

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Komunikasi merupakan interaksi antara dua orang atau sekelompok orang untuk mengirim dan menerima pesan satu sama lain. Menurut (Nurfadillah, 2022, p. 22) bahwa komunikasi adalah hal paling dasar untuk berinteraksi satu sama lain baik dalam bentuk kelompok maupun individu. Komunikasi juga merupakan proses penyampaian pesan maupun informasi dari komunikator kepada komunikan dengan tujuan mendapat balasan dari komunikan. (Idris et al., 2021, p. 1)

Kemajuan teknologi memang tidak bisa di hentikan tetapi yang bisa kita lakukan adalah mengawasi dan membatasi diri dari kemajuan teknologi di era digital. Namun faktanya banyak manusia yang tidak bisa membatasi diri, dan akhirnya menjadi ketergantungan menggunakan gadget. Tidak hanya berlaku di kota besar melainkan di daerah pelosok juga banyak manusia yang sudah mengenal gadget. (Nurfadillah, 2022, p. 2) Penggunaan gadget pun saat ini menjadi sangat penting bagi kehidupan manusia. (Rini et al., 2021, p. 1) Menurut (Zaini & Soenarto, 2019, p. 2) bahkan di Indonesia penggunaan gadget semakin berkembang cepat.

Keluarga diartikan sebagai awal muasal dalam mendidik anak. Di dalam keluarga memiliki susunan yang terdiri dari kepala keluarga dan sekumpulan manusia yang saling bergantung satu sama lain. (Syahfitri, 2019, p. 1) Keluarga juga memiliki peran penting dalam membentuk karakter seorang anak hingga dewasa nanti. Karakter yang terbentuk pada anak biasanya diturunkan dari orang tua, namun tidak dipungkiri bahwa karakter pada anak bisa juga didapat dari lingkungan sekitar ataupun pertemanan. Oleh karna itu peran orang tua

sangat penting dalam proses pertumbuhan anak. Pembimbing pertama bagi anak-anaknya adalah orang tua, orang tua memiliki peran penting dalam mengajarkan banyak hal, terutama agama dan budi pekerti yang baik. Pada dasarnya anak mempunyai kedekatan dengan orang tuanya, pada kedekatan inilah orang tua mampu mendampingi kepribadian anak sejak usia dini hingga saat dewasa. Melalui komunikasi yang baik orang tua dapat memberikan pengarahan maupun pengawasan kepada anaknya. Dengan begitu anak akan lebih bebas pada saat berinteraksi karena hubungan komunikasi yang baik. Sehingga orang tua dapat dengan mudah untuk mengawasi dan mengurangi penggunaan gadget pada anak mereka. (Pebriana, 2017, p. 4)

Gadget merupakan perangkat atau alat teknologi yang memiliki fungsi khusus. Gadget berukuran relatif kecil sehingga alat ini dapat dengan mudah dibawa kapan saja dan dimana saja. Dari berbagai penjuru dunia telah menggunakan gadget, dari kalangan dewasa, remaja hingga anak-anak pun telah menggunakan gadget. Alat ini memudahkan seseorang dalam mencari informasi, bekerja, belajar, hingga untuk kebutuhan pribadi manusia. (Nurfadillah, 2022, p. 4) Gadget juga dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpanan data, sarana hiburan dan bisa untuk dokumentasi. (Rini et al., 2021, p. 2) Gadget memiliki berbagai macam misalnya tablet, smartphone, notebook dan lain-lain. Seiring berjalannya waktu perkembangan gadget terus bertambah dengan menampilkan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia lebih mudah. (Subarkah, 2019, p. 3) diciptakannya gadget untuk mempermudah pengguna pada saat menggunakan sarana komunikasi. Kini gadget dapat ditemui dimana saja, baik oleh orang dewasa maupun anak-anak. (Pebriana, 2017, p. 3)

Maraknya penggunaan gadget tidak lepas dari dampak yang ditimbulkannya. Dampak itu sendiri bisa berupa positif maupun negatif tergantung pada penggunaannya. Dampak positif dari penggunaan gadget itu

sendiri dapat menambah wawasan dan mendapat ilmu yang bermanfaat bagi penggunanya, sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan bisa berpengaruh pada kesehatan dan ketergantungan pada penggunanya. (Nurfadillah, 2022, p. 5) Adapun dampak positif gadget pada anak-anak yaitu dapat menambah ilmu pengetahuan, permainan edukasi anak dan sebagainya. Sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan dapat menghambat perkembangan anak, dapat mengganggu kemampuan otak anak dan sebagainya. (Rini et al., 2021, p. 2)

Dilain sisi, orang tua seharusnya dapat membatasi penggunaan gadget yang berdampak negatif pada anak mereka. Orang tua seharusnya lebih bijak dalam mengawasi anak pada saat mereka mengeksplorasi fitur yang terkandung dalam gadget. Selain itu, Untuk memudahkan orang tua membimbing anak saat menggunakan gadget disarankan para orang tua harus lebih paham untuk meminimalisir hal negatif. Oleh sebab itu orang tua harus memberikan metode yang dapat membatasi penggunaan gadget pada anak agar tidak menimbulkan dampak negatif. Orang tua juga harus menjaga kedekatan dengan anak mereka untuk menimbulkan efek positif dalam menggunakan gadget.

