

BAB I

PENDAHULUAN

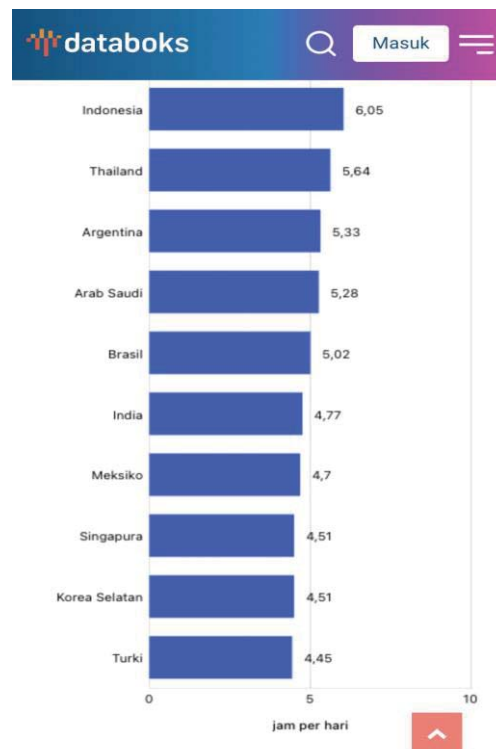
1.1 Latar Belakang Penelitian

Gadget adalah perangkat elektronik berukuran kecil yang memiliki berbagai fungsi khusus didalamnya. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya yaitu terletak pada unsur inovasi, yang dimana *gadget* merupakan produk dari teknologi yang dirancang dengan sedemikian rupa sehingga melahirkan fitur yang canggih bertujuan untuk memudahkan seseorang dalam menggunakannya. Kini *gadget* memiliki berbagai *platform digital*, yang hadir seperti media social yaitu Instagram, facebook dan twitter untuk memudahkan penggunaanya dalam berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain. Selain itu *gadget* juga menjadi alat hiburan dengan beberapa fitur game yang tersedia, serta youtube dan tiktok sebagai media hiburan dan sarana informasi lainnya. Terdapat beberapa jenis *gadget* yang hadir di Indonesia saat ini, diantaranya seperti handphone, laptop, komputer, tablet, dan sebagainya.

Saat ini *gadget* dianggap sebagai penghilang rasa bosan dan menjadi sumber hiburan, namun tidak sedikit masyarakat menggunakan perangkat tersebut secara berlebihan dengan beranggapan bahwa fitur yang ada pada *gadget* lebih menarik dan tidak boleh dilewatkan sehingga mereka menjadi malas untuk beraktivitas dan menjalankan kewajibannya. Maka, *gadget* dapat dikatakan sebagai salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan bagian dari gaya hidup seseorang

Oleh karena itu, tidak asing saat ini apabila melihat penggunaan *gadget* di beberapa tempat umum dengan berbagai kalangan mulai dari anak-anak hingga lansia. Bahkan saat ini Indonesia menjadi urutan pertama sebagai negara paling lama dalam pemakaian handphone. Berdasarkan data yang didapatkan dari sumber *Databoks* pada tahun 2024, Indonesia termasuk kedalam 10 negara dengan durasi menggunakan ponsel/perangkat mobile android terlama pada tahun 2023. Dapat ditunjukkan pada Gambar 1.1

Gambar 1. 1
Daftar Negara Dengan Penggunaan Ponsel Terlama



Berdasarkan laporan dari *State of Mobile 2024*, Indonesia menempati peringkat pertama sebagai negara yang paing “kecanduan” dalam penggunaan perangkat mobile seperti ponsel atau tablet android. Menurut laporan dari Data.ai, penduduk Indonesia menggunakan ponsel dengan rata-rata 6,05 jam per hari pada tahun 2023. Hal tersebut menjadikan Indonesia sebagai negara paling lama menggunakan ponsel dibandingkan dengan negara lain, dan merupakan satu-satunya negara dengan penggunaan ponsel yang melebihi rata-rata 6 jam per hari.

