

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Anak-anak yang lahir pada era 2000-an, tumbuh dalam suatu dunia digital. Kecanggihan teknologi turut serta dalam tumbuh kembang anak. Gawai diantaranya *smartphone*, laptop dan tablet telah diperkenalkan kepada anak bahkan sebelum Ia mahir berjalan. Akan tetapi, gawai yang dilahirkan oleh media baru menjadi tantangan tersendiri bagi para orang tua. Dalam hal ini orang tua dihadapkan pada suatu kebingungan, disatu sisi gawai menghadirkan berbagai manfaat khususnya dalam lingkup pendidikan, namun disisi lain tak dapat dipungkiri bahwa gawai membawa dampak negatif seperti risiko meningkatnya obesitas, mengganggu perkembangan sosial anak, dan meningkatkan tingkat agresifitas anak (Preradovic et al, 2016 hlm. 129).

Perspektif orang tua mengenai teknologi digital selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Livingstone dan Bober, 2006. Studi tersebut berpendapat bahwa orang tua cenderung percaya bahwa internet yang diakses dari gawai mempengaruhi anak-anak mereka belajar secara positif dan membantu mereka meningkatkan kinerja mereka di sekolah. Pada saat yang sama orang tua takut bahwa anak-anak mereka mungkin menjadi kecanduan dan terisolasi atau bahkan menjadi korban kejahatan elektronik (Livingstone dan Bober, 2006 hlm. 3).

Pandangan orang tua yang ambivalen mengenai penggunaan gawai oleh anak juga dikuatkan dalam pra penelitian yang peneliti lakukan sebelumnya. Dari 30 responden, hampir seluruhnya menyatakan bahwa gawai memiliki manfaat positif dan juga dampak negatif. Sebanyak 88,9% menilai gawai memiliki dampak positif. Dampak positif yang mereka rasakan adalah menambah daya kognitif anak dengan cara menghafal angka dan huruf dari *keyboard* yang ada di gawai, membantu anak dalam

mengerjakan tugas sekolah, bahkan gawai dapat memberikan keuntungan sebab salah satu anak dari responden dapat menghasilkan rupiah dari berjualan barang di *online shop*.

Sementara itu 100% responden dari pra penelitian menyatakan bahwa gawai juga memberikan dampak negatif bagi anak-anak mereka. Dampak negatif yang dirasakan adalah kecanduan yang menyebabkan anak menjadi kurang bersosialisasi, anak menjadi lupa waktu sehingga malas untuk melakukan hal yang lain seperti belajar dan dampak lainnya yaitu terganggunya fungsi mata disebabkan anak terus menerus melihat layar gawai. Anak juga cenderung lebih agresif disebabkan pengaruh tayangan yang dilihat dari *game* ataupun internet.

Dua hal yang menjadi kontradiksi dalam penggunaan gawai bagi anak, membuat orang tua harus memiliki pengendalian yang baik. Hal tersebut penting dilakukan agar anak tidak kecanduan dalam menggunakan gawai. Seperti kasus yang terjadi awal tahun 2018 lalu di wilayah Bondowoso, dua orang anak didiagnosa mengalami gangguan jiwa disebabkan kecanduan gawai. Salah satu hal yang mempengaruhi adalah kurangnya perhatian orang tua dalam mengatur intensitas anak dalam menggunakan gawai (dilansir dari [Antaraneews.com](http://Antaraneews.com) diakses pada 1 April 2018).

Idealnya, orang tua tidak hanya bertugas sebagai fasilitator media digital bagi anak, namun juga harus bertindak sebagai mediator atau pihak yang menengahi penggunaannya. Kemampuan orang tua untuk mengendalikan penggunaan gawai sesuai dengan teori mediasi orang tua berpendapat bahwa orang tua menggunakan strategi komunikasi interpersonal yang berbeda dalam upaya mereka untuk menengahi dan mengurangi efek negatif dari media dalam kehidupan anak-anak mereka. Hal tersebut juga mengasumsikan bahwa interaksi interpersonal tentang media yang terjadi antara orang tua dan anak-anak mereka memainkan peran dalam mensosialisasikan anak-anak ke dalam masyarakat (Clark, 2011 hlm. 325)

