

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pada zaman revolusi industri 4.0 saat ini, digitalisasi sudah sangat umum dan banyak diterapkan pada berbagai bidang, seperti bidang komunikasi, bidang marketing, bidang arsip dan bidang lainnya, semua menggunakan teknologi dalam penggunaannya. Digitalisasi ini menciptakan sebuah teknologi yang membuat kita dapat dengan mudah mengakses segala bidang tersebut, salah satu teknologi itu bernama *gadget* atau telepon genggam. *Gadget* merupakan sebuah teknologi dan inovasi baru yang terus dikembangkan agar kemampuan yang diberikan jauh lebih baik dimulai dari fitur serta memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan berguna bagi para pemakainya.

Istilah *Gadget* berasal dari bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. *Gadget* sendiri terdapat beberapa jenis seperti komputer atau laptop, tablet pc, video *game* dan juga telepon seluler atau *smartphone*.

Tidak aneh jika pada zaman saat ini dari kalangan anak-anak hingga kalangan lansia memiliki *handphone* ataupun *gadget*. Hal ini tidak menutup kemungkinan bahwa manusia zaman sekarang sangat ketergantungan pada *gadget* ataupun

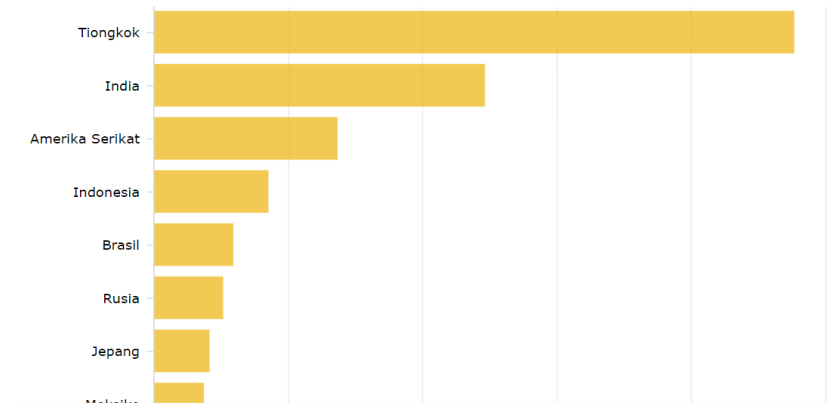
ponsel. Terdapat beberapa survei mengenai penggunaan gadget di kalangan anak-anak usia dini. Anak usia di bawah delapan tahun didunia sebanyak 72 persen sudah mulai menggunakan perangkat mobile seperti smartphone dan juga tablet sejak tahun 2013, dimana mayoritas usianya 2 tahun cenderung lebih suka menggunakan tablet atau smartphone setiap harinya.

Angka tersebut meningkat dua kali lipat dibandingkan tahun 2011 yang masih di angka 38 persen. Selain itu ada juga survei yang dilakukan eMarketer yang mendapatkan data pengguna *gadget* meningkat secara signifikan di Indonesia dan diprediksikan masuk empat besar populasi pengguna *gadget* terbesar di dunia pada tahun 2016. Selain itu eMarketer juga memproyeksikan bahwa pada 2016 hingga 2019 pengguna *smartphone* di Indonesia akan terus bertambah.

Penggunaan ponsel sudah mencapai 70% dari total penduduk Indonesia. Dan diprediksi akan terus bertambah setiap tahunnya seiring perkembangan zaman yang cepat, Sebanyak 29% anak usia dini di Indonesia menggunakan telepon seluler dalam rentan bulan Oktober-Desember 2020. Rinciannya, bayi yang berusia kurang dari satu tahun sebesar 3,5%, anak balita 1-4 tahun sebesar 25,9%, dan anak prasekolah 5-6 tahun sebesar 47,7%. Selain itu, sebanyak 12% anak-anak pada usia ini mengakses internet. Anak prasekolah memiliki proporsi paling besar, yakni 20,1%, dibandingkan anak balita yang sebesar 10,7% dan bayi 0,9%. Sedangkan, hanya 0-1% anak usia dini yang menggunakan komputer pada periode waktu yang sama (Databoks.katadata.co.id, 2020).

**Tabel 1.1****10 Negara dengan Pengguna Smartphone Terbanyak (2020)**

Sumber : Newzoo, 2020



Berdasarkan hasil yang ditemukan dari sumber *Newzoo* ditahun 2020, indonesia menduduki peringkat keempat penggunaan *gadget* atau telepon pintar (*smartphone*) terbanyak didunia dengan 170,4 juta pengguna *smartphone*. Penetrasi *smartphone* di dalam negeri telah mencapai 61,7% dari total populasi.

