

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era modernisasi seperti sekarang ini, kemajuan teknologi komunikasi dan informasi semakin canggih, perkembangannya semakin luas dan tanpa batas. Kecanggihan teknologi komunikasi dari zaman ke zaman telah mengubah kehidupan manusia, yang mulanya primitif menjadi modern. Era modern seperti saat ini telah banyak mengubah cara berfikir hingga cara berkomunikasi manusia. Dengan adanya indikasi bahwa manusia sebagai makhluk sosial dan makhluk yang berketeraturan, yang mana kehidupannya dibangun dengan akal budi, sangat memerlukan hubungan atau relasi manusia yang harmonis. Keharmonisan itu salah satunya dibangun melalui komunikasi dan interaksi, dimana di dalam hubungan tersebut terdapat pesan-pesan yang perlu diterjemahkan dan dimaknai guna mendapatkan tata laku yang membangun keharmonisan.

Manusia selain ingin mewujudkan hidup secara harmonis, juga sangat memerlukan hidup yang berkualitas dari waktu ke waktu. Maka dari itu, manusia sangat memerlukan komunikasi dengan orang lain untuk mendapatkan pesan-pesan yang bisa mengonstruksi dirinya lebih baik dan berkualitas. Sebab dengan adanya komunikasi, seseorang memperoleh pesan nasihat, pesan kritikan, dan pesan-pesan yang sangat berharga untuk kepentingan perbaikan diri.

Secara umum komunikasi berasal dari bahasa latin yaitu communis, yang berarti “sama” communic, communicatio, atau communicare berarti membuat sama (make to common). Jadi komunikasi dapat terjadi apabila adanya pemahaman yang sama antara penyampai pesan dan penerima pesan. Komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi satu sama lain, sengaja maupun tidak sengaja. Tidak terbatas pada bentuk komunikasi menggunakan bahasa verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni dan teknologi. (Shannon & Weaver)

Sedemikian banyaknya pengertian komunikasi, tetapi ruang lingkup dari komunikasi sudah menjadi kajian yang terpenting dalam perkembangan ilmu komunikasi. Salah satu dari ruang lingkup komunikasi adalah komunikasi antar pribadi. Komunikasi antar pribadi lebih melihat pada proses kedekatan atau keintiman terjadinya komunikasi itu, dengan tujuan pesan yang disampaikan efeknya langsung. Oleh sebab itu, komunikasi antar pribadi lebih dahulu dimulai dengan pendekatan psikologis, membangun kedekatan dan keakraban.

Pada dasarnya semenjak manusia lahir, komunikasi yang dijalin dan dipraktikkan terlebih dahulu adalah komunikasi antar pribadi, seperti komunikasi seorang bayi dengan ibunya. Walaupun wujud komunikasi itu hanya bisa ditangkap melalui bahasa tubuh, tetapi seorang ibu tahu betul dengan pesan-pesan bahasa tubuh bayinya. Bahkan sebaliknya, seorang ibu pun dengan kasih sayang membangun komunikasi antar pribadi kepada bayinya dengan pesan-pesan naluriah nonverbal. Misalnya memberikan ASI dengan penuh kasih sayang dengan bahasa tubuh yang sangat lembut.

Mulyana (2009:81) mengatakan bahwa komunikasi antar pribadi adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal. Bentuk khusus dari komunikasi ini adalah diadik yang melibatkan hanya dua orang, seperti dua sejawat, suami istri, dua sahabat dan seterusnya.

Komunikasi antar pribadi atau interpersonal biasanya terjadi didalam keluarga, misalnya seperti komunikasi antara orangtua dengan anaknya. Tetapi semenjak munculnya fenomena gadget, komunikasi dalam keluarga sudah mulai beralih pada fungsi gadget. Bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi semata, fungsi gadget digunakan untuk hiburan dan edukasi. Diindonesia usia tua maupun muda tidak lepas dengan yang namanya gadget atau smartphone, bahkan mirisnya anak-anak sekarang sudah kecanduan dengan gadget.

Adapula fakta-fakta baru yaitu salah satu pemicu adanya perubahan perilaku yang dilakukan anak-anak saat ini rata-rata sudah menggunakan gadget. Gadget menjadi digemari anak-anak sebagai alat permainan yang modern. Maka dari itu, permainan tradisional yang awalnya dimainkan anak-anak sekarang malah tersisakan dengan munculnya gadget.

Perkembangan teknologi gadget atau smartphone yang semakin canggih akan memanjakan para pecandu gadget dengan berbagai fitur yang apik hingga semakin membuat mereka kecanduan. Bahkan saat ini gadget menjadi alat komunikasi yang pokok bagi masyarakat, hal ini dapat dibuktikan pada kenyataan di lapangan.