Penelitian ini akan menganalisis mengenai komunikasi orang tua terhadap pengendalian gawai oleh anak. Berlandaskan dari teori *parental mediation* atau mediasi orang tua, orang tua menggunakan tiga strategi dalam memediasi penggunaan gawai oleh anak yaitu strategi aktif, restriktif dan *co-use/co-viewing* (penggunaan bersama). Mediasi aktif mengacu pada percakapan orang tua-anak tentang media dan konten media. Mediasi restriktif mengacu pada orangtua memberlakukan aturan dan pembatasan yang terkait dengan penggunaan media anak-anak. *Coviewing* mengacu pada orang tua mengonsumsi pesan media dengan anak-anak mereka (Nathanson, 2001 hlm. 122).

Sementara itu, penelitian ini dianggap penting untuk diteliti berdasarkan beberapa alasan yang dirangkum oleh peneliti, antara lain:

Pertama, gawai bukan lagi hal yang baru bagi anak, karena gawai sudah diperkenalkan kepada anak sejak usia sekolah bahkan sejak usia dini. Livingstone, et al (2011 hlm. 4) mencatat 93% anak usia 9-16 tahun telah aktif *online* setiap minggunya. Mereka mulai mengakses internet sejak usia 7 hingga 8 tahun. Salah satu penelitian mengungkapkan, anak-anak yang duduk di bangku sekolah dasar dan menengah merupakan bagian besar dari dunia digital, sejak mereka tumbuh dan duduk di era informasi, mereka sangat nyaman menggunakan internet sehingga secara ekstensif menggunakan gawai untuk bermain *game* dan berpartisipasi dalam jejaring sosial (Burnett et al, dalam Ktoridou et al hlm. 134).

Hal tersebut selaras dengan survei yang dilakukan Lembaga Penelitian dan Survei Pelajar-Pemuda PW Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama (IPNU) Jawa Timur. Dari survei tersebut menyatakan bahwa 50% persen pelajar menggunakan *smartphone* sejak sekolah dasar (SD) dan 44% memakai sejak SMP serta 3% sejak SMA. Survei tersebut dilakukan pada 113 siswa dari 400 sekolah swasta di Surabaya dan Sidoarjo. Melalui survei tersebut, ditemukan hasil bahwa ada prestasi pelajar yang merosot akibat penggunaan *smartphone*, meski penggunaan *smartphone* terbagi dalam 59% untuk komunikasi, 11 persen musik, 8% browsing, 1 persen video, 3% abstain, dan 18% lainnya, termasuk untuk "*game*".

Fakta lainnya yang penulis dapatkan dari hasil pra penelitian, anak-anak usia 7-12 tahun terbilang intens dalam menggunakan gawai. Dari 30 responden, sebanyak 42,7% orang tua menyatakan bahwa anak-anak mereka aktif menggunakan gawai lebih dari 4 kali dalam seminggu dan intensitas waktu yang mereka gunakan lebih dari 1 jam. Hal tersebut menunjukkan bahwa gawai telah menjadi candu bagi anak-anak,

Kedua, penggunaan gawai oleh anak belum diimbangi dengan kemampuan yang matang untuk menghindari efek negatif dari penggunaan media digital, sehingga peran orang tua dalam mengendalikan penggunaan gawai oleh anak menjadi hal yang krusial. Kemudahan dalam menggunakan internet menyebabkan anak dapat dengan mudah mengakses konten yang diinginkan. Hanya dengan sekali klik, mereka dapat memiliki akses cepat ke dalam suatu gambar, video ataupun artikel. Beberapa ancaman yang paling sering ditemukan yaitu: konten yang tidak pantas (pornografi), *cyber bullying*, dan paparan predator seksual (Ktoridou et al, 2012 hlm. 136). Lebih khusus, *cyber bullying* dapat didefinisikan sebagai pelecehan/kekerasan *online*. Mereka yang melakukan *cyber bullying* bertujuan untuk merugikan orang lain, dengan cara yang disengaja, berulang-ulang dan agresif misalnya ancaman, intimidasi, posting gambar palsu, pengiriman pesan mengancam dan cabul (Ktoridou et al, 2012 hlm. 136).

