



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kehadiran *gadget* di dunia, rupanya juga turut mempengaruhi pandangan orang tua tentang cara mereka dalam mendidik dan mengasuh anak-anaknya. Pada zaman dahulu, ketika *gadget* belum banyak dikenal dan digunakan, orang tua mengajarkan anak-anak mereka untuk bermain dan bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya di luar rumah. Namun, yang terjadi saat ini sebesar 98% orang tua justru lebih mengandalkan *gadget* sebagai media pendidikan sekaligus hiburan bagi anak dengan mengizinkan anak untuk mengakses *gadget* (theAsianparent Insights, 2014, h.17). Banyak orang tua yang kemudian lupa untuk memberikan kesempatan pada anak untuk bermain dan bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya. Sehingga tak jarang ditemui berbagai kasus mengenai anak yang lebih betah tinggal di dalam rumah dan bermain *gadget*, dibandingkan melakukan berbagai aktivitas fisik di luar rumah (Kinanti, 2016). Berdasarkan data yang diperoleh dari Common Sense Media (2013) diketahui bahwa sekitar 75% anak-anak di Amerika dan Afrika telah menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-harinya (h.9). Tak hanya itu, tercatat pula sekitar 69% anak-anak di Jepang dan beberapa negara di Eropa juga telah menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari, di mana 2 dari 3 anak yang menggunakan *gadget*, memiliki *gadget* secara pribadi (GSMA & NTT Docomo, 2014, h.7). Melalui data ini, digambarkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak telah

mencapai lebih dari setengah populasi anak-anak di beberapa negara dan sebagian besar anak di dunia telah diberikan kebebasan oleh orang tua untuk mengakses internet dan *gadget* secara mandiri.

Pengenalan berbagai teknologi *gadget*, seperti *smartphone*, *tablet*, *ipad*, dan lain-lain oleh orang tua kepada anak-anaknya, memberikan peluang bagi anak-anak untuk berinteraksi dan mempelajari teknologi *gadget* secara lebih bebas (Sekarasih, 2016, h.129). Kemudahan dan kesederhanaan dalam penggunaan *gadget* sehari-hari memungkinkan anak-anak untuk tidak terlalu bergantung pada bantuan orang tua dalam mengoperasikan sebuah *gadget* (Holloway et al, 2013, h.15). Hal ini mengakibatkan kurangnya atau bahkan tidak adanya pengawasan dan pendampingan dari orang tua saat anak-anak sedang menggunakan *gadget* (Chhachhar et al., 2014, h.40). Penggunaan *gadget* pada anak di satu sisi memberikan dampak positif yaitu sebagai media edukasi, melatih kecerdasan, meningkatkan kepercayaan diri, dan mengembangkan imajinasi anak (Sariji et al, 2017, h.480; Setiawati et al, 2018, h.2). Namun, di sisi lain penggunaan *gadget* oleh anak-anak memiliki beberapa faktor resiko, seperti adanya konten yang tidak pantas untuk anak, kesehatan anak terganggu, kecanduan *gadget*, dan kerusakan perangkat *gadget* (theAsianparents Insight, 2014, h.40). Berbagai resiko dalam penggunaan *gadget* tersebut membuat orang tua merasa sangat khawatir dengan keamanan anak-anak saat menggunakan *gadget*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Lee & Chae (2007) menyatakan bahwa sebesar 91% anak-anak usia sekolah dasar yang menggunakan internet tidak mampu

mengelola berbagai resiko dalam penggunaan *gadget* karena kurangnya tingkat kematangan emosional (h.644). Oleh karena itu, pendampingan orang tua saat anak menggunakan *gadget* merupakan suatu hal yang penting untuk mengawasi anak dalam penggunaan *gadget* sehari-hari (Sudarsana et al, 2019, h.2).

