

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Digitalisasi merupakan bagian yang tidak pernah terlepas dari kehidupan modern manusia pada saat ini. Segala aktivitas yang dilakukan oleh manusia kini bergantung pada keberadaan teknologi yang canggih. Kehidupan yang terdigitalisasi tentu saja mengubah tatanan sosial manusia, salah satunya adalah dunia *parenting* pada saat ini. Hal tersebut didukung oleh penulisan Reis, dkk. (2020, hlm. 443).

Dunia *parenting* pada masa sekarang tidak bisa untuk tidak meliputi teknologi dalam mendidik anak-anaknya. Anak-anak yang lahir dari orang tua generasi milenial terbagi menjadi dua kategori, yaitu generasi Z dan juga generasi alpha. Generasi Z merupakan generasi yang terlahir dari tahun 1995 sampai 2009 dan generasi alpha lahir dari tahun 2010 sampai 2025 (Dimock, 2019, hlm. 2).

Pada saat seorang anak lahir di dunia yang serba digital, orang tua menjadi orang pertama yang membuat mereka terjun ke dalam dunia canggih ini. Sebuah hal yang tidak mungkin pada zaman sekarang apabila seseorang tidak menyentuh dunia digital, salah satunya adalah menggunakan *gadget*. Terutama untuk orang tua generasi milenial yang sudah kenal dengan *gadget*, menjadi hal yang tidak mungkin bila mereka tidak mengabadikan suatu momen dan membagikannya di media sosial. Orang tua yang mengunggah foto atau video dari anaknya saja sudah menjadi bagian membangun jejak digital pertama bagi anak mereka.

Walaupun begitu dengan keberadaan teknologi di sekitar para orang tua, peran dasar orang tua tetap tidak berubah, orang tua tetap dibutuhkan untuk mengasuh, melindungi, menafkahi, mencintai, dan membimbing anak-anak mereka. Praktik *parenting* anak-anak di masa lalu dan masa kini paling efektif ketika mendasarkan nilai-nilai serta prinsip pola asuh yang positif yang kolaboratif dengan menumbuhkan komunikasi terbuka serta kepercayaan.

Yozasarah Ambarsari, 2025

KONSTRUKSI CO-CREATION VALUE ORANG TUA DALAM BERMAIN GAWAI BERSAMA ANAK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Mengetahui efektifnya *parenting* dengan cara menerapkan pengasuhan positif, maka diharapkan orang tua mampu menerapkan gaya tersebut dalam membangun pengasuhan di masa digitalisasi. Pengasuhan positif ini biasanya diasumsikan sebagai gaya pengasuhan yang dipenuhi dengan kasih sayang, pujian yang jelas dan terfokus, mendukung peningkatan kemandirian, serta menerapkan aturan dan konsekuensi yang tegas (Livingstone & Byrne, 2018, hlm. 20).

Pengasuhan positif mampu dileburkan ke dalam kehidupan digitalisasi karena anak-anak akan menjadi orang yang akrab dengan teknologi, salah satunya gawai atau *gadget*. Orang tua perlu menjalin komunikasi serta kepercayaan dalam dunia digitalnya anak-anak supaya mereka mampu mendiskusikan aktivitas *online* otonom mereka secara terbuka karena mereka merupakan kategori *digital natives* (McCrindle, 2020, hlm. 8). Orang tua digital harus memahami gaya pengasuhan apa juga yang paling cocok untuk diterapkan kepada anak-anak mereka dengan mengevaluasi karakternya.

Gaya pengasuhan terus terjadi perubahan seiring berkembangnya zaman. Dipaparkan oleh Milovidov (2020, hlm. 12) terdapat perbedaan pada gaya pengasuhan di zaman tradisional dan digital. Dengan berbagai jenis pengasuhan anak dari zaman tradisional ke zaman modern, orang tua perlu memikirkan jenis pengasuhan seperti apa yang cocok untuk diterapkan kepada anak mereka yang lahir di zaman teknologi yang serba canggih. Gaya pengasuhan orang tua akan berdampak dalam pertumbuhan serta perkembangan mereka di dalam kehidupannya. Seiring berjalannya waktu, ketika mereka beranjak remaja pun mereka akan menyesuaikan kembali perubahan karakter dalam tumbuh kembangnya karena mereka akan menjadi lebih mandiri dan ingin segalanya diatur oleh mereka sendiri dengan prinsip yang mereka anut (Patton dkk., 2016, hlm. 5).