Data tersebut menunjukkan bahwa saat ini *handphone* tidak dapat terlepas dari kehidupan manusia, yang dimana melalui perangkat inilah seseorang dapat melakukan aktivitas dan memenuhi kebutuhan sehari-harinya, seperti berinteraksi, saling bertukar informasi, berbelanja hingga membayar tagihan sekalipun. Maka dari itu, tidak menutup kemungkinan seseorang beresiko mengalami ketergantungan *gadget*.

Gadget menjadi salah satu bukti kemajuan teknologi dan informasi saat ini, yang memberikan dampak signifikan pada kehidupan manusia baik positif maupun negatif. Dampak tersebut tergantung bagaimana seseorang dalam menggunakannya. Namun jika *gadget* tidak digunakan dengan bijak, maka hal tersebut akan menimbulkan masalah terutama dalam penggunaan *gadget* pada remaja. Saat ini mereka menggunakan *gadget* untuk mengakses internet dengan berbagai tujuannya, seperti mengerjakan tugas sekolah, bermain media sosial, memperoleh informasi, bermain *game* dan lain sebagainya. Akan tetapi saat ini tidak sedikit orang tua yang kurang mengawasi dan memberikan edukasi pada anak dalam penggunaan *gadget* secara berlebihan. Terutama pada anak remaja yang

memiliki sifat labil, sehingga mereka melakukan apa yang diinginkannya dan selalu merasa benar dengan apa yang dilakukannya. Hal tersebut menjadi suatu hal yang sangat penting untuk orang tua dapat melindungi anak dari terjadinya ketergantungan terhadap *gadget*.

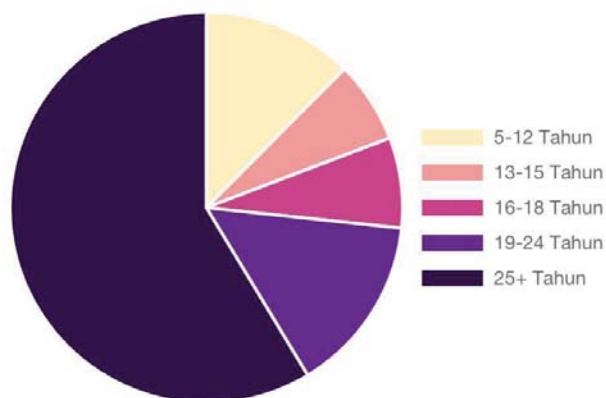
Berdasarkan data yang telah dirilis oleh Badan Pusat Statistik (BPS), memberikan gambaran tentang seberapa banyak penduduk Indonesia dengan usia 5 tahun keatas sudah mengakses internet dalam tiga bulan terakhir, sehingga informasi ini mampu menjelaskan tingkat penetrasi internet di Indonesia. Hal tersebut dapat dijelaskan berdasarkan Gambar 1.2.

Gambar 1. 2

Profil Usia Pengguna Internet di Indonesia

Data Terbaru, Inilah Profil Usia Pengguna Internet Indonesia

Badan Pusat Statistik



Berdasarkan data yang telah dirilis oleh Badan Pusat Statistik (BPS), sebagian besar penduduk Indonesia dengan usia 25 tahun keatas telah menggunakan internet dalam tiga bulan terakhir dengan persentase sebesar 58,63%. Kelompok usia yang berada diposisi kedua adalah penduduk Indonesia yang berusia 19-24 tahun. Dari kelompok tersebut sebanyak 14,69% telah menggunakan internet. Selain itu, sebanyak 7,47% remaja yang berusia 16-18 tahun telah menggunakan internet dalam tiga bulan terakhir. Posisi selanjutnya ditempati oleh kelompok usia 13-15 tahun dengan persentase 6,77%. Dan yang terakhir kelompok usia 5-12 tahun dengan 12,43% yang telah menggunakan internet.