Berdasarkan perspektif ekologis, orang tua memiliki pengaruh langsung terhadap penggunaan media dan teknologi pada anak (Takeuchi & Levine, 2014, h.20). Suatu hasil penelitian juga menyatakan bahwa sebesar 45% interaksi anak-anak dalam usia 3 hingga 12 tahun dengan internet umumnya dimediasi oleh orang tua (Kurnia et al, 2019, h.6). Oleh karena itu, orang tua selain memiliki peran penting untuk memperkenalkan berbagai media dan teknologi kepada anak, orang tua juga memainkan peran penting untuk mendampingi anak dalam penggunaan media dan teknologi agar terhindar dari dampak negatif penggunaan suatu media dan teknologi. Dalam memainkan peran tersebut, orang tua harus melakukan komunikasi interpersonal dengan anak. Menurut Devito (2013) komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak penting untuk dilakukan, karena salah satu tujuan komunikasi interpersonal adalah untuk mempengaruhi (h.20). Dalam hal ini, komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak bertujuan untuk mempengaruhi anak-anak agar tidak terpengaruh dengan dampak negatif penggunaan media internet dan *gadget*. Praktik penerapan komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak sebagai upaya untuk membatasi atau mengurangi dampak negatif suatu media dalam kehidupan anak-anak disebut sebagai strategi mediasi orang tua (*parental mediation*) (Clark,

2011, h.325). Strategi yang digunakan orang tua dalam penerapan mediasi orang tua (*parental mediation*) bergantung pada konteks media yang digunakan oleh anak. *Parental mediation* pertama kali diterapkan pada penggunaan televisi oleh anak, kemudian seiring berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi, penerapan strategi mediasi orang tua (*parental mediation*) juga turut dilakukan pada penggunaan internet dan *gadget* oleh anak. Menurut, Nathanson (2008) terdapat 3 strategi media orang tua (*parental mediation*) yang biasa digunakan oleh orang tua, yaitu *active mediation* (membangun komunikasi antara anak dan orang tua), *restrictive mediation* (membatasi penggunaan media), dan *co-viewing/co-using* (melihat atau menggunakan media secara bersama-sama antara orang tua dan anak) (h.1-2). Kemudian, seiring berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi, Livingstone & Helsper (2008) mengarahkan strategi mediasi orang tua (*parental mediation*) lebih kepada pendampingan secara teknis, seperti *active co-use* (memberikan penjelasan mengenai dampak internet sekaligus menggunakan secara bersamaan), *interaction restriction* (membatasi akses anak ke internet), *technical restriction* (memasang program untuk memantau kegiatan anak dalam berinternet), dan *monitoring* (melakukan pemeriksaan aktivitas anak di internet dengan memeriksa riwayat penjelajahan anak di internet) (h.588).

Penelitian mengenai *parental mediation* menjadi tema yang menarik untuk dibahas oleh peneliti. Berbagai penelitian mengenai *parental mediation* telah banyak dilakukan dengan berbagai konteks yang berbeda. Pada awal tahun 2000-

an, penelitian mengenai *parental mediation* banyak berfokus pada penggunaan media televisi dan *video game offline* pada anak (Nathanson, 2001, h.201; Warren, 2003, h.394). Kemudian seiring berkembangnya internet, banyak penelitian mengenai *parental mediation* yang memfokuskan pada penggunaan media internet khususnya penggunaan *gadget* pada anak (Clark, 2011, h.323; Sekarasih, 2016, h. 129; Catherine, Pandia, & Pristinella, 2017, h.134).

