

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk sosial yang akan menampilkan tingkah laku yang berbeda satu sama lainnya. Tentunya dengan perbedaan tersebut akan mempengaruhi antara individu yang satu dengan individu yang lainnya. Dari peristiwa pengaruh mempengaruhi tersebut akan timbul perilaku sosial tertentu yang akan menjadi bagian dari pola interaksi setiap individu. Perilaku sosial individu akan terjadi apabila melakukan interaksi dengan orang lain. Dalam hal ini individu akan pola respons yang bersifat cenderung stabil dan konsisten yang akan ditampilkan dalam situasi sosial yang berbeda.

Di dalam hal ini tentunya keluarga yang mempunyai peran penting demi mendapatkan pendidikan bagi anak. Hal ini bisa menandakan bagaimana anak tersebut akan dibentuk melalui hubungan antara ayah dan ibu. Masing-masing memiliki perannya dalam keluarga sehingga akan terbentuk karakter keluarga dan juga anak.

Perkembangan teknologi saat ini akan menuju ke arah yang serba digital yang semakin kesini semakin pesat. Pada era digital sekarang ini, manusia secara umum memiliki gaya hidup yang baru yang tidak terlepas dari perangkat yang serba digital (elektronik). Teknologi tersebut yang mampu hampir semua kebutuhan manusia. Teknologi dapat digunakan oleh manusia untuk mempermudah melakukan aktivitas, tugas dan pekerjaan. Peran teknologi ini yang membawa manusia memasuki era digital.

Kehadiran teknologi digital saat ini tentunya memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi siapa pun yang menggunakannya. Semua pengguna teknologi ini akan di suguhkan oleh kecanggihan permesinannya. Teknologi ini akan membuat orang menjadi ketergantungan dan ketagihan.

Era digital saat ini telah membawa berbagai perubahan yang baik sebagai dampak positif yang bisa digunakan dengan bijak dan sebaik-baiknya. Namun di balik itu semua dalam waktu yang bersamaan, era digital juga membawa banyak dampak yang negatif, sehingga menjadi tantangan baru dalam kehidupan manusia di era digital. Tantangan pada era digital saat ini telah pula masuk ke dalam berbagai bidang seperti ekonomi, politik, sosial budaya, keamanan, pertahanan dan teknologi informasi itu sendiri (Setiawan, 2017, hlm. 2).

Era digital bukan hanya persoalan siap atau tidak siap namun sudah merupakan suatu konsekuensi. Teknologi akan terus mengalami

perubahan dan akan terus bergerak seperti arus laut yang terus berjalan di tengah-tengah kehidupan manusia. Maka tidak ada pilihan lain selain mengendalikan teknologi tersebut dengan baik dan benar agar mendapatkan manfaat yang sebesar-besarnya (Setiawan, 2017, hlm. 4).

Di era modernisasi teknologi informasi dan komunikasi yang semakin bervariasi, kini telah membuat perubahan besar terhadap dunia. Lahirnya berbagai macam teknologi ini semakin maju dan semakin banyak bermunculan. Hadirnya teknologi yang menerpa anak semakin meruyak, bervariasi, dan penuh daya pikat. *Kaiser Family Foundation* selama tahun 1999 seperti yang ditulis oleh Osgerbey (2004, hlm.5) menemukan temuan bahwa rata-rata remaja Amerika tinggal di rumah yang memiliki tiga buah televisi, tiga buah *tape recorder*, tiga buah radio, dua *video recorder*, dua buah *CD player*, satu unit *video game*, dan satu unit komputer. Teknologi ini belum termasuk yang digunakan di sekolah maupun pekerjaan rumah. Ketika teknologi berkembang jumlah variasi benda elektronik di atas pun akan berlipat ganda (Kusuma, 2011, hlm. 398).