Kasus anak yang terpapar pornografi melalui internet di Indonesia, dapat dikatakan darurat. Dilansir dari Riset Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Anak (KPPA), terhadap 1600 anak Sekolah Dasar kelas 3-6 pada 2017 lalu, hanya 3 persen yang mengaku belum pernah terpapar pornografi (dilansir dari Anadolu Agency diakses 13 April 2018). Dalam situs berita tersebut juga dijelaskan hasil survei Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) 2016 yang menyatakan sudah 63.066 dari 87 juta anak Indonesia terpapar pornografi.

Hal tersebut selaras dengan fakta yang peneliti dapatkan di lapangan, seluruh responden berpendapat bahwa disamping memberikan manfaat bagi perkembangan kognitif anak, gawai juga dapat menimbulkan efek negatif. Salah satu responden menyatakan pengalamannya terhadap dampak yang dirasakan dalam penggunaan gawai oleh anaknya, yaitu anak menjadi lebih agresif sebab terpengaruh oleh tayangan

video *YouTube*. Belum lagi dengan kemudahan anak mengakses berbagai konten khususnya dalam *YouTube*, anak menjadi memilih idola tersendiri yang membuat ia menginginkan apa yang idolanya miliki dan hal tersebut membuat anak lebih boros.

Ketiga, munculnya beberapa kasus mengenai dampak negatif dari penggunaan gawai pada anak tidak diimbangi dengan komunikasi yang dilakukan orang tua. Masih sedikit orang tua yang melakukan komunikasi dengan anak tentang penggunaan media digital khususnya dalam mengakses internet sehingga mediasi orang tua dalam mengendalikan penggunaan gawai masih jarang dilakukan. Sebenarnya, orang tua memahami pentingnya komunikasi dalam mensosialisasikan media digital pada anak, namun kebutuhan untuk mempraktikkan hal tersebut belum muncul. Survei yang dilakukan *Intel Security* kepada 13 ribu orang di seluruh dunia, memaparkan bahwa 79 persen orang tua khawatir dengan kegiatan berinternet anak-anaknya, namun hanya 60% dari mereka yang memantau aktivitas internet (dilansir dari *liputan6news.com*). Sementara itu, penelitian yang dilakukan Wonshun Shin di Singapura mengungkapkan bahwa orang tua tidak terlalu khawatir dengan penggunaan internet pada anak-anak mereka, karena mereka percaya penggunaan internet di rumah mereka dikelola dengan baik bahkan tanpa mediasi aktif (Shin, 2015 hlm. 661).

Komunikasi interpersonal orang tua dalam menengahi penggunaan gawai pada anak bukan sebatas dilakukan untuk menambah pemahaman anak mengenai media saja, namun dapat dilihat sebagai bagian dari strategi orangtua yang lebih luas yang menekankan pentingnya percakapan orang tua dan anak dalam hal sosialisasi (Clark, 2012 hlm. 326). Salah satu penelitian mengungkapkan bahwa keluarga yang memiliki intensitas tinggi dalam komunikasi akan meminimalisir terjadinya konflik dan menumbuhkan iklim yang lebih positif bagi anak-anak daripada orang-orang yang rendah dalam orientasi percakapan (Isaacs & Koerner, dalam Clark 2012, hlm. 326).

Keempat, orang tua yang melakukan pengendalian media cenderung berhasil mengurangi risiko terpaparnya anak terhadap efek negatif internet. Beberapa peneliti menyatakan bahwa orang tua yang melakukan mediasi aktif, atau diskusi dengan anak tentang media dapat mengurangi kemungkinan hasil negatif seperti perilaku agresif

atau penanaman pandangan miring tentang dunia (Clark, 2011 hlm. 326). Chang et al. (2015) pada penelitiannya menemukan bahwa melakukan mediasi orangtua membantu dalam mengurangi kecanduan internet dan *cyberbullying*. Sementara itu, Khurana, Bleakley, dan Jordan pada tahun 2015 melakukan survey di US Romer menemukan kedua pemantauan dan pembatasan orangtua mengurangi risiko *online* seperti penindasan dalam dunia maya (Livingstone, 2017 hlm. 82).

