

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kecanggihan Teknologi adalah salah satu dari berkembangnya zaman atau era yang nyata. Kian canggih dan berkembang teknologi maka semakin *modern* era yang dilalui. Kemajuan dari teknologi para masa sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih, banyak teknologi yang telah diciptakan membuat sedikit demi sedikit membawa perubahan yang berdampak cukup besar dalam berbagai hal khususnya dalam hal kebudayaan saat ini. Gawai sudah dianggap seperti budaya dengan segala kecanggihan yang dimilikinya. Hampir semua kalangan dalam berbagai rentan usia sudah menggunakan atau memiliki gawai itu sendiri.

Pengguna gawai sudah sangat beragam macamnya pada saat ini. Tak hanya dari kalangan dewasa yang sudah bekerja, banyak juga dari kalangan lainnya seperti remaja sekolah bahkan hingga anak-anak yang belum bersekolah, mereka semua menggunakan gawai untuk membantu kelangsungan aktivitas sehari-hari atau sekedar hanya untuk hiburan saja.

Sekarang ini bahkan sering ditemui pemanfaatan gawai yang dijadikan satu dari berbagai jalan pintas untuk meringankan tugas orang tua yaitu dalam mendampingi anak atau sebagai pengalih perhatian anak-anak mereka. Memanfaatkan fitur dan aplikasi yang menarik para orang tua ini memberikan gawai pada anak-anak mereka dengan kebebasan penuh dengan dalih sang anak

diam, tidak bermain kotor, kabur keluar rumah, atau bahkan rewel menangis
minta

untuk ditemani. Tujuan para orang tua sendiri memberikan anak mereka gawai adalah agar para orang tua bisa fokus mengerjakan pekerjaan lainnya sementara waktu.

Anak yang telah diberikan izin bermain gawai dengan bebas tanpa pengawasan yang benar oleh orangtuanya, lama-lama akan mulai terbiasa fokus hanya pada gawai tersebut, baik memainkan permainan yang ada atau menonton video pada aplikasi fitur yang telah tersedia di dalam gawai tersebut. Melihat hal ini kebanyakan orang tua memiliki persepsi yang salah, mereka beranggapan bahwa gawai bisa dijadikan teman untuk sang anak. Padahal teman terbaik bagi anak-anak adalah anak-anak usia sebayanya, dan tanpa mereka sadari bahkan peranan orang tua sedikit demi sedikit mulai tergantikan oleh gawai itu sendiri, padahal pada usia 1-5 tahun anak sangat membutuhkan perhatian lebih dari orang tuanya.

Usia anak 1-5 tahun adalah masa paling produktif yang sangat menentukan tumbuh kembang anak di masa depan. Masa ini disebut sebagai periode usia emas bagi anak-anak atau sering disebut dengan istilah masa *The Golden Age*. Pada periode ini tidak dapat terulang yang mana hanya terjadi satu kali dalam satu kehidupan masing-masing manusia, alasan inilah yang membuat masa *golden age* disebut sebagai penentu kelangsungan hidup sang anak kedepannya.

Seluruh aspek akan bekerja secara maksimal dalam masa periode *golden age* anak-anak, meliputi kecerdasan intelektual, spiritual dan emosi sang anak akan berkembang semaksimal mungkin. Anak-anak akan menjadi seseorang yang

dapat menirukan segala yang mereka lihat hanya dalam satu kali, mereka lebih cerdas dari yang para orang tua pikirkan, lebih cerdas dan cekatan. Maka orang tua tidak boleh menganggap remeh anak-anak yang sedang berada dalam masa *golden age* ini. Semakin banyak mereka belajar dan meniru dari sekitar semakin berpengaruh pada pembentukan kepribadian, karakter, hingga kemampuan kognitifnya. Jangan pernah melepaskan perhatian pada anak dimasa *golden age*-nya karena dapat merugikan sang anak dalam pertumbuhan selanjutnya.