Kategori generasi orang tua yang memiliki anak *digital natives* merupakan orang tua generasi milenial di mana mereka memiliki keunikan untuk memiliki kemampuan *digital parenting* atau pengasuhan dengan mengkolaborasikan pengajaran menggunakan gawai untuk menghasilkan suatu nilai. Hal tersebut merupakan perubahan dalam proses mediasi orang tua dalam penggunaan gawai

Yozasrah Ambarsari, 2025

KONSTRUKSI CO-CREATION VALUE ORANG TUA DALAM BERMAIN GAWAI BERSAMA ANAK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

anak-anak. Orang tua menggunakan gawai untuk aktivitas sehari-hari mereka dengan anaknya dalam mempraktikkan pengasuhannya.

Strategi pengasuhan dari orang tua milenial ini berkaitan dengan peraturan dalam penggunaan gawai oleh anak-anak. Gaya pengasuhan orang tua dalam dunia digital ini tetap harus memiliki bentuk interaksi orang tua dan anak, pendisiplinan, interaksi sosial, serta mediasi dari orang tua (Chou dkk., 2016, hlm. 205).

Tidak hanya itu, mereka dituntut untuk mampu melakukan pengawasan dalam penggunaan gawai anak. Pengasuhan dalam pengawasan penggunaan gawai merupakan suatu hal yang alamiah muncul karena kehadiran teknologi. Bahkan pada isu anak mengenal teknologi, banyak orang tua yang memanfaatkan kehadiran teknologi itu dalam menciptakan nilai-nilai positif. Namun tidak dipungkiri, banyak orang tua juga yang menjadi lebih khawatir terhadap penggunaan gawai anak-anak dari segi apa yang mereka konsumsi di gawai. Anak yang menjadi kecanduan pun menjadi kekhawatiran dari para orang tua (Idoiaga-Mondragon dkk., 2025, hlm. 6).

Kekhawatiran tidak akan pernah hilang dari benak orang tua terhadap perkembangan seorang anak. Terlebih anak-anak akan sangat akrab dan tidak pernah lepas dengan gawai mereka di dunia yang serba modern ini. Orang tua juga tentunya akan sering menggunakan gawainya untuk keperluan mereka sehari-hari. Penggunaan gawai ini mampu dikolaborasikan dalam sebuah bentuk pengasuhan dari orang tua terhadap anak-anak.

Untuk memberikan pengajaran kepada anaknya, pengasuhan digital oleh orang tua milenial biasanya memberikan pemahaman dalam pendidikan yang mendukung pengasahan intelektual dan kreativitas, seperti misalnya Cocomelon Channel di YouTube. Tontonan tersebut diberikan untuk memberikan edukasi mengenai kosakata bahasa Inggris atau pengenalan berbagai aktivitas bagi anak-anak. Penelitian dari Anggraini, (2022, hlm. 81) menunjukkan bahwa tontonan seperti Cocomelon mampu memberikan efek pengenalan serta penambahan kosakata bahasa Inggris bagi anak-anak.

Dalam pengasuhan orang tua di zaman serba digital ini juga ketika anak-anak menjadi seorang *digital natives* yang tidak pernah terpisahkan dengan gawai, orang tua menyeimbangkan penggunaan gawai dengan aktivitas tanpa gawai mereka. Penelitian mengenai anak dengan penggunaan gawai oleh Jha (2020, hlm. 3) bahwa pada kasusnya, usia dua tahun sudah bisa mengoperasikan gawainya sendiri, sedangkan kategori usia nol hingga lima tahun sebenarnya sangat disarankan untuk selalu melakukan aktivitas fisik dalam mempelajari lingkungan kehidupannya (Milovidov, 2020, hlm. 7).

Agar penggunaan gawai serta aktivitas fisik seimbang, maka terdapat solusi yaitu *screen time* atau pembatasan durasi penggunaan gawai pada anak. Hal tersebut menjadi salah satu bentuk pengasuhan orang tua dalam mendisiplinkan anak mengenai peraturan yang berlaku dalam penggunaan gawai (Auxier dkk., 2020, hlm. 10). Selain itu dengan peraturan seperti itu, anak menjadi mengerti konsep waktu. Ketika anak memiliki waktu penggunaan gawai yang dibatasi, anak akan mengalihkan aktivitasnya ke yang lain. Orang tua bisa mengarahkan anaknya untuk bermain bersama tanpa gawai, bersosialisasi, mengasah kreativitasnya, serta menghabiskan waktu bersama dengan tujuan meningkatkan kedekatan emosionalnya. Dengan begitu, maka kegiatan penggunaan gawai dan aktivitas mereka dalam dunia nyata pun akan seimbang.

