

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kehadiran globalisasi membawa pengaruh bagi kehidupan suatu bangsa, termasuk di Indonesia. Pengaruh globalisasi dirasakan diberbagai bidang kehidupan seperti kehidupan politik, ideologi, ekonomi, sosial budaya, pertahanan keamanan dan lain-lain. Kehadiran globalisasi tentu tidak dipungkiri lagi berpengaruh pada kemajuan teknologi yang berkembang sangat pesat. Kemajuan teknologi juga tidak terlepas akan kebutuhan masyarakat dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi. Teknologi dan komunikasi merupakan dua unsur yang saling berpengaruh dan tidak dapat dipisahkan keberadaannya. Dalam proses komunikasi di zaman canggih ini membutuhkan sarana atau media untuk menyampaikan informasi.

Secara garis besar, teknologi informasi dapat dibedakan menjadi dua yaitu, perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Kecanggihan dalam teknologi pun dapat dirasakan dengan munculnya alat komunikasi yang terus mengalami inovasi akan kecanggihannya. Salah satu perkembangan teknologi yang saat ini muncul yaitu teknologi berbentuk *gadget*. Istilah *gadget* makin dikenal seiring dengan perkembangan gaya hidup yang trendi, praktis dan canggih serta perkembangannya dalam teknologi.

Pemanfaatan *gadget* sangat besar dirasakan oleh masyarakat di era digital terutama masyarakat yang tinggal di daerah perkotaan. *Gadget* dapat menerima segala informasi baik berbentuk teks, audio, visual atau pun ketiganya sekaligus. Segala informasi yang masuk ini dapat disimpan, diproses atau dikirim dengan sangat mudah, cepat dan praktis. Selain itu, *gadget* juga didesain dapat mengatasi kejenuhan atau sekedar mengisi waktu dengan fitur *games* atau permainan yang ada di dalamnya. *Gadget* telah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat Indonesia. Sebagai teknologi informasi dan komunikasi, *gadget* telah menjadi sebuah kebutuhan pokok bagi komunikasi di masyarakat. Pengguna *gadget* di Indonesia tidak mengenal usia dan status sosial, baik dari anak kecil sampai orang dewasa dan dari golongan menengah ke bawah sampai golongan menengah ke atas. Salah satu *gadget* yang paling banyak dimiliki oleh masyarakat Indonesia adalah *smartphone*. Bahkan, menurut data yang dilansir dari www.inet.detik.com menyatakan bahwa Indonesia masuk ke dalam urutan lima besar pengguna *smartphone* terbesar di dunia dengan data sebagai berikut :

Posisi pertama jelas diduduki oleh China. Dengan populasi lebih dari 1 miliar penduduk, Negeri Tirai Bambu memiliki jumlah pengguna *smartphone* terbesar, mencapai 422 juta. Di bawah China, ada Amerika Serikat dengan jumlah pengguna mencapai 188 juta. Tepat di urutan ketiga dan selanjutnya adalah India, Brazil dan Jepang. Dalam data tersebut disebutkan pula Indonesia menduduki posisi 5 besar dengan pengguna aktif sebanyak 47 juta, atau sekitar 14% dari seluruh total pengguna ponsel.

Fenomena anak yang menggunakan *gadget* di Indonesia sudah sering kita jumpai, khususnya mereka yang tinggal di kota-kota besar. Sebagian orangtua di perkotaan seakan memiliki kewajiban memberikan *gadget* kepada anaknya, misalnya

saja memberikan *handphone* atau *smartphone* yang tentu dilengkapi dengan fasilitas internet. Maka, tak mengherankan jika kini sudah jadi pemandangan umum di mall atau restoran, anak-anak asik bermain dengan *gadget*-nya dari pada berinteraksi dengan keluarganya. Gambaran tentang gaya hidup anak ini, bisa dilihat dari hasil survei Indonesia Hottest Insight (IHI) 2013 dari Kompas-Gramedia dan IPSOS pada 3.000 anak Indonesia, berusia di bawah 17, yaitu:

Ketika ditanya tentang hadiah apa yang diinginkan saat naik kelas, 35% anak menjawab ingin *smartphone* atau *handphone* terbaru. Tak heran jika 40% anak diketahui sudah memiliki *handphone* sendiri. Bahkan, 51% dari mereka memilih sendiri produk *handphone* yang diinginkan (m.femina.co.id).