Orang tua hendaknya tidak menyepelkan masa emas di pertumbuhan sang anak dengan memberinya gawai untuk menemani bermain sehari-hari, dan orang tua harus sebisa mungkin memberikan contoh yang baik terhadap anaknya ketika masa *golden age* ini. Ketika orang tua terlalu sibuk dengan gawainya masing-masing maka sang anak akan menirukan hal yang sama sampai terbawa keumur dewasanya.

Anak-anak balita pada dasarnya memiliki tiga kebutuhan mendasar untuk menunjang tumbuh kembang mereka yaitu nutrisi seperti konsumsi asupan gizi yang didapat dari makanan, stimulasi seperti segala aktifitas yang merangsang stimulus anak, juga pemberian kasih sayang yang diberikan oleh orang tua ataupun orang-orang di sekitar.

Anak balita memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mereka penuh dengan rasa ingin tahu pada segala hal yang ada di sekitarnya. Ketika diberikan gawai atau diperlihatkan gawai oleh orang tuanya anak pasti akan sangat tertarik, bagi mereka gawai adalah suatu hal yang baru dan tidak mereka tahu. Ketika rasa

keingintahuannya muncul terhadap gawai, anak cenderung akan terfokus pada gawai tersebut, mereka akan terus mencari tahu tentang bagaimana cara menggunakannya, dan cara mendapatkan hal lain seperti video, gambar, atau musik. Anak yang sudah terfokus pada gawai, biasanya akan hilang fokus terhadap sekitar. Diharapkan anak akan berkembang dan tumbuh dengan sempurna tanpa terganggu oleh satu hal yang sering kali dijadikan masalah di era media baru ini yaitu gawai, dimasa *golden age*-nya orang tua sebisa mungkin untuk memenuhi kebutuhan mutlak sang anak dan memperhatikan dengan benar tumbuh kembangnya.

Orang tua sekarang terlalu menyepelekan dampak bahaya dari gawai ini, mereka memberikan gawai tanpa pengawasan dan bermain gawai disekitaran anaknya tanpa terlalu memperdulikan dampak yang akan terjadi pada anaknya. Banyak ditemukan orang tua yang sudah memberikan gawai pribadi untuk anak-anak balita mereka, dengan dalih agar anak tidak mengganggu atau meminjam gawai orang tua ketika mereka sedang memakainya. Ketika sudah seperti ini, anak akan meniru perilaku orang tuanya yang selalu bermain gawai dan memberikan gawai untuk pengalihan perhatian sementara sang anak.

Perilaku orang tua yang terlalu banyak melibatkan gawai di kehidupan sehari-sehari untuk mengasuh anaknya perlahan lahan akan membuat sang anak menjadi terbiasa dengan gawai sebagai pengasuhnya. Ketika sudah seperti ini, sang anak hanya ingin menghabiskan waktu dengan gawainya, dan apatis terhadap sekitar termasuk pada orang tuanya.

Momen *golden age* bila dihabiskan anak terlalu banyak menggunakan gawai ditakutkan ketika tumbuh besar sang anak akan kesulitan berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Kesulitan berbaur, tidak bisa mengemukakan pendapat atau berkomunikasi dengan baik dan cenderung apatis atau bisa dikatakan menjadi seorang *introvert* karena ketika kecil sang anak kurang bergaul dengan lingkungan sekitarnya.

Usia 1-5 tahun pada anak-anak normal biasanya menghabiskan waktu dengan bermain, entah bermain bersama teman sebaya, bermain sendirian di halaman rumah, maupun bermain dengan mainan di sekitar mereka. Bermain dalam usia *golden age* ini merupakan salah satu proses belajar, dari proses belajar lewat bermain ini anak tidak hanya mendapatkan kepuasan bermain, namun juga membangun karakter, kepribadian, serta sikap sang anak.

Berbeda dengan anak normal, anak yang mulai terganggu oleh gawai memiliki kegemaran berbeda, ia lebih asyik dengan gawainya dan mengabaikan sekitarnya. Sering kali lupa untuk bermain diluar dengan anak-anak sebayanya karena fokusnya hanya tertuju pada gawai yang dimainkan. Hal ini sering kali menjadi bibit masalah utama dalam proses pertumbuhan dan perkembangan sang anak kedepannya.