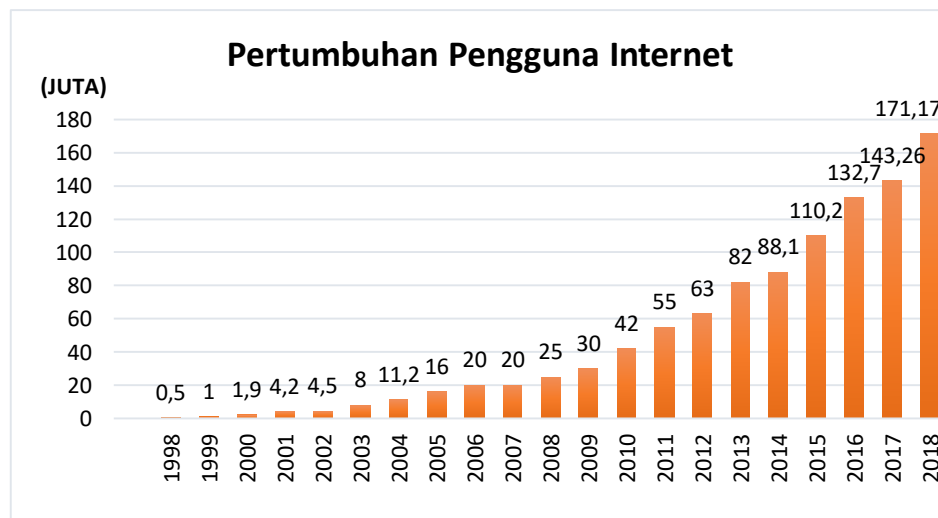
Penelitian ini dibuat untuk melengkapi penelitian terdahulu dengan memfokuskan pada penggunaan media internet dan *gadget* pada anak berusia 6-12 tahun untuk bermain *game online*. Anak-anak pada rentang usia 6-12 tahun akan mulai belajar mengenai cara bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain. Eccles (1999) dalam jurnalnya mengatakan bahwa, anak-anak yang telah memasuki usia sekolah akan mengalami perubahan yang drastis pada hubungan sosial dan peran mereka dalam kehidupan sehari-hari (h.30). Tidak seperti anak-anak pada usia prasekolah, anak-anak usia sekolah akan lebih banyak menghabiskan banyak waktu untuk berinteraksi dengan teman-teman sebaya (Rubin, Bukowski, & Parker, dalam Santrock, 2018, h.321). Masuknya anak, dalam dunia sosial diluar keluarga, membuat orang tua kesulitan untuk mengedalikan interaksi antara anak-anak dengan teman sebaya mereka. Resiko penggunaan media internet dan *gadget* juga dapat meningkat ketika anak-anak dipengaruhi oleh teman sebaya mereka (Loeber, Farrington, & Petechuk, 2003, h.10). Namun, *gadget* juga memainkan peran penting dalam memfasilitasi interaksi sosial pada anak-anak usia sekolah dasar. Oleh karena itu, strategi

parental mediation sebagai strategi untuk membatasi dampak negatif penggunaan media internet dan *gadget* penting untuk dilakukan oleh orang tua pada anak-anak berusia 6-12 tahun.

Indonesia merupakan salah satu negara yang telah mengenal dan menggunakan internet dan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dibuktikan dari jumlah pengguna internet aktif di Indonesia yang meningkat setiap tahunnya. Berdasarkan data survei terbaru yang diperoleh dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2018) diketahui hingga tahun 2018 jumlah pengguna internet aktif di Indonesia telah mencapai 171,17 juta jiwa dari total penduduk Indonesia yang berjumlah 264,16 juta jiwa, sehingga dapat dikatakan bahwa sebesar 64,8% penduduk Indonesia merupakan pengguna internet aktif.

Gambar 1.1 Pertumbuhan Pengguna Internet di Indonesia

Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2016)



Jumlah pengguna internet aktif yang cukup besar ini tak hanya terdiri dari usia dewasa saja melainkan juga terdiri dari usia anak-anak. APJII (2018) mengungkapkan bahwa pada tahun 2018 sebesar 25,2% anak-anak berusia 5-9 tahun dan sebesar 66,2% anak-anak berusia 10-14 telah menggunakan internet secara aktif. Adanya data pengguna internet di usia anak-anak ini menggambarkan bahwa saat ini orang tua di Indonesia telah mengizinkan anaknya mengakses internet secara mandiri dengan cara memfasilitasi anak-anak mereka dengan berbagai *gadget*.

Tujuan utama orang tua mengenalkan anak-anak mereka pada internet dan *gadget* memiliki tujuan yang baik. Sebesar 74% orang tua di Indonesia, mengizinkan anak-anak mereka untuk mengakses internet dan *gadget* untuk tujuan yang bermanfaat yaitu pendidikan. Namun, kenyataan yang terjadi, anak-anak Indonesia lebih banyak mengakses konten berupa *game* dibandingkan aplikasi berbasis pendidikan. Hasil survei menyatakan bahwa hanya sekitar 27% anak-anak Indonesia yang menggunakan internet dan *gadget* untuk mengakses aplikasi pendidikan. Sedangkan sebesar 66% anak-anak Indonesia lainnya menggunakan internet untuk bermain *game* (theAsianparents Insight, 2014, h.13&31). Data dari hasil survei ini mengungkapkan bahwa anak-anak Indonesia lebih gemar menggunakan *gadget* yang dimilikinya untuk bermain *game* dibandingkan untuk mengakses informasi dan aplikasi berkaitan dengan pendidikan. Belakangan ini anak-anak Indonesia sedang menggemari jenis *game online*, yaitu sebuah permainan yang memungkinkan banyak orang bermain