Fenomena ini jauh berbeda jika menengok di era tahun 90an sampai tahun 2000an. Anak-anak di era tersebut lebih sering bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya. Mereka biasanya berada di area sekitar rumahnya untuk bermain, bercanda dan bercerita. Permainan yang biasanya dilakukan yaitu permainan tradisional yang memiliki manfaat dalam mengembangkan psikomotorik anak. Sayangnya, seiring perkembangan zaman dan pengaruh globalisasi, permainan tradisional sudah luntur dimakan oleh waktu. Anak-anak di zaman modern ini lebih menyukai permainan yang ada pada *gadget* ketimbang permainan tradisional yang semakin langka keberadaannya. Mereka juga semakin mahir dalam menggunakan fasilitas internet yang ada pada *gadget* untuk mencari informasi apa yang mereka suka dan mereka butuhkan, termasuk juga dalam menggunakan media sosial untuk berkomunikasi secara *online*. Berdasarkan hasil survei melalui siaran pers pada tanggal 18 Februari 2014 tentang riset Kominfo dan UNICEF mengenai perilaku

anak dan remaja dalam menggunakan internet usia 10-19 tahun, menemukan salah satu fakta terbaru yaitu :

Penggunaan media sosial dan media digital menjadi bagian yang menyatu dalam kehidupan sehari-hari anak muda Indonesia. Studi ini menemukan bahwa 98 persen dari anak-anak dan remaja yang disurvei tahu tentang internet dan bahwa 79,5 persen diantaranya adalah pengguna internet (koinfo.go.id).

Maraknya penggunaan *gadget* pada anak tidak terlepas dengan adanya peran orangtua dalam berkomunikasi. Orangtua dituntut memiliki peran yang sangat penting dalam membimbing, mengajarkan, menentukan perilaku dan cara pandang anak, khususnya pada anak yang menggunakan *gadget*. Banyak orangtua yang membebaskan anak-anaknya yang masih kecil untuk menggunakan *gadget* seperti *smartphone*, *laptop* dan *tablet* milik orangtuanya sehari-hari. Banyak juga orangtua yang telah memberikan *gadget* pada anaknya yang masih duduk di sekolah dasar dikarenakan latar belakang, maksud dan tujuan tertentu. Orangtua harus senantiasa mendampingi anak saat menggunakan *gadget*. Tentunya, *gadget* memiliki pengaruh positif sekaligus negatif terhadap perkembangan anak. Dengan dampingan dan pengawasan dari orangtua, orangtua akan lebih mudah mengarahkan mana penggunaan *gadget* yang baik dan bermanfaat, misalnya dengan memberikan pengenalan pada aplikasi yang bermanfaat dan mendidik. Selain itu, orangtua juga dapat mengontrol kecanduan *gadget* pada anak sehingga diharapkan agar anak menjadi lebih terbatas dalam menggunakan *gadget* serta mengetahui apa yang boleh diakses sesuai dengan usianya.

Di dalam keluarga yang terdiri dari ayah, ibu dan anak, komunikasi yang sering dilakukan adalah komunikasi antarpribadi, dimana dalam komunikasi ini setiap individu dapat berperan sebagai sumber maupun penerima secara bergantian. Apabila komunikasi yang terjadi antar manusia tersebut dilakukan saling tatap muka, maka terjadilah kontak pribadi komunikator menyentuh pribadi komunikan. Komunikasi yang dilakukan secara tatap muka dapat secara langsung dirasakan komunikator akan umpan balik dari komunikan, baik secara verbal maupun non verbal.

Di dalam komunikasi antarpribadi, orangtua pada hakikatnya mempengaruhi pikiran dan tingkah laku anak agar sesuai dengan apa yang diinginkan. Hal tersebut senada seperti yang diungkapkan oleh Liliweri (1991:11), yang mengatakan bahwa :

“Proses pengaruh mempengaruhi ini merupakan suatu proses bersifat psikologis dan karenanya juga merupakan permulaan dari ikatan psikologis antarmanusia yang memiliki suatu pribadi dan memberikan peluang bakal terbentuknya suatu kebersamaan dalam kelompok yang tidak lain merupakan tanda adanya proses sosial”.

Hubungan antara orangtua dan anak memang tidak dapat dipisahkan dalam konteks keluarga yang sangat erat kaitannya dengan unsur komunikasi. Hubungan yang baik disebabkan oleh komunikasi yang baik pula. Komunikasi dikatakan berjalan efektif dan berhasil apabila orang lain atau komunikan menjalankan apa yang diharapkan oleh komunikator, begitu juga orangtua terhadap anak.