Data yang telah dipaparkan diatas menunjukkan bahwa perkembangan teknologi telah menjadi bagian penting dan semakin memasuki kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, pendidikan tentang penggunaan *gadget* yang aman dan bijak semakin penting. Apabila *gadget* digunakan dengan cara yang berlebihan hal tersebut dapat membuat seseorang menjadi tertutup, pemalas, kurangnya kreativitas, waktu tidur menjadi berantakan, kesehatan mata terganggu, sehingga berdampak pada ketidakstabilan emosi, yang dapat menyebabkan gangguan jiwa karena kecanduan *gadget*. Maka saat ini banyak kasus yang dialami oleh anak karena masalah yang diakibatkan oleh *gadget*.

Seperti salah satu kasus yang terjadi pada tahun 2023, Rumah sakit jiwa (RSJ) di DKI Jakarta dan Jawa Barat membuka 200 bangsal khusus anak yang sebelumnya tidak ada. Dampak tersebut terjadi akibat pandemi covid-19, menyebabkan penggunaan *gadget* membawa pengaruh buruk bagi anak-anak. Karena kecanduan game dan pornografi yang terus terjadi, keadaan seperti itu anak

diharuskan untuk dirawat inap serta wajib berkonsultasi dengan psikiater dan menjadi pasien di rumah sakit jiwa akibat kondisi yang sangat parah. Selain dari dampak pandemi yang panjang, hal ini juga disebabkan karena kurangnya orang tua dalam megawasi dan memberikan edukasi, sehingga mengalami kecanduan terhadap *gadget* yang mengakibatkan gangguan psikis pada anak. (Dilansir dari news.republika 2023).

Bahkan tidak sedikit anak yang mengalami gangguan penglihatan akibat radiasi gadget, seperti yang dilansir dari tvonenews (2023), terdapat ratusan anak pelajar SD dan anak pelajar SMP di Kabupaten Banyuwangi mengalami mata minus, hal ini dikarenakan akibat pandemi covid-19 yang menyebabkan anak-anak mengalami kecanduan gadget. Situasi ini ditemukan pada saat relawan BUMN melakukan bakti sosial Kesehatan. Pada saat pemeriksaan mata dilakukan, hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas mengalami mata minus dengan 0,25 dioptri bahkan hingga 6 dioptri. Penyebab utama anak mengalami mata minus yaitu akibat paparan radiasi karena terlalu lama menggunakan gadget. Anak-anak cenderung tegang saat menggunakan gadget, kondisi inilah yang menyebabkan gangguan penglihatan sehingga dampaknya mereka memerlukan bantuan kacamata.

Seperti yang dilansir dari wartakita (2023), RSJ Menur di Surabaya menyiapkan klinik gangguan belajar instalasi jiwa karena kasus anak-anak dan remaja yang terus bertambah dan mengalami kenaikan sebesar 20% akibat kecanduan gadget. Kasus yang sering ditangani yaitu kalangan anak-anak dan remaja yang tidak ingin bersekolah karena lebih memilih bermain game online dan menonton konten pornografi. Rata-rata usia pasien yang mengalami kecanduan

gadget yaitu 14-19 tahun, namun ada pula anak berusia 11 tahun yang dimana ia merupakan kasus termuda yang telah ditangani. Untuk melakukan pencegahan dan mengatasi masalah ini, RS Jiwa Menur bekerja sama dengan dinas pendidikan (dispendik). Kecanduan gadget pada anak-anak dan remaja merupakan suatu masalah yang serius dan tidak bisa diabaikan, karena selain memberikan dampak negatif pada kesehatan mental, kecanduan gadget juga dapat menghambat perkembangan sosial dan pendidikan anak. Maka hal tersebut membutuhkan perhatian dari seluruh pihak.