dalam waktu yang sama melalui jaringan komunikasi online seperti internet atau LAN (Kim, 2002, h.72). Semakin mudah dan canggihnya teknologi internet yang ada di Indonesia menjadi faktor pendukung mengapa banyak anak-anak Indonesia yang beralih memainkan *game online*. Hingga tahun 2019, Ferdinandus Setu, PLT Kepala Biro Humas Kominfo menyatakan bahwa terdapat 30 juta anak-anak Indonesia yang aktif bermain *game online* setiap harinya dan jumlah ini dapat meningkat pada tahun berikutnya (Luthfi, 2019). Anak-anak yang bermain *game online* melalui *gadget*, sebenarnya bukan merupakan suatu masalah. Namun, apabila aktivitas bermain *game online* tersebut tidak didampingi dan diawasi oleh orang tua, maka akan mengakibatkan anak menjadi kecanduan *game online*.

Kecanduan *game online* merupakan pola perilaku bermain *game* dengan beberapa tanda berikut ini, yaitu tidak mampu mengendalikan keinginan bermain *game*, lebih memprioritaskan bermain *game* dibandingkan minat terhadap kegiatan lainnya, dan seseorang terus menerus bermain *game* meskipun mengetahui adanya konsekuensi negatif (World Health Organization, 2018). Berdasarkan sebuah penelitian, pada tahun 2012 sebanyak 45,3% dari 3264 siswa yang tersebar di beberapa kota di Indonesia melakukan aktivitas bermain *game online* selama sebulan penuh dan tidak berniat untuk menghentikan aktivitasnya tersebut (Jaya, 2018). Data ini mengindikasikan adanya kecenderungan perilaku kecanduan *game online* pada anak-anak di Indonesia yang cukup besar. Kecanduan *game online* yang dialami oleh anak-anak dapat membawa pengaruh

buruk pada perkembangan anak, baik secara fisik maupun psikis, misalnya menyebabkan penurunan perkembangan otak, terkena radiasi, penurunan minat untuk berinteraksi sosial dan bermain di alam terbuka, mengganggu kesehatan mata, serta tumbuhnya sifat temperamental (KumparanMOM, 2019). Berbagai kasus nyata dampak negatif kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dasar mulai banyak terjadi di Indonesia sejak tahun 2016, misalnya seperti anak usia sekolah dasar yang tidak masuk sekolah selama 3 bulan karena kecanduan *game online*, seorang anak didiagnosis menderita hipertensi primer karena terlalu sering bermain *game online*, dan seorang anak usia 10 tahun yang rela mengemis agar mampu bermain *game online* di warnet (Tashandra, 2018; Sukoco, 2019). Psikolog anak Seto Mulyadi menyatakan bahwa beberapa kasus kecanduan *game online* yang pernah ditanganinya terjadi karena kurang adanya pendampingan dan pengawasan orang tua terhadap anak ketika menggunakan *gadget* untuk bermain *game online* (Zuhri, 2016). Salah satu faktor penyebab, orang tua kurang mendampingi dan mengawasi anak ketika menggunakan *gadget* untuk bermain *game online* karena hampir sebagian besar anak-anak usia sekolah dasar hidup dalam keluarga yang kedua orang tuanya bekerja, sehingga waktu yang dimiliki orang tua untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan anak menjadi sangat singkat. Data Badan Pusat Statistik RI yang dikutip dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (2018) menyatakan bahwa sebanyak 71,49% ibu dan 76,39% ayah dalam keluarga Indonesia merupakan orang tua yang melakukan pekerjaan sehari-hari di luar rumah (h.62). Adanya kenyataan ini, membuat banyak orang tua yang kesehariannya bekerja di luar

rumah, menjadi semakin sadar akan pentingnya penerapan strategi mediasi orang tua (*parental mediation*) dalam keluarga sebagai langkah untuk membatasi dampak negatif penggunaan *gadget* untuk bermain *game online* pada anak.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui strategi mediasi orang tua (*parental mediation*) yang diterapkan pada anak berusia 6-12 tahun yang gemar bermain *game online* dan mengarah pada perilaku kecanduan bermain *game online* sebagai upaya untuk membatasi atau mencegah kecanduan bermain *game online* melalui *gadget*. Penelitian difokuskan pada orang tua yang berasal dari kelas menengah kebawah yang dalam kehidupan sehari-harinya bekerja di luar rumah, untuk mengetahui bagaimana strategi mediasi orang tua (*parental mediation*) yang diterapkan dalam keluarga sebagai upaya untuk membatasi atau mencegah resiko kecanduan *bermain game online* oleh anak. Keluarga dari kelas ekonomi menengah kebawah dipilih dalam penelitian ini karena pengguna internet dan *gadget* di Indonesia sebagian besar didominasi oleh keluarga menengah kebawah (Kompas.com, 2018). Hal ini menunjukkan bahwa, orang tua maupun anak-anak dari keluarga kalangan menengah kebawah telah mengenal dan akrab dengan teknologi internet dan *gadget*. Termasuk menyadari pula berbagai dampak negatif dari penggunaan media internet dan *gadget* pada anak, khususnya berkaitan dengan resiko kecanduan bermain *game online*.