Melihat dari perkembangan teknologi sekarang ini, penggunaan perangkat digital bagi kehidupan anak telah berpengaruh terhadap kehidupan anak. (Herimanto dan Winamo, 2012, hlm. 161) Pengawasan terhadap anak sangat penting untuk diwujudkan karena banyak informasi yang masuk dan anak harus bisa memilih informasi yang cocok dan sesuai tahap perkembangannya. Dalam proses pendidikan era digital peran orang tua harus mencermati cara-cara mengetahui kemampuan anak untuk menyikapi dan memandang dirinya secara positif agar menggunakan perangkat digital dengan baik. Oleh karena itu, keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama dan utama pada anak (Ihsan, 2005, hlm. 57). Hal ini disebabkan, karena kedua orang tuanya tersebut yang pertama dikenal dan diajarkan pendidikan yang utama. Tuntunan, bimbingan, perhatian dan kasih sayang yang terjalin antara kedua orang tua dengan anaknya, merupakan cara yang ampuh bagi pertumbuhan dan perkembangan psikis serta nilai-nilai sosial dan religius yang akan tertanam dalam diri anak. Di dalam pendidikan keluarga ada beberapa hal yang harus di perhatikan, saat menggunakan perangkat yang berbasis digital. Perangkat-perangkat itu antara lain adalah komputer, TV, ponsel, tablet dan lain-lain. Karena akan berdampak buruk terhadap anak.

Melihat dari perkembangan era digital yang semakin berkembang di dunia saat ini yang tentunya berpengaruh terhadap perkembangan psikologi anak sehingga keluarga merupakan benteng utama dalam melakukan pendidikan yang baik dari efek buruk yang ditimbulkan dari

perkembangan era digital tersebut. Orang tua juga tidak boleh menutup rapat-rapat dari perkembangan era digital bagi anak dikarenakan dibalik perkembangan era digital tersebut ada banyak hal positif yang dapat diraih, pada titik inilah peran orang tua dalam mendidik anak dalam era digital sangat dibutuhkan guna memilah hal positif dan negatif dari perkembangan teknologi tersebut.

Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai bagian dari masyarakat, seseorang dituntut untuk belajar hidup bersama dengan orang lain secara selaras dan harmonis. Pencapaian kehidupan yang selaras dan harmonis diperlukan rasa kebersamaan dan peduli terhadap orang lain. Melalui hubungan dengan keluarga tersebut maka akan memberikan pengalaman tertentu bagi anak untuk mengatasi masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pengalaman anak diperlakukan orang tua atau anggota keluarga yang lain, melalui proses belajar secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi sikap dan perilaku sosial anak.

Kepribadian anak terbentuk dan berkembang karena adanya interaksi dengan lingkungan terutama lingkungan keluarga yang akan dipersepsi dan dihayati anak selama proses pertumbuhan dan perkembangannya. Bagi remaja, berinteraksi dengan lingkungannya merupakan tugas perkembangan yang harus dipenuhi. Sebagai makhluk sosial seorang individu akan berinteraksi dengan individu lainnya, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompoknya.

Manusia dalam hidup di tengah masyarakat, akan saling berhubungan dan saling membutuhkan satu sama lain. Kebutuhan itu yang menimbulkan suatu proses interaksi sosial. Interaksi sosial manusia kepada manusia lainnya, baik anak ataupun orang dewasa dapat terjadi di mana saja dan kapan saja juga dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti bicara, bertatap muka, belajar pada orang lain.

Peran orang tua dalam mendidik anak dimulai dari buaian sampai liang lahad dan sudah menjadi kewajiban bagi setiap manusia untuk mendidik anaknya ke arah yang lebih baik. Orang tua seharusnya memiliki ilmu karena alangkah ironisnya jika anak berasal dari keluarga yang tidak berpendidikan atau tidak mempunyai ilmu sama sekali dalam mendidik anaknya, baik pendidikan agama maupun pendidikan umum. Kewajiban orang tua mendidik anak-anaknya.

