

BAB I

PENDHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan sosial di masyarakat seiring pergantian zaman memang tidak dapat dipungkiri. Karena zaman berganti pasti diiringi dengan perubahan baik itu positif maupun negatif. Bahkan di abad-21 saat ini kita hampir tidak bisa menghindari pengaruh globalisasi dan modernisasi. Era globalisasi dan modernisasi selalu identik dengan tindakan yang cepat, mudah, efektif dan instan. Negarapun juga sulit membendung arus globalisasi. Mau tidak mau, suka tidak suka, terpaksa maupun suka rela kita harus beradaptasi dengan perkembangan zaman. Pengaruh globalisasi dan modernisasi juga sudah menjalar orang-orang dewasa bahkan mulai dari balita sudah merasakan dampak globalisasi. Dari hal-hal kecil seperti permainan anak-anak sampai hal yang lebih besar seperti perubahan gaya hidup (*Life Style*).

Dalam era digital native ini perkembangan teknologi informasi sangat berkembang pesat dan tidak mudah dikendalikan. Bahkan permasalahan-permasalahan dalam bidang teknologi informasi yang berbasis interaktif saat ini sangat banyak dan menjadi suatu hal yang harus di perhatikan secara serius. Dalam perkembangan teknologi informasi ini sangat beragam salah satunya yaitu internet. Internet merupakan media baru yang sangat populer dalam masyarakat akhir-akhir ini.

Berangkat pada fakta *digitalisasi*, proses dimana teknologi informasi dan komunikasi (makna simbolik dalam bentuk yang telah direkam dan dikodekan) dapat dikurangi menjadi kode biner dan dapat mengalami proses produksi, distribusi, dan penyimpanan yang sama. Media baru yang di maksud disini yaitu proses digitalisasi yang berkembang di masyarakat (McQuail, 2011: 150).

Sejak penemuan komputer pribadi (personal computer) yang perangkatnya sudah masuk ke rumah-rumah, komputer dan teknologi di dalamnya sudah menjadi barang ekonomi yang diperdagangkan. Bahkan informasi yang ada di dalam internet tidak lagi sekedar menjadi informasi *an sich*, melainkan sudah menjadi komoditi baru (Nasrullah, 2012 : 55).

Perkembangan teknologi gadget dan smartphone juga menjadi produksi ekonomi baru. Komoditas yang sudah menjadi kebutuhan primer bukan sekunder lagi. Yang awalnya hanya sebagai sebuah kebutuhan komunikasi dan informasi kemudian berlanjut menjadi sebuah media pelepas waktu luang, bisnis dan sebuah hiburan baru.

Seperti yang telah kita ketahui perkembangan teknologi gadget kini telah berkembang dengan pesat. Sudah banyak produk-produk gadget dan smartphone dalam berbagai versi dan merk yang beredar di pasaran. Bahkan saat ini gadget menjadi alat komunikasi pokok bagi masyarakat, hal itu dapat dibuktikan pada kenyataan di lapangan. Semua orang pasti tidak lepas dengan gadget atau smartphone, baik kalangan dewasa, remaja, maupun anak-anak, bahkan dari status sosial seorang pekerja kantoran, pelajar, pedagang, hingga petani juga tidak lepas dari gadget.

Lembaga riset marketing *Emarketer* yang ditulis dalam *Kominfo.go.id* memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif smartphone di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia menjadi Negara dengan pengguna smartphone terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika. *gadget* adalah sebuah media baru dalam proses komunikasi. *Gadget dan smartphone* tidak lagi digunakan hanya untuk media komunikasi tetapi mulai dilirik oleh beberapa perusahaan pembuat Smartphone untuk dijadikan media hiburan dan edukasi.

Adapun fakta-fakta tersebut merupakan salah satu pemicu adanya perubahan perilaku dalam masyarakat khususnya anak-anak yang saat ini rata-rata sudah menggunakan gadget. Gadget menjadi sangat penting dalam kehidupan

anak-anak yakni sebagai alat permainan yang modern. Bahkan permainan tradisional yang awalnya banyak dimainkan oleh anak-anak sekarang sudah bergeser pada permainan modern yakni gadget.