Lingkungan keluarga memiliki pengaruh yang sangat penting bagi setiap perilaku dan aktivitas anak. peran keluarga sangat dibutuhkan untuk memberikan kontrol terhadap anak, agar tidak terlalu fokus pada gadget. karena orang tua memiliki kendali penuh atas anak-anak mereka agar anak-anak tidak terjerumus pada konten-konten yang ada di internet. Komunikasi orang tua dan anak menjadi salah satu upaya yang sangat penting dalam mendidik anak (Galvin & Brommel, 1996 dalam Budyatna, 2011).

Orang tua tidak perlu ambil pusing dalam mengurus anaknya, mereka tinggal memberikan gadget pada anak-anaknya agar mereka bisa diam di rumah dan tidak keluyuran, sehingga secara otomatis anak lebih menyukai bermain gadget dari pada bermain di luar. Bahkan anak bisa lalai dengan kewajiban yang lain seperti belajar, hal itu yang sering tidak diperhatikan oleh para orang tua.

Hal tersebut di atas juga terjadi didesa Sambo Pinggir kecamatan Karangbinangun kabupaten Lamongan. Didesa Sambo Pinggir perkembangan teknologi gadget juga sudah berkembang pesat dan sudah merata. Semua keluarga pasti memiliki gadget lebih dari satu. Tak terkecuali anak-anak di desa sambo pinggir yang saat ini sudah merupakan pengguna aktif gadget. Gadget sudah menjadi mainan sehari-hari bahkan sebagian anak mengalami ketergantungan pada gadget. Tidak hanya di kota-kota besar, di desa pun masih banyak anak-anak yang kecanduan pada gadget. Adanya fenomena tersebut menjadikan alasan untuk penulis mengapa desa sambo pinggir menjadi lokasi

penelitian. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di desa sambo pinggir terdapat anak yang sangat sering bermain gadget sampai mereka lupa dengan tugasnya yaitu belajar. Hal itulah yang menjadi alasan penulis mengapa penelitian ini dilakukan di desa Sambo Pinggir. Alasan lain yang mendasari peneliti melakukan penelitian di desa Sambo Pinggir yakni karena kebudayaan yang sama sehingga memudahkan peneliti dalam hal komunikasi dan mendapatkan informasi yang mendalam.

Desa sambo pinggir juga merupakan desa yang strategis untuk dijadikan penelitian karena dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pengguna gadget di desa sambo pinggir mencapai 75%, dan terdapat banyak anak-anak yang bermain gadget, selain bermain gadget di warung dan dibalai desa anak-anak juga bermain di rumah. Para orangtua banyak mengatakan bahwa anak-anak mereka sangat sering menghabiskan waktunya untuk bermain gadget sehingga komunikasi yang mereka lakukan kurang efektif.

Peneliti mendapatkan informan yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan berkat hasil wawancara dan observasi dengan kepala desa sambo pinggir serta masyarakat desa sambo pinggir, bahwasannya terdapat beberapa anak yang masuk dalam kriteria peneliti.

Dari latar belakang tersebut maka penulis ingin meneliti tentang “Komunikasi Interpersonal Orang Tua Mengatasi Anak Pecandu Gadget di desa Sambo Pinggir kecamatan Karangbinangun kabupaten Lamongan”. Tulisan ini dibuat untuk mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal orang tua mengatasi anak pecandu gadget.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, masalah yang menjadi fokus dalam penelitian tersebut adalah bagaimana Komunikasi Interpersonal Orangtua Mengatasi Anak Pecandu Gadget ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk dapat mengetahui, komunikasi yang digunakan oleh orangtua mengatasi anak pecandu gadget. Karena kebanyakan anak jika sudah dihadapkan pada gadget, dia akan terus fokus pada gadgetnya dan tidak memperhatikan apa yang dikatakan oleh orangtua.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

penelitian ini untuk menambah wawasan baru bagi peneliti selanjutnya terutama tentang dengan komunikasi interpersonal orang tua mengatasi anak pecandu gadget.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh para orangtua sebagai wawasan serta pengetahuan dalam mendidik anak yang kecanduan pada gadget serta solusi yang tepat untuk menangani anak pecandu gadget.

1.4.3 Manfaat Bagi Masyarakat

Dari segi sosial, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat pengguna aktif gadget terutama untuk remaja dan anak-anak agar menggunakan gadget sesuai dengan kebutuhannya. Penelitian ini juga diharapkan mampu membuka wawasan para remaja terkait perkembangan teknologi yang semakin maju tidak selamanya berdampak baik pada perilaku mereka. Dan juga dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat meminimalisir penggunaan gadget yang berlebihan.