Tidak hanya itu *Newzoo* juga memperkirakan ada sekitar 3,6 miliar pengguna *smartphone* di dunia pada 2020. Dan Jumlah itu akan terus meningkat dibandingkan tahun sebelumnya yang sebesar 3,4 miliar pengguna dan jumlah pengguna *smartphone* diprediksi akan semakin meningkat ke sampai pada tahun 2023, *Newzoo* memproyeksi ada sekitar 4,3 miliar pengguna *smartphone* secara global.

Tabel 1.2

## Pengguna Smartphone diperkirakan Mencapai 89% Populasi pada 2025

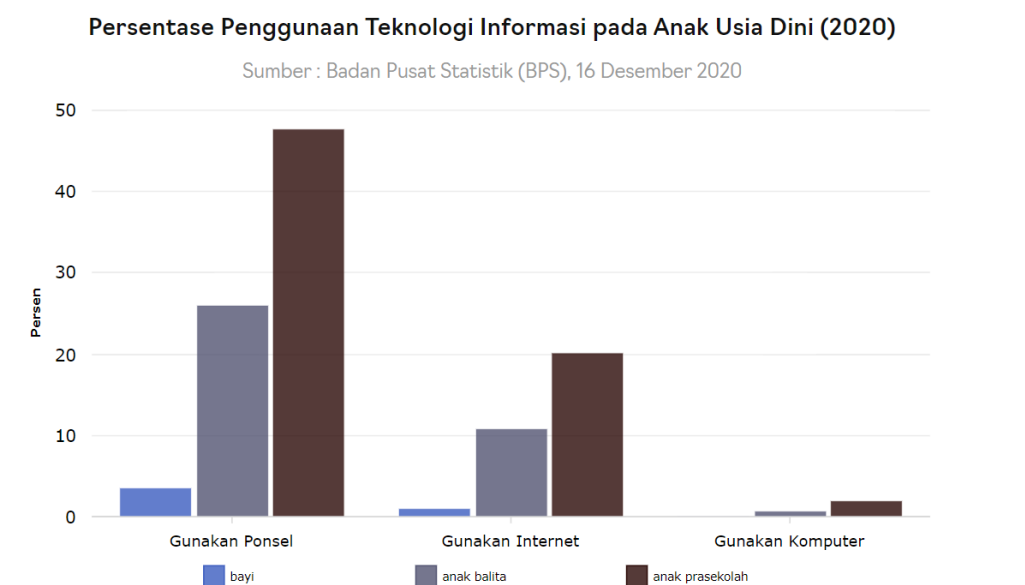


Kemudian diprediksi juga oleh statistika pada bulan juli 2020 hingga tahun 2025 setidaknya akan ada 89,2 persen populasi penduduk di Indonesia yang akan memanfaatkan beragam fitur di ponsel pintar. Angka itu merujuk pada prediksi dalam kurun waktu enam tahun (2019-2025) terkait penetrasi pasar ponsel di tanah air yang diperkirakan akan tumbuh 25,9%. Memang tidak bisa dipungkiri jika saat ini setiap orang memiliki lebih dari satu ponsel.

Tentunya karena hal itu dilakukan untuk berbagai kegunaan, misalnya satu ponsel khusus untuk bermain *game*, satu ponsel untuk kepentingan pribadi, dan satu ponsel khusus untuk urusan pekerjaan. Perkiraan pertumbuhan penggunaan ponsel pintar atau *gadget* boleh jadi juga karena adanya beberapa faktor, salah satunya yaitu karena harga ponsel pintar yang kini semakin terjangkau serta dibekali berbagai fitur yang mendukung aktivitas keseharian. Hal lainnya juga

bisa saja karena dampak dari kebutuhan pekerjaan, sarana belajar di kampus maupun sekolah, interaksi media sosial, serta inovasi teknologi ponsel yang terus berkembang tanpa batas.

**Tabel 1.3**



Berdasarkan sumber yang didapat dari Badan Pusat Statistik (BPS) Sebanyak 29% anak usia dini di Indonesia menggunakan telepon seluler dalam tiga bulan terakhir. Rinciannya antara lain, bayi yang berusia kurang dari satu tahun sebesar 3,5%, anak balita 1-4 tahun sebesar 25,9%, dan anak prasekolah 5-6 tahun sebesar 47,7%.

Selain itu juga, sebanyak 12% anak-anak pada usia yang dijelaskan diatas juga mengakses internet. Dan yang paling besar proporsi menggunakan internet adalah Anak persekolahan yakni sekitar 20,1%, dibandingkan dengan anak balita yang

sebesar 10,7% dan bayi 0,9%. Tidak hanya itu, hanya 0-1% anak usia dini yang menggunakan komputer pada periode waktu yang sama seperti yang dilihat pada tabel diatas.