Berdasarkan hasil survei yang telah diuraikan sebelumnya dan fenomena yang terjadi dimasyarakat Indonesia, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai komunikasi antarpribadi orangtua dan anak dalam penggunaan *gadget*. Banyaknya instansi pendidikan di Indonesia, membuat penulis memilih salah satu

sekolah yang berada di Kota Bandung, yaitu SDN Banjarsari. Penulis memilih SDN Banjarsari dikarenakan sekolah tersebut sudah mengikuti basis kurikulum pemerintahan dengan program ICT (*Information Communication and Technology*) sehingga memungkinkan bahwa siswa di sekolah tersebut sudah memiliki dasar pengetahuan akan teknologi. Selain itu, mayoritas siswa memiliki latar belakang perekonomian keluarga menengah ke atas sehingga dapat dipastikan memiliki perangkat *gadget* milik orangtuanya atau pun milik pribadi siswa. Hal ini terlihat oleh observasi sederhana yang dilakukan oleh penulis dimana banyak siswa yang tengah menggunakan *smartphone* canggih disekitaran sekolah dan orangtua siswa yang juga menggunakan *smartphone* ketika berada di area halaman sekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang masalah maka, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

”Bagaimana komunikasi antarpribadi orangtua dan anak dalam penggunaan *gadget*?”

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah yang akan dibahas, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana keterbukaan (*openness*) pada komunikasi antarpribadi orangtua dan anak dalam penggunaan *gadget*?”

2. Bagaimana empati (*empathy*) pada komunikasi antarpribadi orangtua dan anak dalam penggunaan *gadget*?”
3. Bagaimana sikap mendukung (*supportiveness*) pada komunikasi antarpribadi orangtua dan anak dalam penggunaan *gadget*?”
4. Bagaimana sikap positif (*positiveness*) pada komunikasi antarpribadi orangtua dan anak dalam penggunaan *gadget*?”
5. Bagaimana kesetaraan (*equality*) pada komunikasi antarpribadi orangtua dan anak dalam penggunaan *gadget*?”

1.4 Tujuan Penelitian

Dalam kaitannya dengan penelitian, adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui keterbukaan (*openness*) pada komunikasi antarpribadi orangtua dan anak dalam penggunaan *gadget*.
2. Untuk mengetahui empati (*empathy*) pada komunikasi antarpribadi orangtua dan anak dalam penggunaan *gadget*.
3. Untuk mengetahui sikap mendukung (*supportiveness*) pada komunikasi antarpribadi orangtua dan anak dalam penggunaan *gadget*.
4. Untuk mengetahui sikap positif (*positiveness*) pada komunikasi antarpribadi orangtua dan anak dalam penggunaan *gadget*.

5. Untuk mengetahui kesetaraan (*equality*) pada komunikasi antarpribadi orangtua dan anak dalam penggunaan *gadget*.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap kajian Ilmu Komunikasi dan dapat dijadikan inspirasi bagi peneliti lain yang ingin meneliti atau mempunyai masalah yang sama.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu sumber pengetahuan dan masukan bagi khalayak, khususnya bagi para orangtua dalam berkomunikasi dengan anak dalam penggunaan *gadget*.

1.6 Ruang Lingkup dan Pengertian Istilah

1.6.1 Ruang Lingkup

1. Masalah yang diteliti yaitu mengenai komunikasi antarpribadi orangtua dan anak dalam penggunaan *gadget* yang meliputi aspek keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif dan kesetaraan.
2. Komunikator dalam penelitian ini adalah orangtua yang terdiri dari ayah atau ibu.
3. Anak yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu mereka yang menggunakan *gadget*.

4. Objek dalam penelitian ini adalah orangtua siswa kelas V SDN Banjarsari, Bandung.

1.6.2 Pengertian Istilah

1. Komunikasi adalah proses yang memungkinkan seseorang (komunikator) menyampaikan rangsangan (biasanya lambang-lambang verbal) untuk mengubah perilaku orang lain (komunikate). (Hovland dalam Mulyana, 2011:68).
2. Komunikasi antarpribadi merupakan pengiriman pesan-pesan dari seseorang dan diterima oleh orang lain atau sekelompok orang dengan efek dan umpan balik langsung (DeVito dalam Liliweri, 1991:12).
3. Orangtua adalah ayah ibu kandung; orang yang dianggap tua (cerdik pandai, ahli, dan sebagainya); orang-orang yang dihormati (disegani) di kampung; tetua (<http://kbbi.web.id>) . Dalam penelitian ini, orangtua yang dimaksud adalah ayah kandung dan ibu kandung dalam suatu keluarga.
4. Anak adalah seseorang yang belum mencapai umur 21 (dua puluh satu) tahun dan belum pernah kawin (keputusan-presiden.pnri.go.id).
5. *Gadget* adalah sebuah alat kecil atau perangkat yang dapat melakukan sesuatu yang berguna atau dengan kata lain "*gadget is a small tool or device that does something useful*" (<http://www.oxfordlearnersdictionaries.com>).