Ketergantungan pada *gadget* dapat menyebabkan dampak yang serius pada kesehatan, bahkan dalam beberapa kasus dapat berujung pada resiko kematian, Seperti pada tahun 2021 yang dilansir dari *tribunnews* (2021), Akibat kecanduan main game online, anak bernama Raden Tri Sakti berasal dari Dusun Bangkuang, Desa Salam Jaya, Kecamatan Pabuaran, Subang, yang berusia 12 tahun meninggal dunia. Anak tersebut mengalami gangguan syaraf dan mengeluh sakit kepala. Bahkan saat dirawat, kaki dan tangannya tidak bisa digerakan. Menurut dokter yang memeriksanya, Raden meninggal dunia dikarenakan gangguan syaraf akibat radiasi yang berasal dari *handphone*.

Berdasarkan data diatas, dapat disimpulkan bahwa anak-anak saat ini sudah menggunakan berbagai jenis *gadget* terutama *handphone* dengan tujuannya masing-masing. Hal tersebut menyebabkan angka penggunaan *gadget* pada anak terus meningkat sehingga kasus yang terjadi pun terus bertambah dari tahun ke tahun. Tidak sedikit anak mengalami masalah yang diakibatkan oleh ketergantungan *gadget* baik fisik maupun psikis, seperti mata minus, gangguan

syaraf, terganggunya fungsi otak, gangguan kejiwaan, hingga kasus kematian. Dengan demikian masalah ini sangat serius dan tidak boleh dianggap sepele, sehingga peran orang tua sangatlah penting karena menjadi nomor satu dalam proses tumbuh kembang anak, yang dimana orang tua dituntut untuk dapat membimbing, mengajarkan, mengawasi, dan memberikan arahan terhadap anak terutama dalam penggunaan *gadget*. Saat ini banyak orang tua tidak sadar dan kurang peduli terhadap pengaruh perkembangan teknologi yang merupakan faktor utama pemicu timbulnya ketergantungan pada *gadget*. Tidak sedikit yang membebaskan anak-anaknya untuk bermain *gadget* dengan alasan agar anak tersebut diam dirumah dengan tenang dan tidak mengganggu aktivitas orang tuanya. Bahkan saat ini, banyak anak usia dini yang telah difasilitasi *gadget* berupa *handphone*, tablet, hingga laptop dengan maksud dan tujuannya tertentu. Sehingga kesadaran orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak harus diperhatikan untuk mencegah terjadinya ketergantungan yang dapat menimbulkan dampak negatif terutama pada kesehatan anak.

Dalam menghindari ketergantungan *gadget*, salah satu cara yang dapat dilakukan orang tua yaitu melalui proses pendekatan komunikasi pada anak, dan memberikan pengalihan aktivitas yang mendukung perkembangan fisik serta sosial anak dengan senantiasa mendampingi juga memberikan pengertian tentang bagaimana menggunakan dan memanfaatkan *gadget* dengan baik. Di dalam keluarga terdiri dari ayah, ibu, dan anak. Komunikasi menjadi kunci utama untuk saling menyampaikan dan menerima pesan. Oleh karena itu, sangat penting untuk saling terbuka dengan berbagi pendapat, berdiskusi, dan saling berbagi perasaan.

Karena keluarga merupakan tempat pertama dimana kita saling berbagi kasih sayang, memberikan dukungan, dan berbagi segala perasaan baik senang maupun sedih. Untuk itu setiap keluarga perlu memperhatikan bagaimana pola komunikasi yang efektif agar tercipta hubungan yang baik.

Pola komunikasi sangat penting dalam membentuk karakter anak dan menjaga keharmonisan dalam keluarga. Orang tua merupakan seorang guru untuk anaknya dalam mengajarkan tentang bagaimana cara berpakaian, berbicara, bergaul dengan lingkungannya. Orang tua menjadi peran utama juga sebagai fondasi yang memberikan ilmu, nilai, dan norma dalam membentuk cara berpikir, bersikap dan berperilaku. Di dalam keluarga terdapat komunikasi yang terjadi antara orang tua dengan anak. Setiap anggota keluarga dapat berperan sebagai komunikator maupun komunikan secara bergantian. Mereka dapat bertukar pikiran, menyampaikan segala persoalan, atau menyampaikan segala keluhan kesah yang dirasakan. Komunikasi yang baik akan melahirkan hubungan yang baik pula.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas dan fenomena yang terjadi di Indonesia, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dikalangan anak-anak hingga remaja sudah sangat meluas, sehingga peran orang tua dalam membentuk pola komunikasi sangatlah penting dalam membangun karakter anak dan menjaga keharmonisan keluarga. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di Perumahan Batureok Cipinang Indah yang berlokasi di Desa Cipinang, Kecamatan Cimaung, Kabupaten Bandung, untuk mengetahui sejauh mana orang tua sudah menyadari dampak negatif yang ditimbulkan oleh gadget pada anak dengan penduduknya memiliki latar belakang keluarga yang