Orang tua memegang peranan penting atas pendidikan anak-anaknya. Sejak anak lahir, orang tuanyalah yang selalu ada di sampingnya. Oleh karena itu, anak tersebut akan meniru perangai kedua orang tuanya, karena orang yang mula-mula dikenal anak adalah kedua orang tuanya (Daradjat, 1996, hlm. 35). Pada dasarnya kehidupan

keluarga atau rumah tangga menunjukkan ciri-ciri dari watak rasa tanggung jawab setiap orang tua atas kehidupan anak-anak mereka untuk masa kini dan mendatang. Bahkan para orang tua umumnya merasa bertanggung jawab atas segalanya dari kelangsungan hidup anak-anak mereka. Oleh karena itu, tidak diragukan lagi bahwa tanggung jawab pendidikan itu diakuinya secara sadar atau tidak, diterima dengan sepenuh hati atau tidak, hal itu merupakan “Fitrah” yang telah dikodratkan Allah SWT, kepada setiap orang tua. Mereka tidak bisa mengelakkan tanggung jawab itu karena merupakan amanah Allah SWT, yang diberikan kepada mereka.

Rentan usia anak-anak yang sering bermain gadget adalah 13 tahun sampai dengan mereka remaja di mana anak-anak akan sering dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk bermain *games*. Orang tua dari anak-anak yang memiliki gadget ini adalah orang tua yang memiliki ekonomi menengah ke atas. Menurut data terbaru, setidaknya 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet, dan media digital saat ini menjadi pilihan utama saluran komunikasi yang mereka gunakan.¹

Harian Republika juga mengatakan bahwa pada tanggal 18 November 2015 mengenai anak-anak usia di bawah 12 tahun kini cenderung menghabiskan waktu di depan layar, baik itu layar televisi, komputer, ponsel, atau game dibandingkan bermain di luar rumah. Rata-rata anak menghabiskan waktu 7,5 jam untuk berkeutatan dengan perangkat digital. Sisanya 1,5 jam mereka gunakan untuk bermain. Lebih mengkhawatirkan lagi, ketergantungan terhadap perangkat digital untuk waktu yang lama juga dapat menghambat proses perkembangan imajinatif kreatif mereka. Parahnya lagi lebih dari 60 persen orang tua tidak mengawasi penggunaan gadget anak-anak mereka (Murdianingsih, 2015).

Penggunaan fasilitas *gadget* yang dimiliki anak menjadikan waktu *quality time* dengan orang tua juga berkurang. Anak lebih banyak menghabiskan *quality time* bersama *gadget* atau perangkat digital lainnya yang ia miliki. Selain itu, terdapat sikap kurang peduli apa yang seharusnya orang tua berikan kepada anak-anak (Naisbit, 2001, hlm. 131). Seperti yang sudah kita ketahui fenomena akibat dampak negatif dari teknologi yang sangat membahayakan terjadi di Indonesia pada bulan April tahun 2016 lalu.

¹https://kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers

Kasus pemerkosaan dan pembunuhan terhadap Yuyun (14), warga Desa Kasie Kasubun, Kecamatan Padang Ulak Tanding, Kabupaten Rejang Lebong, Bengkulu yang dilakukan oleh 14 remaja putra menjadi sorotan publik kala itu. Kasus tersebut merupakan salah satu dampak negatif dari penyalahgunaan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini. Maraknya situs-situs pornografi yang beredar bebas di dunia maya menyebabkan anak melakukan hal di luar kendali tanpa berpikir hal tersebut benar atau salah (Indah Mutiara-news.detik.com- (30 Mei 2016, 12:18 WIB).

Seringnya penyalahgunaan fungsi ponsel (gawai) oleh para siswa SMP di Kota Cimahi, membuat kepala sekolah serta para guru akhirnya melaksanakan kebijakan razia ponsel. Pertama kali pemberlakuan razia pada tahun ajaran 2016-2017, pihak sekolah mengamankan ratusan ponsel milik siswa. Dari razia tersebut, didapati hal yang sangat mengejutkan, yakni konten pornografi dan berunsur kekerasan dari ponsel milik siswa yang dirazia yang tersebar luas melalui media grup Line. Di dalam grup Line yang berisi sekitar 300 anggota itu, sering dibagikan gambar-gambar yang tidak senonoh, ujaran yang tidak pantas, dan hal tidak baik lainnya. Terkait penemuan konten berunsur pornografi dan kekerasan di ponsel milik para siswa yang telah dirazia, pihak sekolah melakukan peneguran kepada siswa yang bersangkutan <https://spiritnews.co.id/nasional/pendidikan>

