

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Komunikasi masyarakat saat ini semakin modern, ini menyebabkan tuntutan manusia terhadap kebutuhan informasi semakin tinggi. Hal itu turut melahirkan kemajuan yang cukup signifikan dalam bidang teknologi. Peningkatan dibidang teknologi informasi, serta komunikasi mengakibatkan dunia tidak lagi mengenal batas, jarak, ruang, dan waktu. Seseorang dapat dengan mudah mengakses informasi penting tentang fenomena kejadian di belahan dunia lain, tanpa harus berada di tempat tersebut. Padahal untuk mencapai tempat itu memakan waktu berjam-jam, namun hanya dengan seperangkat komputer dan juga *handphone* yang memiliki koneksi internet, informasi dapat diperoleh dalam hitungan detik. Dan internet kini juga semakin marak digunakan sebagai media komunikasi yang *instant* dan praktis oleh masyarakat.

Jumlah pengguna internet di Indonesia bertambah sebanyak 58 persen menjadi 55 juta orang, dibandingkan dengan tahun lalu. Ini membuat Indonesia berada di peringkat ketiga dalam daftar penambahan pengguna internet tertinggi dunia. [www.tempo.com](http://www.tempo.com).

Manusia yang hidup di zaman sekarang ini berada pada masa yang serba canggih, banyak informasi dari belahan dunia maupun bisa diakses dengan mudah

hanya dengan alat atau barang elektronik yang mempunyai fungsi khusus. Sangat menggantungkan memang bisa melakukan aktivitas seperti *browsing* atau berkomunikasi di dunia maya hanya dengan sebuah perangkat canggih yang bisa dengan mudah kita operasikan. Perangkat gadget juga sudah menjamur di lingkungan kita, bahkan pengguna usia anak-anak pun sudah bisa mengaksesnya.

Seperti fenomena yang terjadi saat ini. Bukan hal yang luar biasa lagi, saat ini kita sering melihat anak-anak membawa dan pandai mengoperasikan perangkat gadget. Mulai dari *handphone*, *smartphone*, *playstation*, *laptop*, *computer* ataupun *tablet* dengan jenis dan harga yang variatif. Gadget tidak hanya dapat digunakan sebagai sarana komunikasi, tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana mendapatkan informasi dan hiburan. Terdapat berbagai macam aplikasi yang canggih di dalam perangkat gadget atau alat elektronik komunikasi tersebut. Seperti fasilitas internet, *video games*, *mp3*, dan *video player*. Akan tetapi belakangan muncul kontroversi berita di media massa yang mulai menanyakan seberapa perlu gadget dikalangan anak-anak. Disisi lain gadget memberikan dampak positif pada anak, tetapi disisi lain gadget juga memberikan dampak negatif.

Salah satu dampak negatif gadget pada perkembangan anak yang telah diketahui adalah penurunan konsentrasi. Ketika seorang anak terlalu sering menggunakan gadget, ia akan mengandalkan gadget untuk mengerjakan berbagai hal, atau lebih senang berimajinasi seperti tokoh game yang sering dimainkan dengan gadgetnya. Hal ini menyebabkan konsentrasi anak menjadi lebih pendek, dan tidak peduli lagi dengan lingkungan sekitar. Ini dapat menyebabkan anak sulit

berkonsentrasi saat belajar, yang berdampak pada penurunan prestasi di sekolah.  
<http://artikelduniawanita.com>.

Alasan sebagian orang tua memberikan gadget untuk anak adalah supaya mereka tenang dan tidak merepotkan. Gadget memiliki banyak manfaat apabila digunakan sebagaimana mestinya, namun yang perlu peneliti ketahui bahwa gadget sebaiknya tidak dikenalkan pada anak usia dini, karena memiliki resiko negatif terhadap perkembangan anak. Terlalu dini mengenalkan gadget pada anak maka risikonya semakin besar.

Pengertian gadget pada umumnya adalah 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).

Saat ini kecanggihan teknologi memungkinkan manusia berinteraksi secara bebas dalam skala global. Sayangnya, kemajuan teknologi ini kerap kurang diimbangi dengan sikap kewaspadaan akan risiko penyalahgunaannya. Akibat, kasus demi kasus penyalahgunaan dikalangan anak saat ini banyak terungkap ke masyarakat. Dari beberapa macam-macam gadget, yang paling sering dimainkan dan dimiliki oleh anak-anak adalah *handphone*. Untuk itu dalam penelitian penulis lebih memfokuskan anak yang menggunakan secara aktif dalam gadget tersebut. Gadget (*handphone*) yang difasilitasi dari orang tua dengan berbagai maksud dan tujuan.