1.2. Rumusan Masalah

Penggunaan internet dan *gadget* oleh anak-anak tak selalu memberikan dampak positif. Seringkali anak-anak juga berhadapan dengan berbagai dampak

negatif dari penggunaan internet dan *gadget*. Salah satu dampak negatif yang menjadi suatu masalah di Indonesia adalah kecanduan menggunakan *gadget* untuk bermain *game online*. Oleh karena itu, strategi mediasi orang tua (*parental mediation*) perlu diterapkan dalam keluarga untuk membatasi atau mencegah dampak negatif resiko kecanduan bermain *game online* pada anak. Penelitian difokuskan pada strategi mediasi orang tua (*parental mediation*) yang digunakan oleh orang tua dari keluarga menengah kebawah yang bekerja dalam kehidupan sehari-harinya sebagai upaya untuk membatasi atau mencegah resiko kecanduan bermain *game online* pada anak berusia 6-12 tahun.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah diuraikan diatas, maka pertanyaan penelitian yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1. Bagaimana pandangan orang tua terhadap kemungkinan adanya berbagai manfaat dan resiko dari penggunaan *gadget* pada anak untuk bermain *game online*?
- 1.3.2. Apa strategi yang digunakan oleh orang tua dalam mempraktikkan mediasi orang tua (*parental mediation*) dalam keluarga untuk membatasi atau mencegah resiko kecanduan bermain *game online* pada anak?
- 1.3.3. Apa tantangan yang dihadapi oleh orang tua dalam menerapkan strategi mediasi orang tua untuk membatasi atau mencegah kecanduan bermain *game online* pada anak?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1. Mengetahui bagaimana pandangan orang tua terhadap kemungkinan adanya berbagai manfaat dan resiko dari penggunaan *gadget* pada anak untuk bermain *game online*.
- 1.4.2. Mengetahui apa strategi yang digunakan oleh orang tua dalam mempraktikkan mediasi orang tua (*parental mediation*) dalam keluarga untuk membatasi atau mencegah resiko kecanduan bermain *game online* pada anak.
- 1.4.3. Mengetahui apa tantangan yang dihadapi oleh orang tua dalam menerapkan strategi mediasi orang tua untuk membatasi atau mencegah kecanduan bermain *game online* pada anak.

1.5. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan pertanyaan penelitian dan tujuan penelitian diatas, maka penelitian akan memiliki manfaat sebagai berikut.

1.5.1. Manfaat Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang komunikasi keluarga khususnya berkaitan dengan mediasi orang tua (*parental mediation*) dalam era digital.

1.5.2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi orang tua yang bekerja yang merasa khawatir anaknya terpengaruh dampak negatif dari penggunaan *gadget*, secara khusus berkaitan dengan permainan *game online*. Di mana melalui penelitian ini, dapat diketahui strategi mediasi orang tua (*parental mediation*) yang tepat digunakan dalam membatasi atau mencegah resiko kecanduan bermain *game online* pada anak.

1.6. Keterbatasan Penelitian

Pembatasan masalah perlu dilakukan, agar masalah yang dibahas tetap fokus dan tidak meluas. Pembatasan masalah dapat dilakukan dengan menentukan ruang lingkup penelitian. Masalah yang akan dibahas pada penelitian kali ini berfokus pada strategi mediasi orang tua (*parental mediation*) yang digunakan oleh orang tua sebagai upaya membatasi atau mencegah kecanduan bermain *game online* pada anak-anak

Dalam penelitian ini, keluarga yang akan dijadikan partisipan hanyalah keluarga kelas menengah kebawah di mana kedua orang tua bekerja dan memiliki anak berusia 6-12 tahun yang aktif bermain *game online* melalui *gadget* yang dimiliki dan mengarah pada perilaku kecanduan bermain *game online*.