1.7 Kerangka Pemikiran

Penelitian mengenai “Komunikasi antarpribadi orangtua dan anak dalam penggunaan *gadget*” pada dasarnya berlandaskan teori komunikasi antarpribadi. Komunikasi jenis ini merupakan komunikasi yang paling efektif di dalam suatu keluarga karena pada prosesnya, terjadi penyampaian pesan untuk mempengaruhi komunikan sehingga menghasilkan umpan balik (*feedback*) yang dapat dirasakan langsung oleh komunikator. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Effendy (dalam Liliweri, 1991:12) yang mengatakan bahwa :

“Pada hakikatnya komunikasi antarpribadi (penulis, pribadi) adalah komunikasi antara komunikator dengan komunikan. Komunikasi jenis ini dianggap paling efektif dalam upaya merubah sikap, pendapat atau perilaku seseorang, karena sifatnya yang dialogis, berupa percakapan. Arus balik bersifat langsung. Komunikator mengetahui tanggapan komunikan ketika itu juga, pada saat komunikasi dilancarkan. Komunikator mengetahui pasti apakah komunikasinya itu positif atau negatif, berhasil atau tidak. Jika tidak, ia dapat member kesempatan kepada komunikan untuk bertanya seluas-luasnya”.

Komunikasi yang efektif ditandai dengan hubungan antarpribadi yang baik. Komunikasi antarpribadi dinyatakan efektif bila pertemuan komunikasi merupakan hal yang menyenangkan bagi komunikan. Taylor (dalam Rakhmat, 2005:119) mengatakan bahwa, “komunikasi interpersonal yang efektif meliputi banyak unsur tetapi hubungan interpersonal barangkali yang paling penting”. Setiap kali melakukan komunikasi, kita bukan hanya sekedar menyampaikan isi pesan; kita juga menentukan kadar hubungan interpersonal – bukan hanya menentukan “content” tetapi juga “relationship” (Rakhmat, 2005:119).

Dari segi psikologi komunikasi, kita dapat menyatakan bahwa makin baik hubungan interpersonal, makin terbuka orang untuk mengungkapkan dirinya, makin cermat persepsinya tentang orang lain dan tentang dirinya, sehingga makin efektif komunikasi yang berlangsung diantara komunikan (Rakhmat, 2005:120).

Jika berbicara mengenai hubungan antarpribadi atau interpersonal, penelitian ini tidak terlepas dengan adanya kualitas hubungan antara orangtua dengan anak dalam suatu keluarga serta bagaimana orangtua memainkan perannya terhadap anak. Hubungan jenis ini memang ditandai dengan prinsip hubungan darah yang ketat sekali dengan rasa emosional yang mendalam maupun rasa kita daripada mereka sangat tinggi (Liliweri, 1991:60).

Singkatnya, agar dapat memperjelas pengertian, proses dan komponen komunikasi antarpribadi pada penelitian ini, peneliti mengacu pada kualitas komunikasi antarpribadi berdasarkan sudut pandang humanitis menurut DeVito (2011 : 285) yang terdiri dari keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*) dan kesetaraan (*equality*).

Pertama, pada kualitas keterbukaan, komunikator mengungkapkan secara terbuka atau jujur terhadap orang lain yang diajaknya berinteraksi. Kedua, kualitas empati merupakan kemampuan seseorang untuk mengetahui atau merasakan apa yang sedang dialami orang lain. Ketiga, kualitas sikap mendukung terdiri atas sikap deskriptif, spontan dan provisional. Keempat, kualitas sikap positif merupakan perasaan positif terhadap diri sendiri dan orang lain. Kelima, kualitas kesetaraan mengacu pada pengakuan bahwa masing-masing pihak bernilai dan berharga.

Berdasarkan penjelasan singkat di atas, maka kelima kualitas komunikasi antarpribadi tersebut digunakan dalam penelitian ini. Agar dapat memudahkan penelitian, berikut alur kerangka pemikiran yang diterjemahkan ke dalam bentuk gambar :