Meningkatnya jumlah penggunaan *gadget* akan meningkatkan angka kecanduan *gadget*. Kecanduan *gadget* akan meningkatkan prevalensi resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas karena kecanduan *gadget* mempengaruhi pelepasan hormon dopamin yang berlebihan sehingga menyebabkan penurunan kematangan *Pre Frontal Cortex* (PFC) (Paturel, 2014, h33-34).

Dampaknya bisa berupa kurang konsentrasi, kurang sosial atau komunikasi, kurang motivasi, akses informasi tanpa seleksi, tidak menjadi diri sendiri, malas bergerak. Dan *gadget* memiliki dampak jangka panjangnya seperti *cyber bullying*, adiksi ataupun kecanduan, gangguan pola makan dan pola tidur, depresi. Meskipun *gadget* memiliki manfaat positif tetapi orang tua harus mampu untuk mengontrol penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

Salah satu penyebab kecanduan *gadget* pada anak usia dini ialah kurangnya komunikasi antara anak dan orangtua sehingga anak dengan leluasa dan bebas memainkan *gadgetnya*, bahkan beberapa orangtua membiarkan anaknya bermain *gadget* untuk waktu yang lama agar anaknya betah dirumah dan tidak keluar rumah, padahal hal tersebut dapat menyebabkan dampak yang buruk bagi anak di usia dini. Oleh karena itu pola komunikasi sangat penting untuk dilakukan untuk mencegah dampak jangka panjang pada anak yang disebabkan oleh *gadget* yaitu efek kecanduan terhadap *gadget*.

Secara umum para ahli berpendapat bahwa anak merupakan sebuah anugerah dari Tuhan yang harus dijaga, disayangi, dan dididik dengan baik karena anak adalah generasi penerus bangsa dan juga penerus dalam sebuah keluarga yang akan menjadi kekuatan suatu bangsa dan keluarga di masa depan. Keluarga memiliki peran dalam mendidik anak mengenai hal yang baik dan hal tidak baik karena keluarga merupakan lingkungan sosial dan pendidikan pertama yang memiliki pengaruh sangat besar dalam tumbuh kembangnya anak.

Seorang anak akan merekam apa yang dia lihat, dengar, dan apa yang diucapkan, sehingga orang tua memiliki peran dalam memberikan contoh yang baik pada anak. contoh dalam mengendalikan emosi, mengatur waktu, mengatur bahasa, mengatur sikap dan lainnya. Sehingga seorang anak dapat memahami apa yang orang tua katakan dan dapat mengendalikan emosinya.

Orang tua terdiri dari seorang ayah dan ibu yang memberikan kasih sayang, memelihara, mendidik, dan mengasahi anaknya. Secara biologis, orang tua merupakan seseorang yang telah melahirkan kita atau masyarakat umum biasa menyebutnya orang tua kandung. Meskipun orang tua telah mengadopsi seorang anak tetap saja disebut sebagai orang tua. Orang tua adalah orang yang lebih tua atau orang yang dituakan, terdiri dari ayah dan ibu yang merupakan guru dan contoh utama untuk anak-anaknya, karena orang tua yang menginterpretasikan tentang dunia dan masyarakat kepada anak-anaknya (Friedman et al., 2010).

Pola komunikasi adalah bentuk atau pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan pesan yang mengaitkan dua komponen, yaitu gambaran atau rencana yang meliputi langkah-langkah pada suatu aktifitas,

dengan komponen-komponen yang merupakan bagian penting atas terjadinya hubungan komunikasi antar manusia atau kelompok dan organisasi.

Pola komunikasi merupakan elemen yang penting dalam keharmonisan sebuah keluarga karena jika kurangnya penerapan pola komunikasi maka akan mengakibatkan kesalahpahaman antar keluarga seperti orang tua dengan anak, sehingga dapat memicu perdebatan dan terjadi pertengkaran dalam sebuah keluarga. Komunikasi merupakan proses pertukaran dan penyampaian pesan yang dilakukan oleh beberapa orang yang mengandung arti tertentu dengan tujuan untuk mencapai suatu kebersamaan didalamnya. Tanpa melibatkan komunikasi seseorang tidak ada artinya karena komunikasi adalah bagian terpenting di dalam kehidupan apalagi dalam kehidupan sosial. Komunikasi merupakan inti dari segalanya ilmu. Komunikasi juga bukan hanya tentang berbicara satu sama lain. Karena komunikasi bisa juga diungkapkan melalui gestur tubuh seseorang yang ingin menyampaikan sesuatu tanpa melibatkan lisan akan tersesat, dan tidak dapat memahami apapun karena tidak berbau dengan lingkungan sosialnya.

