak yang dianggap efektif terkait penggunaan gawai ini karena dengan begitu orang tua dapat mengubah sikap, kepercayaan, opini dan perilaku anak terhadap penggunaan gawai.

Pengaplikasian komunikasi antarpribadi oleh orang tua pada anak dinilai dapat memberikan perubahan serta pencegahan bagi anak dalam memilih mana yang baik dan mana yang buruk dalam menggunakan gawainya. Komunikasi yang efektif ini diperlukan agar nantinya anak tidak tejerumus pada hal-hal yang tidak diinginkan di masa yang akan datang. Zaman ini dikatakan sebagai zaman serba canggih, instant, dan pintar. Namun sebagai pengguna kita juga harus pintar dalam menggunakan perkembangan teknologi ini.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang bagaimana komunikasi antarpribadi orang tua dan anak dalam terkait penggunaan gawai ke dalam judul penelitian “Komunikasi Antarpribadi Antara Orang Tua dan Anak Terkait Penggunaan Gawai”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasar uraian yang telah dijabarkan pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana peran komunikasi antarpribadi antara orang tua dan anak terkait penggunaan gawai?
2. Bagaimana kontrol orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak?
3. Bagaimana hambatan komunikasi antarpribadi yang terjadi antara orang tua dan anak terkait penggunaan gawai?

### **1.3 Batasan Masalah**

Pada penelitian ini penulis membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu hanya sebatas komunikasi antarpribadi antara orang tua dengan anak terkait penggunaan gawai. Adapun pada penelitian ini, peneliti hanya berfokus orang tua dan anak yang berumur 15-17 tahun.

Untuk menghindari adanya peluasan pokok masalah dan agar penelitian lebih terarah, peneliti tidak akan membahas diluar topik yang telah ditentukan.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun sesuai dengan pertanyaan peneliti diatas sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui bagaimana peran komunikasi antarpribadi antara orang tua dengan anak terkait penggunaan gawai pada anak.
2. Untuk mengetahui kontrol yang dilakukan oleh orang tua terkait penggunaan gawai pada anak.
3. Untuk mengetahui hambatan komunikasi antarpribadi yang dialami oleh orang tua dan anak.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Pada penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat bagi pembaca maupun masyarakat yang mengalami masalah yang sering kali terjadi pada fenomena sosial ini, yaitu sebagai berikut:

#### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi serta wawasan mengenai pengetahuan komunikasi antarpribadi orang tua dengan anak terkait penggunaan gawai, serta sebagai referensi atau acuan pada penelitian-penelitian komunikasi selanjutnya yang akan dilakukan.

#### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Manfaat secara praktis penelitian ini adalah bermanfaat sebagai berikut ini:

##### **1.5.2.1 Bagi Peneliti**

Penelitian ini memberikan wawasan serta menambah pengetahuan penulis tentang fenomena sosial yang tengah terjadi di lingkungan sekitar mengenai bagaimana komunikasi antarpribadi antara orang tua dengan anak terkait penggunaan gawai. Serta memahami fenomena sosial yang dikaitkan dengan teori yang sesuai pada penelitian komunikasi ini.

#### 1.5.2.2 Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat agar dapat mengetahui bagaimana komunikasi antarpribadi antara orang tua dengan anak terkait penggunaan gawai. Tidak hanya itu, masyarakat khususnya orang tua diharapkan dapat mengerti dan memahami pentingnya membentuk komunikasi yang efektif dengan anak terkait penggunaan gawai.

### 1.6 Sistematika Penulisan

#### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat praktis, serta sistematika penulisan penelitian.

#### **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini berisi uraian teori serta tinjauan literatur yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menganalisis permasalahan dalam penelitian.

#### **BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan serta menguraikan secara rinci mengenai metodologi penelitian serta teknik pengumpulan data yang digunakan dalam proses penelitian



#### **BAB 4 HASIL DAN ANALISIS**

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan hasil penelitian yang telah dilakukan, yang merupakan hasil interpretasi data serta pengujian hipotesis, dan pembahasan yang jelas dan lengkap yang menggambarkan hasil analisis mengacu pada teori yang digunakan.

#### **BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini terdiri dari dua bagian yaitu kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, serta saran untuk mengembangkan topik penelitian yang diharapkan bermanfaat bagi praktisi ilmu komunikasi.