Kajian mengenai strategi mediasi orang tua dalam mengendalikan penggunaan media sudah banyak dilakukan. Pada awalnya mediasi orang tua dilakukan guna menghindari anak dari risiko terpaparnya efek negatif dari televisi, seiring munculnya teknologi baru kajian ini diaplikasikan dalam media digital. Berkembangnya teknologi digital membuat tipe mediasi baru muncul yaitu mediasi teknik. Tipe mediasi teknis menunjukkan upaya orang tua untuk menyaring dan mengontrol konten yang dikonsumsi anak melalui berbagai kumpulan tindakan teknis (Livingstone & Helsper, 2008 hlm. 549). Mediasi teknis melihat sejauh mana orang tua menggunakan filter untuk memblokir konten yang tidak pantas dan mengontrol perilaku atau riwayat penggunaan internet anak mereka (Nikken dan Shols, 2015 hlm. 3428).

Strategi media orang tua dalam mengendalikan penggunaan media oleh anak memiliki keunggulan yang berbeda. Penelitian telah menunjukkan bahwa mediasi aktif bekerja lebih baik daripada jenis lain dari mediasi orangtua, karena mediasi aktif, didasarkan pada percakapan dan diskusi kritis, lebih mungkin untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis pada anak-anak (Fujioka dalam Shin, hlm. 651). Namun mediasi resriktif juga memerankan peranan penting dalam mengurangi keterbukaan informasi pribadi anak-anak secara *online* dibandingkan dengan tidak melakukan mediasi sama sekali (Shin, 2015 hlm. 651).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi mediasi orang tua yang digunakan untuk mengendalikan penggunaan gawai khususnya dalam mengakses internet oleh anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan teknik wawancara dan observasi. Menurut (Shank, 2002. hlm.5) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif sebagai bentuk penyelidikan empiris yang berarti sistematis, dengan sistematis ini berarti "direncanakan", mengikuti aturan-

aturan yang disepakati oleh anggota komunitas riset kualitatif. Sedangkan wawancara merupakan teknik yang dirancang untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang perspektif dari informan mengenai topik penelitian (Mack et al, 2011 hlm. 4)

Objek dalam penelitian ini merupakan orang tua dari anak usia 7-12 tahun yang berdomisili di Kota Bandung. Kota Bandung dipilih sebagai tempat penelitian sebab pengguna gawai lebih banyak ditemui di daerah perkotaan. Menurut hasil survei Badan Statistika Nasional (BPS) 2017, Kota Bandung masuk dalam tiga besar pengguna telepon selular (77,75%), pengakses internet (57.74%) dan pengguna media digital seperti laptop, komputer dan tablet (53,81%) di Jawa Barat. Selain itu pula orang tua yang menjadi objek penelitian ini harus memiliki gawai yang intens diakses oleh anak-anak mereka baik berupa tablet maupun *smartphone*.

Alasan peneliti menetapkan usia anak yang menggunakan gawai pada usia 7-12 tahun pada penelitian ini, sebab menuut penelitian Livingstone, et al (2011 hlm. 4) mencatat 93% anak usia 9-16 tahun telah aktif *online* setiap minggunya. Mereka mulai mengakses internet sejak usia 7 hingga 8 tahun. Dari hasil penelitian Bae Sung (2015, hlm. 512) anak usia sekolah dasar mendapatkan pengaruh yang meningkat dari teman-teman sebaya, sehingga ketika mengalami konflik dengan teman-temannya mereka cenderung mengalami efek psikologis termasuk kesepian. Oleh karena itu, mereka mungkin berusaha mencari kegiatan alternatif untuk mengimbangi hubungan interpersonal yang buruk. Dalam ini situasi, gawai bisa menjadi cara yang menarik untuk berinteraksi dengan orang lain tanpa kontak tatap muka (Lee & Lee dalam Bae 2015 hlm. 517). Sehingga, dari paparan latar belakang tersebut, judul dari penelitian yang dilakukan adalah **Strategi Komunikasi Mediasi Orang Tua dalam Mengendalikan Penggunaan Gawai pada Anak** (Studi Kasus pada Orang Tua yang Menengahi Penggunaan *Gadget* Anak di Kota Bandung).