Lingkungan keluarga memiliki pengaruh penting bagi setiap perilaku dan aktivitas anak. Peran keluarga sangatlah dibutuhkan guna memberikan kontrol terhadap anak, agar tidak terlalu fokus pada gadget. Bagaimana 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 penting dalam mendidik anak. Sebuah keluarga adalah sekelompok manusia yang memiliki hubungan yang akrab yang mengembangkan rasa berumah tangga dan identitas kelompok, lengkap dengan ikatan yang kuat mengenai kesetiaan dan emosi, dan mengalami sejarah dan menatap masa depan (Galvin & Brommel, 1996 dalam Budyatna, 2011).

Keluarga dibangun dengan cara-cara yang berbeda. Komunikasi keluarga memberikan pengakuan dan dukungan yang diperlukan. Tanggung jawab keluarga ialah berinteraksi terhadap satu sama lain dengan cara-cara yang mengakui dan mendukung para sanak secara individual. Pengakuan dan dukungan membantu para anggota keluarga merasa diri mereka berarti dan membantu mereka mengatasi pada masa-masa sulit di mana kita semuanya adakalanya menghadapi. Komunikasi orangtua dan anak sangatlah penting dalam suatu keluarga kecil, orang tua memiliki tanggung jawab yang sudah disebutkan tadi memberikan rasa aman nyaman dan memberikan pengakuan dan dukungan terhadap anak-anak mereka (Budyatna & Ganiem, 2011: 170).

Masyarakat memiliki cara pandang yang baru tentang bagaimana mereka para orang tua dalam memberikan kebebasan terhadap anak untuk menggunakan gadget. Mereka menganggap smartphone serta jenis gadget lainnya lebih efektif bagi anak untuk dijadikan sarana bermain yang baik dan sumber belajar yang efektif dan cepat. Menjadikan gadget sebagai sebuah gaya hidup baru dan modern, tanpa sadar anak-anak menjadi malas belajar dan menjadi lupa diri bahkan

permainan tradisional yang sejak lama menjadi warisan budaya saat ini sudah sangat jarang dimainkan.

Seperti yang telah dijelaskan oleh Bungin dalam bukunya *Perubahan-perubahan sosial* selalu dipengaruhi oleh hal-hal baru di masyarakat yang menciptakan suatu keadaan yang berbeda dengan keadaan sebelumnya dalam sistem sosial). Tidak terkecuali dalam sosial budaya yang tentunya akan mengalami perubahan seiring perkembangan zaman. Di tengah arus globalisasi, dan perkembangan teknologi yang sangat pesat juga mempengaruhi tingkah laku anak-anak dalam memilih bermain. Permainan tradisional di zaman ini sudah jarang sekali dimainkan oleh anak-anak. Gadget menjadi pilihan utama bagi mereka untuk sarana bermain dan hiburan, sehingga permainan tradisional semakin dilupakan (Bungin, 2006: 152).

Kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya menggunakan gadget secara bijak juga memicu penggunaan gadget yang tidak baik. Banyak sekali para orang tua yang sangat tidak mepedulikan dan kurang sadar akan bahaya penggunaan gadget yang berlebihan. Penggunaan gadget tentunya memiliki dampak positif namun setiap hal juga memiliki dampak yang negatif pula. Para orang tua cenderung bersikap praktis dan tidak mau pusing dalam mendidik atau mengurus anak-anaknya. Hal tersebut memiliki faktor yang berbeda-beda diantaranya orang tua yang sibuk akan memberikan pendidikan yang salah terhadap anak mereka. Kurangnya kesadaran para orang tua mengontrol anak-anak dalam penggunaan gadget ini menjadi salah satu faktor mengapa anak-anak menjadi sangat tergantung pada gadget.

Orang tua lebih sering memberikan anak-anak mereka gadget dan mengurung diri di rumah dari pada bermain di luar dengan teman sebayanya. Anak-anak lebih sering bermain gadget dari pada bersosialisasi dengan teman sebayanya. Hal itu juga merupakan dampak negatif dari penggunaan gadget. Orang tua tidak perlu ambil pusing dalam mengurus anaknya, mereka 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 cenderung anak lalai dengan kewajiban yang lain seperti belajar, hal itu yang sering tidak diperhatikan oleh para orangtua.

