

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

“Gadget” siapa yang tidak tahu tentang kata tersebut. Meski merupakan bahasa asing, kata “Gadget” sendiri merupakan kata yang tidak asing ditelinga kita. Biasanya ketika kita bertanya tentang pengertian gadget itu sendiri, sebagian besar orang akan mengartikannya sebagai suatu alat yang digunakan untuk mengakses atau menjalankan suatu program tertentu yang menarik dan bersifat mengasah kreativitas.

Sekarang ini pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi hampir semua kalangan termasuk anak-anak sudah memanfaatkan gadget dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap hari. Hampir setiap orang yang memanfaatkan gadget menghabiskan banyak waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan gadget. Tentunya sangat berguna apabila tiap individu tahu dan bijak dalam menggunakan gadget untuk meningkatkan produktivitas ke arah yang positif sebagai manusia. Namun, gadget juga meninggalkan beberapa hal negatif seperti maraknya aksi penipuan menggunakan media sosial dan internet, adanya kasus penculikan melalui media sosial, mudahnya mengakses konten pornografi dan masih banyak hal lain yang patut untuk mendapat perhatian. Menyikapi kasus tentang mudahnya mengakses konten pornografi melalui gadget.

Orang tua adalah ayah dan ibu dari seorang anak, baik melalui hubungan biologis maupun sosial. Umumnya, orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam membesarkan anak. Tugas orang tua melengkapi dan mempersiapkan anak menuju ke kedewasaan dengan memberikan bimbingan dan pengarahan yang dapat membantu anak dalam menjalani kehidupan. Peranan orang tua terhadap anak ialah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada anak dalam menjalani kehidupan sehari-hari dan mempersiapkan anak menjadi lebih dewasa.

Dari beberapa macam-macam gadget, yang paling sering dimainkan dan dimiliki oleh anak-anak adalah handphone, dan tablet android. Untuk itu dalam penelitian ini lebih memfokuskan menggunakan 2 (dua) macam gadget secara aktif tersebut. Tablet dan handphone yang berbasis android atau biasa disebut smartphone difasilitasi anak dari orang tua dengan berbagai maksud dan tujuan. Salah satu tujuannya, yaitu untuk memenuhi kebutuhan sekolah pada saat terjadinya wabah covid-19 sehingga mengharuskan pembelajaran melalui daring.

Awal mula orang tua berniat untuk memberikan anak gadget untuk kebutuhan pendidikan atau menambah pengetahuannya dengan belajar menggunakan gadget. Tetapi lama-kelamaan teknologi tersebut digunakan oleh sang anak lebih kearah hiburan. Sehingga mereka merasa terjebak dalam kenyamanan dunia hiburan yang diberikan oleh gadget.

Karena banyak anak yang diberikan gadget oleh orang tuanya pada saat pandemi untuk melancarkan kegiatan sekolah online, tetapi pada saat

pandemi telah selesai dan sekolah kembali normal banyak anak menyalahgunakan gadget sehingga anak tersebut lebih mementingkan bermain game dibandingkan berinteraksi pada orang tua dan lingkungan sekitar.

Pada dasarnya, penggunaan *gadget* ini juga dapat membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik.¹ Akan tetapi dibalik semua kelebihan tersebut, orangtua harus tetap waspada terhadap segala pengaruh buruk yang mungkin disebabkan oleh *gadget*. Oleh karena itu, penting bagi orangtua untuk benar-benar memahami bagaimana menggunakan *gadget* dengan bijak, supaya anak dapat dibatasi penggunaannya dan daya kembang anak dapat berkembang dengan baik.

Sekarang ini pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi hampir semua kalangan termasuk anak-anak sudah memanfaatkan *gadget* dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap hari. Apalagi dijamin sekarang yang serba online karena pasca covid-19 yang mewajibkan anak-anak sekolah dan para pekerja harus memiliki *gadget*.