Mudahnya mengakses beberapa situs yang ada di dalam gadget menimbulkan sedikit masalah bagi kalangan anak-anak sekarang. Salah satunya bisa menyebabkan kurangnya berkomunikasi antar sesama teman sebayanya, keluarga dan lain-lain. Anak-anak zaman sekarang lebih asik bermain gadget salah satunya bermain *game online* atau situs lainnya, sehingga kurangnya komunikasi dengan keluarga di rumah.

Berbicara tentang penggunaan gadget oleh anak, tentunya hal ini tidak lepas dari peran serta orang tua di dalamnya. Peran serta orang tua dalam hal ini yaitu misalnya penyediaan gadget oleh orang tua terhadap anaknya. Hal ini juga terlihat oleh penulis di lingkungan sekitar tempat tinggal penulis. Orang tua terlihat lebih memilih memberikan gadget kepada anaknya untuk sarana bermain. Hal ini menyebabkan anak bisa dengan mudah menggunakan gadget untuk kepentingannya. Peran serta orang tua dalam hal penggunaan gadget pada anak juga ditujukan dengan memberikan pemahaman kepada anak tentang cara memanfaatkan gadget secara bijaksana. Pemberian pemahaman kepada anak tentang cara memanfaatkan gadget dengan bijaksana, bisa dan akan mudah dilakukan apabila orang tua mengetahui serta menerapkan pola komunikasi yang tepat tentang pemanfaatan gadget yang bijaksana oleh anak.

Gadget merupakan salah satu dari sekian banyak alat komunikasi yang berkembang sangat pesat di Indonesia. Industri gadget terus menerus membuat suatu inovasi baru dengan menintegrasikan teknologi-teknologi pendukung pada gadget. Melalui gadget manusia dapat berinteraksi antara satu dengan lainnya, sehingga gadget menjadi fenomena unik yang berkembang di dalam masyarakat.

Berbagai fitur-fitur canggih pada gadget memudahkan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan sangat pesat dan mudah. Seiring perkembangan zaman, gadget tidak lain dijadikan sebagai gaya hidup semata, tetapi melalui gadget manusia bisa menambah wawasan dan pengetahuan mereka dengan sangat luas dan tidak terbatas.

Dengan adanya gadget, komunikasi masyarakat saat ini semakin modern, ini menyebabkan tuntutan manusia terhadap kebutuhan informasi semakin tinggi. Hal itu turut melahirkan kemajuan yang cukup signifikan dalam bidang teknologi. Peningkatan dibidang teknologi, informasi, serta komunikasi mengakibatkan dunia tidak lagi mengenal batas, jarak, ruang, dan waktu. Seseorang dapat dengan mudah mengakses informasi penting tentang fenomena kejadian dibelahan dunia, tanpa harus berada di tempat tersebut. Padahal untuk mencapai tempat itu memakan waktu berjam-jam, namun hanya dengan seperangkat alat elektronik gadget yang memiliki konektivitas internet, informasi dapat diperoleh dalam hitungan detik. Internet kini juga semakin marak digunakan sebagai media komunikasi yang instan dan praktis oleh masyarakat.

Jumlah pengguna gadget di Indonesia saat ini bertambah semakin banyak dibandingkan dengan tahun lalu. Dengan adanya gadget dapat semakin mempermudah masyarakat mendapatkan informasi. Mudahnya mengakses beberapa situs yang ada di dalam gadget menimbulkan sedikit masalah bagi kalangan anak-anak sekarang. Salah satunya bisa menyebabkan malas belajar, malas berkomunikasi antar sesama teman, keluarga dan lain-lain.

Banyak sekali dampak negatif dari kasus anak-anak yang sering bermain gadget. Contohnya, dapat menyebabkan kecanduan bermain *game online*, hambatan terhadap perkembangan, penyakit mental, gangguan tidur, pengaruh tayangan, dan bahaya radiasi. Dari pembahasan tersebut, peneliti menemukan kasus yang terjadi di lingkungan penduduk daerah kampung Simprug Golf 2 RT.10 RW.08 terdapat anak usia pra saekolah yang bermain gadget dan dengan asiknya, hal ini tentunya dilakukan oleh orang tua supaya anak tidak terus menerus menangis dan dapat berhenti menangis setelah diperlihatkan gadget tersebut.

Memburuknya komunikasi diakibatkan oleh orang tua yang acuh dengan perkembangan anaknya, contohnya ketika anak bermain *game online* atau melihat konten *youtube* berjam-jam di rumahnya. Hubungan yang tidak baik atau buruk antara orang tua dengan anak merupakan salah satu faktor penyebab anak lebih memilih bermain gadget berjam-jam. Biasanya orang tua terlalu sibuk dengan pekerjaannya atau aktifitas lain, sehingga waktu untuk kurang bahkan tidak ada. Keberadaan orang tua juga mempunyai dampak, misalnya orang tua jarang di rumah menyebabkan komunikasi dan waktu bersama untuk anak kurang, bahkan tidak ada sama sekali.