Pada realitanya dalam kasus yang sering terjadi adalah anak-anak mendapatkan perilaku pembiaran dari orang tuanya untuk bebas menggunakan gawai tanpa pengawasan dan batasan waktu. Terdapat beberapa motif yang membuat orang tua membiarkan anaknya menggunakan gawai tanpa pengawasan atau pun batasan. Salah satu alasan yang umum terjadi adalah membuat anak tenang dan diam agar orang tua bisa beraktivitas dengan tenang (Adinda dkk., 2021, hlm. 159). Ketika hal tersebut terjadi, anak pun tidak memiliki sesi pengawasan, pengarahan, atau pun pembatasan. Sementara pengawasan dan pengarahan merupakan salah satu cara implementasi orang tua dalam membangun nilai-nilai positif dengan anak.

Selain itu juga orang tua memberikan gawai pada anak supaya anak tidak tantrum (Radesky dkk., 2016, hlm. 397). Tantrum yang dimaksud pun berupa fisik atau pun verbal. Contoh tantrum fisik yaitu memukul, menggigit, atau pun melawan, sedangkan contoh tantrum verbal yaitu menangis, histeris, berteriak, dan merengek (Munisa, 2020, hlm. 148). Bagaimanapun perilaku tantrum tidak dapat dibiarkan dengan solusi yang sifatnya sementara karena akan berujung pada pemikiran harus berperilaku kasar baik secara fisik atau pun verbal terlebih dahulu untuk mendapatkan apa yang anak inginkan (Wiliyanarti dkk., 2020, hlm. 140).

Maka dari itu, penggunaan gawai oleh anak tidak boleh didasari dengan tujuan seperti hal tersebut untuk menghindari dampak buruk yang tidak diinginkan di masa yang akan datang. Dengan mengonstruksi *co-creation value* dengan menggunakan gawai bersama anak sebagai salah satu cara mengasuh anak diharapkan mampu membentuk nilai-nilai positif, seperti *bonding* yang mampu mempengaruhi relasi emosional antara orang tua dan anak (Lian & Han, 2018, hlm. 112).

Sayangnya di Indonesia sendiri masih terdapat kesenjangan pemahaman orang tua terkait bagaimana memitigasi pemanfaatan teknologi digital anak-anak mereka. Didukung oleh penelitian dari Moawad & Ebrahim (2016) bahwa dengan perkembangan zaman digital, orang tua harus bersaing dengan keberadaan teknologi untuk tetap mampu terlibat dalam kegiatan-kegiatan anaknya. Terlebih anak-anak kini lebih banyak menghabiskan waktunya menggunakan teknologi yang mampu mempengaruhi hubungan orang tua dengan anak.

Keadaan tersebut bisa membuat individualisasi dan membuat jarak kedekatan antara orang tua dan anak. Mengonstruksi *co-creation value* mampu menghasilkan nilai yang jauh lebih positif dan efektif antara orang tua dan anak yang dapat mempengaruhi segala aspek (Jia dkk., 2024, hlm. 35).

Selain itu, kajian terkait bagaimana kesenjangan tersebut masih terfokus pada aspek teoritis dan aspek efektivitas. Kajian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu. Sebagai contoh, kajian oleh Dasgupta & Prashar (2020) yang

membahas mengenai bagaimana persepsi nilai inovasi pendidikan dengan *co-creation value*. Selanjutnya penelitian oleh Kangas (2010) membahas mengenai pentingnya keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran kreatif di sekolah yang tidak monoton hanya dari guru ke anak. Begitu pula dengan penulisan Marsh dkk., (2018) yang sejalan dengan kajian Kangas yaitu gambaran mengenai keterlibatan anak-anak dalam pembuatan konten pembelajaran. Selanjutnya Toh & Lim (2021) mengkaji mengenai eksplorasi orang tua mengenai efektivitas dari *co-play* digital orang tua dengan anak, sehingga menjadikan adanya *gap* atau celah penulisan untuk dieksplorasi dari sisi praktisnya yaitu bagaimana proses pendekatan orang tua dalam mengonstruksi *co-creation value* dari awal hingga akhir dan apa saja nilai yang muncul dari proses pengonstruksian tersebut.