Komunikasi orang tua merupakan sebuah komunikasi berupa informasi, nasehat-nasehat, petunjuk, ataupun arahan seorang ayah dan ibu kepada anak. Tidak hanya itu komunikasi yang kita lakukan pertama kali yaitu dengan keluarga, entah itu sebagai tempat kasih sayang, mencari suport tempat berbagi pendapat, dan juga berdiskusi serta tempat segala-sesuatu yang dirasakan untuk berbagi perasaan.

Kabupaten Halmahera Timur adalah salah satu kabupaten yang berada di provinsi Maluku Utara, Indonesia. Pusat pemerintahan atau ibukota kabupaten ini



berada di kecamatan Kota Maba. Penduduk kabupaten Halmahera Timur pada tahun 2020 berjumlah 91.707 jiwa, dengan kepadatan 14 jiwa/km<sup>2</sup>. Halmahera Timur di mekarkan pada tanggal 25 Februari 2003. Dari apa yang saya ketahui di Halmahera Timur ketika adanya pandemi COVID-19 di Indonesia semua aktivitas termasuk pembelajaran dialihkan melalui daring atau dalam jaringan mulai dari mengerjakan tugas dan lain sebagainya sehingga anak lebih banyak menggunakan *gadget*. Sebelumnya di Halmahera Timur anak-anak belum dan tidak diperbolehkan menggunakan gadget dimulai dari usia 4-13 tahun, namun dengan perkembangan teknologi yang semakin maju dan adanya Covid-19 ini anak-anak hampir dari usia dini sudah menggunakan *gadget*. Hal ini merupakan fenomena yang baru terjadi di Halmahera Timur.

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan diatas, dapat diketahui bersama bahwa penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak tergolong tinggi, dalam hal ini orang tua memiliki peranan penting dalam pola komunikasi keluarga dalam membentuk sifat, perilaku dan juga kebiasaan pada anak. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian serta mencoba menjelaskan secara lebih detail, dengan mewawancarai 3 keluarga 1 dosen psikologi dan 1 dosen komunikasi keluarga sehingga memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada pembaca bagaimana **“POLA KOMUNIKASI ORANG TUA PADA ANAK KETERGANTUNGAN *GADGET* (Studi Fenomenologi Pola Komunikasi Keluarga Pada Anak Usia 4-8 Tahun Yang Ketergantungan *Gadget* di Halmahera Timur”**.

## **1.2 Fokus Penelitian**

Pada penelitian ini yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini adalah bagaimana Pola Komunikasi Orang Tua Pada Anak Usia 4-8 Tahun Yang Ketergantungan *Gadget* di Halmahera Timur Provinsi Maluku Utara yaitu sebagai berikut :

- 1) Apa motif pada anak yang mengalami ketergantungan *gadget* di Halmahera Timur Provinsi Maluku Utara?
- 2) Apa tindakan orang tua pada anak yang mengalami ketergantungan *gadget* di Halmahera Timur Provinsi Maluku Utara?
- 3) Bagaimana orang tua memaknai pentingnya pola komunikasi orang tua dalam mencegah ketergantungan *gadget* pada anak?

## **1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk memenuhi salah satu syarat sidang ujian Sarjana Strata Satu (S1) Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan Bandung dan untuk menjawab pertanyaan yang telah disebutkan sebelumnya pada fokus penelitian diatas, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui motif pada anak yang mengalami ketergantungan *gadget* di Halmahera Timur Provinsi Maluku Utara

- 2) Untuk mengetahui tindakan orang tua pada anak yang mengalami ketergantungan *gadget* di Halmahera Timur Provinsi Maluku Utara.
- 3) Untuk mengetahui bagaimana orang tua memaknai pentingnya pola komunikasi orang tua dalam mencegah ketergantungan *gadget* pada anak.

### **1.3.2 Kegunaan Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta juga dapat menjelaskan dan memberikan gambaran secara terperinci, sehingga pembaca bisa mendapatkan manfaatnya baik dari segi pengembangan keilmuan, rujukan pembelajaran serta wawasan mengenai bagaimana pola komunikasi orang tua pada anak ketergantungan gadget.

#### **1.3.2.1 Kegunaan Teoritis**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang komunikasi, terutama dalam komunikasi orang tua dengan anak.

#### **1.3.2.2 Kegunaan Praktis**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan bagi para orang tua mengenai pola komunikasi keluarga antara orang tua dengan anak sehingga terhindarnya kesalahpahaman dan terciptanya saling pengertian antara orang tua dengan anak dalam penggunaan *gadget*.