Komunikasi antar orang tua dan anak pun menjadi kunci utama untuk kelangsungan tumbuh kembang anak kedepannya karena tanpa komunikasi, semuanya akan menjadi percuma, harus ada keharmonisan yang terjadi antara anak dengan orang tuanya agar keakraban tetap terjalin dan terjaga. Komunikasi itu

sendiri merupakan suatu proses penyampaian informasi atau pesan dari satu orang ke orang lainnya, baik melalui lisan ataupun tulisan, secara langsung ataupun tidak langsung. Salah satu kebutuhan manusia yang mutlak adalah komunikasi, kebutuhan ini nyata adanya digunakan oleh manusia yang pada dasarnya adalah makhluk sosial, tanpa komunikasi manusia tidak akan bisa bersosial. Dengan komunikasi manusia bisa dengan mudah bersosial, mengenal satu sama lain dengan keinginan masing-masing melalui berbicara, mendengarkan maupun hal yang terlibat lainnya dalam proses komunikasi.

Berkomunikasi dengan baik agar terjalinnya komunikasi yang sempurna, diharapkan menjadikan orang tua dan anak memiliki pengertian yang sama dalam memandang suatu hal, terciptanya perasaan senang diantara keduanya ketika berkomunikasi, orang tua memiliki andil untuk memperbaiki sikap atau mengambil tindakan dan keputusan yang akan dilakukan oleh anak, dan terjalin keterbukaan diantara keduanya.

Memperbanyak komunikasi ketika mengawasi anak bermain gawai dapat meminimalisir kecanduan atau pemakaian berlebihan gawai oleh anak anak, selain itu bisa untuk mempererat ikatan antar orang tua dan anak, sehingga anak akan lebih mendengarkan orang tuanya.

Orang tua dapat menggunakan pola komunikasi yang fleksibel, bisa membuat sang anak menjadi percaya diri untuk membuka diri mengungkapkan pikiran seperti ide, berpendapat dari diri sendiri, atau bahkan saran yang dipikirkan sendiri. Dengan komunikasi yang dilakukan sefleksibel mungkin ini,

diharapkan anak merasa diberikan lebih banyak kesempatan untuk berbicara tentang pemikiran mereka, juga memungkinkan untuk sang anak menjadi lebih bisa mengekspresikan keberadaan dirinya sebagai bagian dari komunikasi yang sedang dilakukan. Ketika terjalinnya komunikasi yang baik dan sempurna juga sangat efektif antara orang tua dan anak, maka akan dipastikan tidak ada kendala seperti kecanduan saat anak diberikan gawai atau diperkenalkan pada gawai, karena anak yang kecanduan gawai cenderung sulit untuk berkomunikasi dengan baik pada sekitarnya termasuk orang-orang terdekatnya seperti keluarga.

Keluarga adalah salah satu pendidik yang merupakan tempat paling awal dari bagian perjalanan pembelajaran anak-anak maka sebisa mungkin keluarga tidak memberikan contoh yang buruk dalam masa tumbuh kembang anak, dalam keluarga kepribadian, karakter, serta sikap anak akan terbentuk sedikit demi sedikit mengikuti bagaimana pembelajaran yang didapat oleh sang anak melalui keluarganya, maka diperlukan perhatian khusus. Sebisa mungkin harus diperhatikan dalam berbagai aspek polanya. Mulai dari pola interaksi, pola edukatif, maupun efektif. Kebutuhan fisik serta psikologis anakpun harus dipenuhi sebisa mungkin oleh keluarga. Keluarga disini adalah orang tua dan orang-orang terdekat di sekitar.

Komunikasi antara orang tua dengan anak digolongkan ke dalam komunikasi antar pribadi. Hal yang tidak statis namun dinamis ini diberikan istilah komunikasi antar pribadi. Komunikasi antar pribadi disini adalah

komunikasi yang terjalin antara anggota keluarga yang bersangkutan, dikhususkan tertuju pada orang tua dan anak-anaknya.