Kebanyakan orang tua memberikan anak gadget untuk kebutuhan pendidikannya. Tetapi seiring berjalannya waktu gadget yang digunakan justru untuk bermain game, menonton youtube dan bermain sosial media. Oleh sebab itu anak akan menjadi candu dengan gadget karena anak merasa nyaman dengan menggunakan gadget untuk hiburan, sehingga mengakibatkan kecanduan gadget. Ketika anak sudah kecanduan gadget anak akan menggunakan gadget selama lebih dari 3 jam selama terus menerus. (Pangkerego, 2019, p. 6)

Pada penelitian ini rata-rata usia anak berusia 6-12 tahun. Perkembangan anak terjadi pada waktu yang berbeda-beda, pada perkembangan fisik dan mental anak mendekati kematangannya terjadi pada

waktu yang berbeda pula.( Ahmad Susanto, 2011) Pada usia 6-12 tahun dimana pada usia ini anak mulai menggali dan mencari jati diri mereka sebagai apa. Anak-anak yang berusia 6-12 tahun disebut juga sebagai *Later Childhood*, pada usia ini pula anak telah dapat menerima pertanyaan yang berkaitan dengan mereka dengan pengetahuan yang mereka miliki dari lingkungan sekolah maupun keluarga.(Idris et al., 2021, p. 13)

Fenomena yang terjadi di Desa Kemlaka Gede, ketika yang dirasakan orang tua harus selalu menegur atau mengingatkan anaknya saat bermain gadget karena sang anak yang fokus bermain gadget seringkali lupa waktu seperti mandi, sholat, mengaji, dan makan. kurangnya pengawasan orang tua, peneliti melihat rata-rata permasalahan yang sering muncul yaitu orang tua sibuk bekerja sehingga kurangnya waktu untuk mengawasi anaknya dalam bermain gadget. Pengawasan yang dilakukan oleh orang tua mendapat beberapa respon yang berbeda diantaranya ada orang tua yang gagal dan ada pula yang berhasil, ada beberapa respon yang didapat orang tua yang gagal dalam mengawasi anaknya seperti beberapa anak hanya berhenti sejenak bermain gadget namun setelah itu mereka melanjutkan kembali aktifitas bermain gadget seperti membuka aplikasi Tiktok atau bermain Game, namun ada pula orang tua yang berhasil mengawasi anaknya seperti beberapa orang tua yang hanya menyampaikan beberapa perintah dan larangan lewat lisan .

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan peneliti dari fenomena ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“POLA PENDAMPINGAN ORANG TUA PADA ANAK DALAM MENGONTROL PENGGUNAAN GADGET DI DESA KEMLAKA GEDE KABUPATEN CIREBON”**.

## **B. Identitas Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka, peneliti membuat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan gadget pada anak di Desa Kemlaka Gede, sudah berada pada kondisi yang mengawatirkan.
2. Kurangnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak.

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini terarah, maka peneliti mempunyai batasan dalam permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

1. Penelitian ini hanya melihat proses pendampingan orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget di Desa Kemlaka Gede pada usia anak 6 sampai 12 tahun.
2. Fokus penelitian mengenai pola pendampingan orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia 6 sampai dengan 12 tahun di Desa Kemlaka Gede Kabupaten Cirebon.

## **D. Perumusan Masalah**

1. Bagaimana pola pendampingan orang tua pada anak qpenggunaan gadget di Desa Kemlaka Gede Kabupaten Cirebon?
2. Bagaimana hambatan orang tua mengontrol penggunaan gadget pada anak di Desa Kemlaka Gede?
3. Bagaimana dampak pola pendampingan orang tua pada anak pengguna gadget ?

## **E. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan yang dipaparkan diatas maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui pola pendampingan orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget anak di Desa Kemlaka Gede Kabupaten Cirebon?
- b. Untuk mengetahui hambatan orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget anak di Desa Kemlaka Gede?
- c. Untuk mengetahui dampak yang terlihat pada anak pada saat orang tua membatasi penggunaan gadget di Desa Kemlaka Gede?

## **F. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan penelitian dapat dibedakan menjadi 2 yaitu:

### **1. Manfaat Teoritis**

#### **a. Penelitian**

Penelitian ini di harapkan dapat menambah ilmu pengetahun, wawasan, dan informasi yang bermanfaat, khususnya untuk Pola Pendampingan.

#### **b. Pembaca**

Penelitian ini dapat diharapkan dapat sebagai sarana informasi atau acuan yang dibutuhkan peneliti lain.

#### **c. Masyarakat**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah informasi bagi masyarakat setempat. Untuk dijadikan sebuah pembelajaran penting dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi bagi pengembangan keilmuan, terkait pola pendampingan orang tua pada anak dalam mengontrol penggunaan gadget, sehingga bisa dijadikan sebuah pengetahuan baru bagi mahasiswa KPI.

b. Bagi Pihak yang Bersangkutan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi terkait pola pendampingan orang tua pada anak dalam mengontrol penggunaan gadget. Dan penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan gambaran bagi orang tua lainnya dalam mengontrol penggunaan gadget.