beragam sehingga peneliti ingin mengetahui secara mendalam tentang bagaimana masing-masing keluarga dalam menerapkan **“POLA KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA PADA ANAK DALAM MENCEGAH KETERGANTUNGAN GADGET”** (Studi Deskriptif Kualitatif Tentang Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Pada Anak Usia 13-16 Tahun Dalam Mencegah Ketergantungan *Gadget* di Perumahan Batureok Kabupaten Bandung)”).

1.2 Fokus Penelitian

Fokus utama dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui “Bagaimana Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Pada Anak Usia 13-16 Tahun Dalam Mencegah Ketergantungan *Gadget*” di Perumahan Batureok Kecamatan Cimaung Kabupaten Bandung.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka pertanyaan penelitian ini diajukan untuk dapat menjawab seluruh pertanyaan mengenai fokus masalah yang diteliti, berikut pertanyaannya :

1. Bagaimana keterbukaan orang tua dan anak dalam penggunaan gadget di Perumahan Batureok Cipinang Indah?
2. Bagaimana orang tua dan anak menunjukkan rasa empati satu sama lain terhadap penggunaan gadget di Perumahan Batureok Cipinang Indah?

3. Bagaimana orang tua menunjukkan sikap mendukung dalam mencegah ketergantungan gadget pada anak di Perumahan Batureok Cipinang Indah?
4. Bagaimana orang tua menunjukkan sikap positif pada anak dalam mencegah ketergantungan gadget pada anak di Perumahan Batureok Cipinang Indah?
5. Bagaimana orang tua membuat kesetaraan dalam berkomunikasi dengan anak untuk mencegah ketergantungan gadget di Perumahan Batureok Cipinang Indah?

1.4 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini selain sebagai syarat kelulusan ujian sidang skripsi Program Strata Satu (S1) Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan Bandung, tujuan peneliti yaitu ingin mengetahui jawaban dari pertanyaan yang telah diuraikan pada fokus penelitian diatas, sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui keterbukaan orang tua dan anak dalam penggunaan gadget di Perumahan Batureok Cipinang Indah
2. Untuk mengetahui rasa empati orang tua dan anak dalam penggunaan gadget di Perumahan Batureok Cipinang Indah
3. Untuk mengetahui sikap orang tua yang mendukung dalam mencegah ketergantungan gadget pada anak di Perumahan Batureok Cipinang Indah
4. Untuk mengetahui sikap positif orang tua pada anak dalam mencegah ketergantungan gadget pada anak di Perumahan Batureok Cipinang Indah

5. Untuk mengetahui sikap kesetaraan orang tua dengan anak dalam mencegah ketergantungan gadget di Perumahan Batureok Cipinang Indah.

1.3.2 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah referensi dalam menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pola komunikasi interpersonal orang tua pada anak dalam mencegah ketergantungan *gadget*, sehingga pembaca bisa mendapatkan manfaat dari hasil penelitian ini.

1.3.2.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi serta pengetahuan dalam kajian ilmu komunikasi dan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori yang digunakan pada penelitian ini khususnya yang berkaitan dengan pola komunikasi orang tua pada anak dalam mencegah ketergantungan *gadget*.

1.3.2.2 Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumber yang bermanfaat dalam mengimplementasikan pengetahuan peneliti tentang pola komunikasi interpersonal orang tua pada anak dalam mencegah ketergantungan *gadget*.