Orang tua sebagai pemimpin adalah faktor penentu dalam menciptakan keakraban hubungan dalam keluarga. Tipe kepemimpinan yang diberlakukan oleh keluarga akan memberikan suasana tertentu dengan segala dinamikanya. Interaksi yang berlangsung pun bermacam-macam bentuknya. Oleh karena itu, hampir tak terbantah, bahwa karakteristik seorang pemimpin akan menentukan pola komunikasi yang berlangsung dalam kehidupan keluarga. Orang tua sebagai pemimpin dalam kehidupan anak-anak dalam keluarganya memiliki karakteristik yang berbeda dalam berkomunikasi dengan anak-anaknya, dan hal itu juga berpengaruh pada kehidupan sehari-hari anak dalam keluarga (Djamarah, 2004: 5)

Adapun bahasan di atas juga terjadi di desa Telagabiru kecamatan Tanjungbumi kabupaten Bangkalan. Di desa Telagabiru perkembangan teknologi gadget juga sudah berkembang dengan pesat dan sudah merata. Semua keluarga pasti memiliki gadget lebih dari satu. Tak terkecuali anak-anak di desa Telagabiru yang saat ini sudah merupakan pengguna gadget aktif. Orang tua sudah mulai memberikan anak-anak mereka gadget sejak kecil. Dan permainan modern menjadi populer di kalangan anak-anak desa Telagabiru. Gadget sudah menjadi mainan sehari-hari bahkan sebagian anak mengalami ketergantungan terhadap gadget. Adanya fenomena tersebut juga menjadi alasan penulis mengapa desa Telagabiru menjadi lokasi penelitian. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di desa Telagabiru terdapat keluarga yang anaknya sampai tidak mau sekolah atau lebih jarang sekolah akibat gadget. Anak tersebut merupakan anak dari seorang kepala desa Telagabiru yang lebih memilih bermain gadget dari pada sekolah. Anak-anak juga lebih banyak menghabiskan waktunya bermain dengan gadgetnya di rumah dari pada bersosialisasi di luar. Hal itu yang menjadi alasan menarik penulis mengapa penelitian ini dilakukan di desa Telagabiru.

Dan hal itu tidak lepas dari peran keluarga dan orang tua yang mungkin sudah membiarkan anak-anak mereka menggunakan gadget tanpa kendali. Peran orang tua yang sangat minim juga menjadikan salah satu faktor anak-anak

menggunakan gadget secara berlebihan. Kesadaran orang tua di desa Telagabiru memang masih rendah karena tingkat pendidikan disana juga masih terbilang rendah, sehingga masih banyak orang tua yang masih awam dan belum menyadari bagaimana mendidik dan mengontrol anak-anak mereka dalam menggunakan gadget secara bijak.

Dari uraian latar belakang tersebut maka penulis ingin meneliti tentang “Komunikasi orang tua dan anak pengguna gadget di desa Telagabiru kecamatan Tanjungbumi kabupaten Bangkalan “. Tulisan ini dibuat untuk menjelaskan bagaimana pola komunikasi orang tua terhadap anak dalam penggunaan gadget dan peran serta orang tua dalam penggunaan gadget di kalangan anak-anak.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana Pola Komunikasi Orangtua Dan Anak dalam Penggunaan Gadget Di Desa Telagabiru Kecamatan Tanjungbumi Kabupaten Bangkalan ?

1.3 Tujuan

Mengacu pada rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Pola Komunikasi Orangtua Dan Anak dalam Penggunaan Gadget Di Desa Telagabiru Kecamatan Tanjungbumi Kabupaten Bangkalan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

- a. Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan.
- b. Diharapkan dapat menambah pengetahuan baru dan literatur bagi penelitian selanjutnya terutama yang berkaitan dengan pola komunikasi orang tua dan anak terkait penggunaan gadget.
- c. Memberikan pemahaman tentang penggunaan gadget.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman bagi peneliti mengenai pola komunikasi orang tua dan anak dalam penggunaan gadget. Memberikan penjelasan tentang perkembangan teknologi gadget. Bagaimana bersikap terhadap media baru dan teknologi yang berkembang di masyarakat.
- b. Diharapkan bagi orangtua untuk lebih memperhatikan aktivitas dan cara memanfaatkan teknologi bagi anak, serta memberi pemahaman terhadap anak untuk lebih bijak menggunakan teknologi baru khususnya Smartphone dan gadget.