¹ [retizen.republika.co.id. 2021. Bahaya Gadget Pada Anak Di Bawah Umur. 5 Oktober 2022.](https://retizen.republika.co.id/posts/12003/bahaya-gadget-pada-anak-di-bawah-umur)
<https://retizen.republika.co.id/posts/12003/bahaya-gadget-pada-anak-di-bawah-umur>

Jumlah Pengguna Smartphone di Indonesia Berdasarkan Pulau

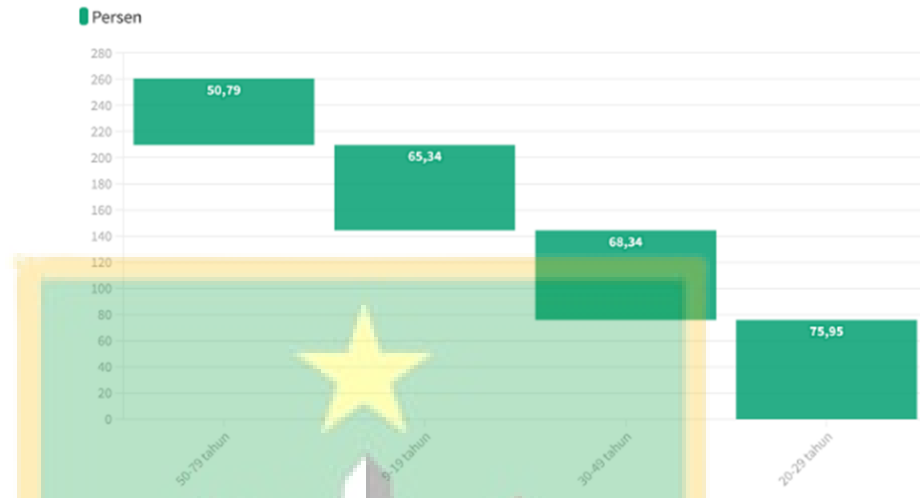


Gambar 1.1 Penggunaan Gadget Berdasarkan Pulau

Sumber: goodstats.id

Berdasarkan data yang peneliti temukan, dari kutipan GoodStats penggunaan gadget pada pulau jawa telah meningkat sebesar 86.60%, disebabkan karena dijamin sekarang gadget merupakan telekomunikasi yang cukup baikserta terjangkaunya perangkat dalam mengakses internet.

Jumlah Pengguna Smartphone di Indonesia Berdasarkan Usia



Gambar 1.2 Penggunaan Gadget Berdasarkan Usia

Sumber: goodstats.id

Sedangkan berdasarkan usia peneliti menemukan bahwa penggunaan gadget didominasi oleh usia 20-29 tahun sebesar 75.95%. Hal tersebut dapat dilihat dari grafik yg peneliti dapat dari web GoodStats.

Melihat beberapa kenyataan di atas, maka penulis sangat tertarik mengangkat judul **“Peran Komunikasi Interpersonal OrangTua Dengan Anak pada Penggunaan Gadget Di Wilayah RT 008 RW 001 Pinang Ranti Jakarta Timur”** dalam penulisan skripsi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengambil perumusan masalah yakni bagaimana komunikasi interpersonal orang tua dengan anak dalam penggunaan gadget?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses komunikasi interpersonal orang tua dengan anak dalam penggunaan gadget.

1.4 Manfaat Penelitian

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

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif sebagai masukan atau referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan bidang komunikasi, khususnya bimbingan konseling yang berkaitan dengan orang tua dan anak.

1.4.2 Manfaat Praktis

Bagi orang tua, merupakan bahan masukan sebagai langkah yang strategis dan dinamis dalam pengajaran di lingkungan keluarga. Bagi peneliti, merupakan bahan informasi guna meningkatkan dan menambah pengetahuan serta keahlian berkomunikasi pada anak.

1.5 Sistematikan Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini, disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, permasalahan, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini, penelitian sebelumnya disajikan melalui tabel dan kerangka konseptual dari buku-buku yang ditemukan oleh peneliti. Pada penelitian-penelitian sebelumnya, peneliti memaparkan beberapa penelitian sejenis yang sebelumnya sudah dilakukan sebagai perbandingan antara kelebihan, kebaruan, dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya, lalu konsepnya yang dapat membantu peneliti untuk penyajian datanya.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan variabel penelitian, metode pengumpulan data, waktu dan tempat penelitian, dan prosedur analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang gambaran umum lokasi penelitian, gambaran hasil observasi di lapangan dan pembahasan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan beberapa kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.