Dari adanya kasus tersebut, orang tua harus dapat berkomunikasi secara antarpribadi kepada anaknya dengan menggunakan komunikasi yang baik, supaya anak paham apa yang yang seharusnya tidak dilakukan dan apa yang harusnya dilakukan.

Komunikasi antarpribadi didefinisikan sebagai penyampaian pesan oleh satu orang dan penerima pesan orang lain, dengan berbagai dampaknya, dan peluang untuk memberikan umpan balik segera. Komunikasi antarpribadi berlangsung apabila pengirim menyampaikan informasi berupa kata-kata kepada penerima, dengan menggunakan medium suara manusia (*human voice*). (Bittner, 1985:10 dalam Wiryanto, 2004:32).

Fungsi keluarga yang terdiri dari ayah, ibu, kakek, nenek, adik, dan kakak, khususnya sebagai orang tua adalah sebagai tempat untuk pengajaran tentang nilai maupun norma pada pribadi anak. Apabila komunikasi tidak terjalin dengan baik di dalam keluarga sering terjadi kesalah pahaman akibat kurangnya komunikasi antara orang tua dengan anak, maupun sebaliknya.

Dengan adanya kasus tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa peran orangtualah yang sangat penting untuk mendampingi anak saat bermain gadget. Tetapi tidak hanya mendampingi saja, orang tua bisa berkomunikasi dengan anak melalui komunikasi antarpribadi, orang tua dapat memberitahukan apa saja dampak negatif yang terjadi apabila anak terus menerus bermain gadget.

Penulis tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tentang bagaimana “Komunikasi Antarpribadi Dalam Keluarga (Studi Kasus Mencegah Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak).

## 1.2 Fokus Penelitian

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka yang menjadi fokus penelitian ini adalah tentang Komunikasi Antarpribadi Dalam Keluarga (Studi Kasus Mencegah Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak).

## 1.3 Pertanyaan Penelitian

Sesuai dengan fokus penelitian di atas, maka pertanyaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana komunikasi antarpribadi dalam keluarga mencegah dampak negatif penggunaan gadget pada anak ?
2. Apa saja hambatan yang dialami oleh orang tua untuk mencegah dampak negatif gadget pada anak ?
3. Apa usaha yang dilakukan orang tua untuk mencegah dampak negatif penggunaan gadget pada anak ?

## 1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan apa yang menjadi pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Untuk mengetahui komunikasi antarpribadi dalam keluarga mencegah dampak negatif penggunaan gadget pada anak.



2. Untuk mengetahui hambatan yang dialami orang tua dalam mencegah dampak negatif penggunaan gadget pada anak.
3. Untuk mengetahui usaha yang dilakukan orang tua dalam mencegah dampak negatif penggunaan gadget pada anak.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap terdapat beberapa manfaat sebagai berikut :

#### **1.5.1 Manfaat Akademis**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pengetahuan tentang komunikasi antarpribadi antar keluarga dalam mencegah dampak negatif penggunaan gadget pada anak. Dengan adanya penelitian ini, penulis berharap pembaca bisa mendapatkan gambaran tentang komunikasi antarpribadi yang umumnya dilakukan oleh orang tua khususnya pada anak-anak dalam hal penggunaan dan pemanfaatan gadget.

#### **1.5.2 Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Orang Tua**

Penelitian ini diharapkan menjadi gambaran tentang bagaimana keluarga khususnya orang tua menyikapi tentang pemanfaatan gadget pada anak dan juga memberikan gambaran tentang bagaimana komunikasi antarpribadi yang umumnya dilakukan oleh orang tua terkait pencegahan dampak negatif dalam

penggunaan gadget khususnya pada anak. Dengan adanya pengetahuan tentang komunikasi antarpribadi yang umumnya dilakukan oleh orang tua tersebut, pembaca khususnya orang tua bisa memilah-milah dan lebih selektif dalam menerapkan cara berkomunikasi dengan anak dalam hal pemanfaatan gadget yang lebih efektif dan bisa meningkatkan produktivitas anak sebagai individu ke arah yang positif.

b. Bagi Anak

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan bahwa anak mampu mengetahui dan memahami tentang peran komunikasi yang dilakukan oleh orang tua dalam hal penggunaan gadget.

c. Bagi Peneliti

Peneliti bisa mengetahui tentang komunikasi antarpribadi dalam keluarga mencegah dampak negatif penggunaan gadget pada anak.