Sangat disayangkan kemajuan teknologi informasi komunikasi saat ini mempengaruhi gaya hidup (*lifestyle*) manusia di semua lini kehidupan baik dari anak-anak hingga orang dewasa. Derasnya arus globalisasi telah mengubah pola dan cara pikir manusia saat berkomunikasi. Hal inilah yang terkadang menjadi kendala bagi tiap-tiap anggota keluarga, khususnya interaksi anak dengan orang tua mereka. Perbedaan generasi antara anak dengan orang tua diyakini menjadi salah satu pengaruh betapa sulitnya menjalin komunikasi dengan orang tua mereka. Menurut Don Tapscott dalam bukunya *Grown Up Digital*, anak-anak yang lahir di tahun 2000-an telah mahir dalam menggunakan teknologi seperti internet, media sosial, *smartphone*, dan *gadget* tanpa mengetahui sejarah perkembangan teknologi tersebut.

Maka dari itu orang tua sebaiknya dituntut untuk tidak gaptak (gagap teknologi) dalam mengontrol dan mendidik anak di era digital. Penemuan sebuah riset menyatakan, sebanyak 96 remaja di dunia menggunakan media sosial dalam kesehariannya dan hanya 15 persen orang tua yang mengaku mengetahui media sosial anak-anak mereka. Dapat dikatakan orang tua telah membiarkan anaknya mengeksplorasi dirinya sendiri dengan bebas di dunia maya, tanpa pernah bisa

memahami dampak yang bisa ditimbulkannya di kemudian hari (Intan Y. Septiani-Tabloidnova.com-26 Februari 2015).

Berdasarkan fenomena yang disebutkan dalam latar belakang, menunjukkan permasalahan tentang terhambatnya interaksi antara anak dengan orang tua. Untuk mengetahui mengapa hal tersebut bisa terjadi, maka dirasa perlu diadakan penelitian yang berjudul “Pola Interaksi Anak dengan Orang di Era Digital” (Studi Deskriptif pada Masyarakat Kelurahan Padasuka, Kota Cimahi).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, peneliti mengajukan rumusan masalah pokok penelitian ini, yaitu “Bagaimana Pola Interaksi Anak dengan Orang Tua di Era Digital”. Untuk memberikan arah dalam penyusunan penelitian ini maka dari itu rumusan masalah tersebut dibuat dalam beberapa pertanyaan yang telah dibuat penyusun, di antaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana akses anak dan akses orang tua dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di era digital?
2. Bagaimana pola interaksi hubungan antara anak dengan orang tua dalam mengatasi ketergantungan anak terhadap teknologi informasi dan komunikasi di era digital?
3. Apa saja kendala yang dihadapi orang tua dalam berkomunikasi dan memelihara hubungan dengan anak yang ketergantungan akan teknologi informasi dan komunikasi di era digital?
4. Bagaimana solusi yang diberikan oleh orang tua terhadap anak yang “kecanduan” dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di era digital?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Secara umum, tujuan yang hendak dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah mendapatkan gambaran mengenai Pola Interaksi Anak Dengan Orang Tua Di Era Digital.

1.3.2 Tujuan Khusus

Selain tujuan umum, penelitian ini juga memiliki tujuan yang lebih khusus, yaitu:

1. Untuk mengetahui akses anak dan orang tua dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di era digital.
2. Untuk memahami pola interaksi hubungan antara anak dengan orang tua dalam mengatasi ketergantungan anak terhadap teknologi informasi dan komunikasi di era digital.
3. Untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi orang tua dalam berkomunikasi dan memelihara hubungan dengan anak yang

ketergantungan akan teknologi informasi dan komunikasi di era digital.