Komunikasi antarpribadi ini memaksimalkan kebaikan hubungan antar insan yang terlibat dalam prosesnya, sehingga terhindar dari konflik pribadi, dan menambah pengalaman berinteraksi dengan sesama. Sehingga dapat ditarik kesimpulan komunikasi antar pribadi ini adalah salah satu dari banyaknya proses sosial yang mana didalamnya memberikan dampak seperti saling mempengaruhi, serta bisa menonjolkan sisi keterbukaan satu sama lainnya.

Anak-anak di jaman sekarang tidak lagi sama dengan anak-anak di jaman dahulu karena saat ini anak-anak sudah terpapar teknologi sedari kecil, pun bisa dibilang sedari mereka masih di dalam perut. Mereka dilahirkan ditengah kecanggihan teknologi, sehingga anak-anak sekarang disebut sebagai anak era digital.

Orang tua yang memiliki anak di era digital ini diharapkan bisa memperhatikan hal-hal seperti berbagai aspek kesehatan, dimulai dari mata sang anak karena terlalu lama atau terlalu banyak melihat layar teknologi elektronik khususnya gawai yang anak-anak gunakan dapat memicu masalah penglihatan yang salah satunya adalah mata minus atau silindris, bisa juga menyebabkan kesulitan konsentrasi yang disebabkan penggunaan gawai berlebihan membuat sang anak hilang fokus pada hal lain termasuk belajar dan hanya terfokus pada gawainya, dengan kata lain mengubah keterampilan perhatian sang anak, hal ini bisa sampai

mempengaruhi perilaku anak yang bisa jadi terlalu aktif atau malah menjadi sangat pasif.

Intensitas menggunakan gawai mempunyai pengaruh yang cukup besar dalam perkembangan anak usia 1-5 tahun. Semakin tinggi intensitas penggunaan gawai maka semakin besar peluang anak untuk mengalami kemungkinan penyimpangan perkembangan. Maka orang tua hendaknya membentuk karakter anak dengan pola asuh yang tepat, agar sang anak memiliki lingkungan kehidupan yang membuatnya senang dan merasa aman. Keluarga juga hendaknya memberikan proteksi yang positif, juga baik, dan benar bagi sang anak agar nantinya memiliki pondasi diri yang kuat dan kokoh untuk menghadapi masa pertumbuhan berikutnya di era digital ini.

Gawai memiliki dua sisi dampak yang terlihat, bukan hanya dampak negatif namun gawai juga memiliki dampak positifnya yaitu bisa mempermudah komunikasi dengan sang orang tua ketika sedang berjauhan dengan sang anak, menambah pengetahuan dengan mudah hanya dengan melihat cuplikan video atau gambar yang ada pada gawai, singkatnya dampak positif ini bisa langsung dilihat dari segi bagaimana ketika sang anak berpikir dapat mampu membantu dalam bagaimana cara mengatur cara memainkannya, mengelola strategi permainan yang dimainkannya, serta dapat meningkatkan kemampuan otak kanan sang anak apabila dalam pengawasan yang benar dan baik dari orang tua atau orang-orang disekitar.

Gawai memang memiliki sisi dampak positifnya, namun jangan hiraukan sisi dampak negatifnya yang lebih mendominasi dan lebih berpengaruh besar terhadap tumbuh kembang anak-anak. Selain menjadikan anak *introvert* atau menurunkan kemampuan dalam bersosialisasi dan berkomunikasi di masa depan, gawai juga mengakibatkan radiasi merusak jaringan pada syaraf dan otak anak-anak yang masih sensitif dan lemah apabila terlalu berlebihan menggunakan gawai. Seorang anak yang sudah kecanduan memakai gawai akan menjadi anak yang tidak memiliki keiginan atau bisa disebut malas, contohnya dalam hal membaca dan menulis, selain itu juga pemberian gawai yang berlebih membuat anak menjadi pribadi yang *instan*, karena diberikan banyak kemudahan melalui gawai anak menjadi lupa bagaimana cara berjuang untuk mendapatkan sesuatu yang berakhir menjadi hilangnya kesabaran dalam menghadapi hal yang tidak sesuai dengan keinginannya pada kehidupan sehari-hari.