Penulis menggunakan metode fenomenologi untuk meneliti konstruksi *co-creation value* orang tua dalam bermain gawai dengan anak. Pemilihan metode ini didasari dengan fokus terhadap pengalaman subjektif di mana fenomenologi mengkaji mengenai pengalaman dari seseorang. Selain itu juga fenomenologi mampu menjelaskan mengenai kompleksitas pengalaman manusia karena dalam bermain gawai bersama anak, ikatan antara orang tua dan anak pada aspek emosi, interaksi sosial, kepuasan, serta pembelajaran akan menjadi saling berkaitan. Oleh karena itu, dengan menggunakan metode fenomenologi ini dapat menjawab rumusan masalah penulisan mengenai bentuk *co-creation value* dan juga dampak jangka panjang dari orang tua bermain gawai bersama dengan anak.

Penelitian ini terbagi menjadi tiga bab. Bab 1 berisi pernyataan masalah, pertanyaan penelitian, dan tujuan penelitian. Bab 2 berisi kajian yang akan dilakukan penulis berkaitan dengan topik penelitian, mencakup konsep *co-creation value*, peran orang tua dalam pengasuhan digital, perkembangan anak dan penggunaan gawai, faktor yang mempengaruhi konstruksi *co-creation value*, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir. Selanjutnya di bab 3 penulis akan memaparkan desain penelitian ini secara rinci dengan menjelaskan mengenai partisipan, proses pengumpulan data, etis penulisan, teknik pengolahan data, serta teknik analisis data yang digunakan dalam penulisan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang yang didukung oleh sejumlah penelitian terdahulu, penulis kemudian menemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pendekatan orang tua dalam membangun *co-creation value* dari awal hingga akhir?
2. Nilai-nilai *co-creation* apa yang muncul dari proses bermain gawai oleh orang tua bersama dengan anak?

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan adanya rumusan masalah di atas, maka penulisan ini akan bertujuan untuk:

1. Mengetahui proses pendekatan orang tua dalam membangun *co-creation value* dari awal sampai akhir.
2. Mengetahui nilai-nilai *co-creation* yang muncul dari proses bermain gawai oleh orang tua bersama dengan anak.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis peneliti berharap agar penelitian ini dapat bermanfaat dalam memperluas wawasan ilmu pengetahuan serta rujukan penelitian yang terkait dengan konstruksi *co-creation value* orang tua dengan anak dalam menggunakan gawai.

2. Manfaat Praktis

Peneliti berharap mampu memberikan manfaat bagi orang tua mengenai bagaimana cara mengonstruksi *co-creation value* anak dalam bermain gawai bersama.

3. Manfaat Kebijakan

Dengan hasil penelitian di akhir, peneliti berharap orang tua sebagai objek penelitian terkait mampu mengetahui kebijakan mereka dalam mengasuh anak di era digital, salah satunya dengan membangun *co-creation value* melalui bermain gawai bersama anak.

4. Manfaat Isu dan Aksi Sosial

Motivasi pada penggunaan gawai bersama antara orang tua dan anak adalah supaya mampu membangun *co-creation value* di antara keduanya. Selain itu juga untuk mengetahui sebab-akibat dari terjadinya konstruksi *co-creation value* menggunakan gawai bersama anak.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan skripsi penting untuk menyajikan teknik penelitian secara jelas dalam artikel ilmiah. Berikut adalah struktur penelitian skripsi ini:

BAB 1: PENDAHULUAN

Bab pertama ini akan memberikan gambaran mengenai kerangka sktruktural penelitian. Peneliti akan menjabarkan mengenai alasan dasar untuk melakukan penelitian ini hingga masalah dari penelitian. Bab I memberikan informasi mengenai konteks penelitian, fokus penelitian, rumusan masalah, manfaat penelitian, dan kerangka organisasi penulisan skripsi.

BAB II: KAJIAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas ide-ide teori serta konsep-konsep yang berkaitan dengan subjek penelitian. Selain itu, pada bab II ini akan mencakup kerangka penelitian mengenai ide, konsep, serta temuan penelitian.

BAB III: METODE PENELITIAN

Pada bagian ini, peneliti akan memaparkan mengenai metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, tempat dan partisipan penelitian, proses pengumpulan data, etika penelitian, teknik analisis data, dan uji keabsahan data.

BAB IV: TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dipaparkan temuan dan pembahasan dari penelitian konstruksi *co-creation value* orang tua dalam bermain gawai bersama anak.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini akan membahas mengenai kesimpulan penulis mengenai temuan penelitiannya yang telah diproses sebelumnya. Selain itu juga penulis akan memberikan rekomendasi atau implikasi dari penelitian riset skripsi.