4. Untuk mengetahui solusi yang diberikan oleh orang tua terhadap anak yang “kecanduan” dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di era digital.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan sesuatu yang diharapkan ketika sebuah penelitian sudah selesai. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1.4.1 Segi Teoretis

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, serta bermanfaat untuk perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang sosiologi pada umumnya dan khususnya pada konteks pola interaksi anak dengan orang tua di era digital pada masyarakat Kelurahan Padasuka, Kota Cimahi.

1.4.2 Segi Praktis

Adapun manfaat praktis dalam hal ini dapat diuraikan ke dalam tiga bagian yaitu, sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Penelitian mengenai Pola Interaksi Anak dengan Orang Tua di Era Digital ini dapat meningkatkan pentingnya interaksi dan komunikasi di dalam keluarga untuk saling memberikan perhatian terhadap keluarganya tersebut khususnya bagi anak.

2. Bagi Prodi Pendidikan Sosiologi

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan pembelajaran untuk ke depannya dan bisa dijadikan referensi bagi calon-calon pendidik dalam menambah wawasannya yang menjadi salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi.

3. Bagi Masyarakat

Penelitian ini bisa dijadikan gambaran bagaimana tatanan serta perspektif dari keluarga yang sudah menghilangkan interaksi bersama keluarga khususnya dengan anak. Sehingga hal ini akan dapat diimplikasikan di masyarakat yang sama.

1.4.3 Segi Kebijakan Sosial

Dengan hadirnya penelitian mengenai Pola Interaksi Anak Dengan Orang Tua di Era Digital bisa memberikan masukan kepada pihak Pemerintah untuk membatasi konten-konten yang dianggap memiliki dampak yang negatif bagi tumbuh perkembangan anak ke depannya, dan juga bisa membatasi akses yang digunakan oleh anak-anak, baik itu dalam penggunaan bermain games atau dalam penggunaan akses dalam keseharian anak.

1.4.4 Segi Isu dan Aksi Sosial

Melalui penelitian ini dapat memberikan sumbangsih berupa informasi mengenai Pola Interaksi Anak Dengan Orang Tua Di Era Digital sebagai salah satu pembelajaran baik dalam segi teoretis maupun segi praktis, sehingga dapat menyeluruh ke dalam aspek kehidupan masyarakat.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi merupakan kerangka skripsi yang dimaksudkan untuk memberikan petunjuk mengenai pokok-pokok pembahasan yang akan ditulis pada skripsi ini. Adapun penulisan ini dibagi menjadi V bab dengan sistematika sebagai berikut:

- BAB I : Pendahuluan. Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Latar belakang berisi mengenai alasan mengapa peneliti mengambil judul tersebut dan masalah yang terjadi sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian. Kemudian rumusan masalah yang merupakan pertanyaan peneliti yang akan dikaji oleh peneliti. Selanjutnya tujuan penelitian yang merupakan tujuan penulis untuk hasil yang akan dicapai. Dan manfaat penelitian untuk menjelaskan manfaat dari penelitian yang dilakukan.
- BAB II : Kajian Pustaka. Pada bab ini diuraikan dokumen-dokumen atau data-data yang berkaitan dengan fokus penelitian serta teori-teori yang mendukung penelitian.
- BAB III : Metode Penelitian. Pada bab ini peneliti memaparkan desain penelitian yang digunakan, lokasi penelitian, informan yang dipilih, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data yang digunakan.
- BAB IV : Temuan dan Pembahasan. Dalam bab ini penulis menguraikan dua hal utama, yakni temuan berdasarkan pengolahan dan analisis data yang berkaitan dengan rumusan masalah penelitian, dan pembahasan penelitian yang merupakan uraian jawaban dari pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.
- BAB V : Kesimpulan, implikasi dan rekomendasi. Dalam bab ini peneliti menguraikan kesimpulan yang dirumuskan dari temuan, pembahasan dan implikasi berisi kontribusi penelitian terhadap program studi, dan rekomendasi sebagai penutup dari hasil penelitian dan permasalahan yang telah diidentifikasi dan dikaji dalam skripsi.