## **1.2 Rumusan Masalah:**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana konsumsi gawai anak dalam keluarga?
2. Bagaimana pemahaman orang tua mengenai gawai?
3. Bagaimana persepsi orang tua mengenai penggunaan gawai bagi anak?
4. Bagaimana strategi komunikasi orang tua dalam mengendalikan penggunaan gawai bagi anak-anak mereka?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian rumusan masalah dalam penelitian, maka dari itu tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana konsumsi gawai anak dalam keluarga.
2. Untuk mengetahui bagaimana pemahaman orang tua mengenai gawai.
3. Untuk mengetahui bagaimana persepsi orang tua mengenai dampak penggunaan gawai bagi anak.
4. Untuk mengetahui bagaimana strategi komunikasi orang tua dalam mengendalikan penggunaan gawai bagi anak-anak mereka.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat/Signifikansi Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif mengenai kajian komunikasi di bidang komunikasi keluarga khususnya dalam pengendalian penggunaan media digital bagi anak. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan penelitian mengenai strategi mediasi orang tua ke dalam penelitian yang lebih luas.

### **1.4.2 Manfaat/Signifikansi Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran bagi para orang tua untuk menerapkan strategi yang ideal dalam mengendalikan penggunaan gawai oleh

anak. Sehingga gawai dapat digunakan secara bijak tanpa mengurangi manfaat penggunaannya.

### **1.4.3 Manfaat/Signifkasi Aksi Sosial**

Penelitian ini diharapkan dapat membuka pemahaman orang tua mengenai strategi yang harus dilakukan dalam penggunaan gawai bagi anak, dan setelahnya dapat meminimalisir risiko atau dampak negatif dari penggunaan gawai, sehingga kasus kecanduan gawai bagi anak- anak di Indonesia tidak terjadi lagi.

## **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Hasil laporan penelitian ini ditulis dalam lima bab, masing-masing bab dibahas dan dikembangkan dalam beberapa sub bab. Berikut sistematika penelitian ini:

**BAB I Pendahuluan:** Pada bab ini merupakan bagian awal dari skripsi yang memaparkan latar belakang penelitian mengenai fenomena yang diangkat yaitu penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar, identifikasi masalah penelitian yaitu masih sedikitnya pengendalian orang tua terhadap penggunaan gawai anak serta dipaparkan lebih lanjut mengenai fakta-fakta yang diperoleh. Pada bab ini juga dijelaskan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penulisan skripsi.

**BAB II Kajian Pustaka:** Bab ini terdiri dari landasan konseptual yang memuat tentang teori mediasi orang tua untuk menganalisis penelitian, konsep mengenai persepsi, media baru dan hubungannya dengan anak. Selain itu dalam bab ini memuat penelitian terdahulu yang relevan, dan kerangka pemikiran

**BAB III Metode Penelitian:** Berisi desain penelitian yang akan dilakukan dimulai dari pendekatan penelitian yang digunakan, metode penelitian, objek penelitian yang diambil, instrument penelitian yang diterapkan, tahapan pengumpulan data hingga

tahap analisis data yang dijalankan,, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

**BAB IV Temuan dan Pembahasan:** Pada bab ini, bagian pertama memaparkan profil informan dalam penelitian, kemudian dijelaskan secara rinci temuan dari penelitian dan selanjutnya dikaitkan dengan pembahasan mengenai strategi komunikasi mediasi orang tua dalam mengendalikan penggunaan gawai pada anak.

**BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi:** Berisi simpulan-simpulan terkait penelitian yaitu bagaimana strategi komunikasi mediasi orang tua dalam mengendalikan penggunaan gawai pada anak. Kemudian penjelasan bagaimana implikasi-implikasi penelitian baik secara akademis maupun praktis. Selanjutnya, yaitu rekomendasi-rekomendasi penelitian baik secara akademis maupun praktis