Fenomena anak-anak yang mulai kecanduan gawai karena tidak diawasi dengan benar oleh para orang tuanya semakin tampak dalam beberapa tahun terakhir, anak yang dikategorikan kecanduan gawai adalah anak-anak yang menghabiskan sekitar 6 jam sampai 10 jam perharinya, sementara waktu lamanya bermain gawai yang ideal yang ditetapkan oleh para ahli kesehatan anak dari seluruh dunia bagi anak-anak balita di umur 1-5 tahun adalah hanya 1,5 sampai 2 jam saja perharinya. Kecanduan gawai merupakan ancaman serius bagi anak-anak khususnya anak-anak balita. Maka orang tua harus sadar akan ancaman tersebut, dan bersikap bijak mengawasi dan membatasi anak-anaknya saat bermain gawai,

jangan sampai sang anak menjadi kecanduan dan harus menjalani terapi agar bisa lepas dari gawai yang mulanya diberikan sendiri oleh orang tua.

1.2 Fokus Penelitian

Orang tua hendaknya memberikan perhatian khusus pada penggunaan gawai oleh anak yang semakin hari semakin dianggap biasa, padahal memiliki efek negatif yang luar biasa untuk kelangsungan masa depan sang anak, umumnya pasti semua orang tua memiliki keinginan yang paling baik untuk sang anak, tidak ada satupun orang tua yang menginginkan pertumbuhan sang anak terganggu dan menjadi tidak sempurna, apalagi penyebab ketidak sempurnaan perkembangannya karena gangguan dari gawai yang diberikan oleh kehendak orang tua sendiri. Bisa dilihat secara nyata beberapa murid TK Mamelsy lebih memilih menggunakan gawai mereka pada jam istirahat, daripada bermain bersama teman-teman dan mengeksplorasi sekitarnya.

Berdasarkan masalah yang dijelaskan, peneliti akan memfokuskan penelitian pada bagaimana perilaku komunikasi balita kecanduan gawai di TK Mamelsy Bandung.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas, pertanyaan penelitian yang tersusun adalah:

1. Bagaimana motif tujuan orang tua murid TK Mamelsy dalam pemberian gawai pada anak-anaknya?

2. Bagaimana motif penyebab orang tua murid TK Mamelsy dalam pemberian gawai pada anak-anaknya?
3. Bagaimana orang tua murid TK Mamelsy memaknai pemakaian gawai pada anak-anaknya?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dipaparkan diatas, yaitu:

1. Untuk mengetahui motif tujuan dari orang tua murid TK Mamelsy dalam pemberian gawai pada anak-anaknya.
2. Untuk mengetahui motif penyebab dari orang tua murid TK Mamelsy dalam pemberian gawai pada anak-anaknya.
3. Untuk mengetahui pemaknaan penggunaan gawai pada anak-anaknya oleh orang tua murid TK Mamelsy.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini di harapkan memberikan manfaat akademis, yaitu:

1. Mengembangkan kajian ilmu komunikasi dalam pola, dan perilaku komunikasi anak balita
2. Mengembangkan ilmu komunikasi keluarga
3. Mengembangkan komunikasi antapribadi, terutama komunikasi orang tua dan anak

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini di harapkan memberikan manfaat praktis yaitu:

1. Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadikan sedikit sumber yang berbentuk informasi tentan berkenaan kecanduan gawai pada anak-anak balita di sekitar khususnya keluarga terdekat.
2. Mengetahui apa saja gejala kecanduan gawai yang dialami oleh anak-anak balita, hingga bisa diketahui titik terang untuk keluar dari kecanduan gawai pada balita.
3. Penelitian ini bermaksud untuk menjadikan informasi-informasi yang berguna bagi para orang tua tentang apa saja dampak negatif dari kecanduan balita pada gawai
4. Orang tua diharapkan memiliki pemahaman mengenai gambaran anak yang kecanduan bermain gawai dan langsung mengetahui ciri gejala dari kecanduan gawai ini.