



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Di zaman era teknologi, hampir semua masyarakat menggunakan *smartphone*. *Smartphone* menjadi sangat populer digunakan dalam beberapa tahun belakangan ini. *Smartphone* digunakan oleh semua kalangan usia dari anak-anak hingga orang tua. Dengan kehadiran *smartphone*, manusia dapat berkomunikasi jarak jauh dengan mudah.

Saat inilah teknologi komunikasi informasi menjadi bagian penting dalam kehidupan kita. Teknologi media seluler yang awalnya dirancang untuk orang dewasa dalam memudahkan pekerjaan mereka, dengan cepat telah masuk ke dalam ruang keluarga dan menjangkau anak-anak.

Penggunaan *smartphone* oleh anak-anak ini bukan tanpa masalah. Dalam beberapa penelitian, dikatakan bahwa teknologi *smartphone* seolah mengganti peran orang tua dalam pengasuhan anak, dan seringkali anak-anak mengalami ketidakpastian (*uncertainty*) akibat begitu banyaknya hal baru yang mereka temukan melalui perangkat gadget mereka (Ploughman, dan rekannya, 2010).

Lauricella, Wartella, dan Rideout (2015) melaporkan bahwa orang tua yang memiliki ponsel cerdas menghabiskan lebih dari satu jam sehari di telepon dan anak-anak mereka, 8 tahun dan lebih muda, menghabiskan rata-rata 15 menit sehari di *smartphone*. Apa yang belum diperiksa, bagaimanapun,

adalah faktor apa yang dapat mempengaruhi bagaimana perangkat mobile, seperti smartphone digunakan dalam interaksi sehari-hari antara orang tua dan anak-anak mereka.

Terlalu banyak penggunaan teknologi menyebabkan banyak efek samping pada anak-anak. Setidaknya ada tiga efek samping yang terkonsentrasi pada perkembangan sosial, kognitif dan fisik. (Ploughman, McPake, dan Stephen, 2010).

Kategori pertama, adalah pengembangan sosio-kultural yang berarti menggunakan teknologi sehari-hari yang berdampak negatif terhadap hubungan anak-anak. Komputer terutama internet, terkait dengan kesepian dan depresi. Sebuah survei dilakukan oleh Home Net Project yang menyatakan bahwa lebih dari seperlima dari semua anak dan usia mereka sekitar 8 sampai 18 tahun memiliki komputer di kamar tidur mereka. Sebagai akibatnya, anak-anak mulai mengisolasi dirinya dari berkomunikasi dengan teman sebayanya dengan menjadi kurang tertarik untuk melakukan beberapa aktivitas di luar rumah. (Ploughman, McPake dan Stephen, 2010)

Keluarga merupakan suatu kumpulan individu yang tinggal di satu atap rumah yang terdiri dari ayah, ibu dan anak yang masing-masing memiliki fungsi dan perannya dalam keluarga. Menurut Djamarah dikutip dalam Fajarwati (2004,h: 16) adalah suatu kesatuan yang diikat oleh adanya saling berhubungan atau interaksi dan saling mempengaruhi dengan yang lainnya, walaupun diantara mereka tidak terdapat hubungan darah.

Menurut Stephen (2001 dikutip dalam Vangelisti, Anita L 2004, h: 21) komunikasi keluarga adalah studi tentang keintiman, pacaran, perkawinan, dan keluarga, orangtua, dan hubungan antara keluarga dan pengembangan individu yang terdiri dari disiplin, kontribusi dan sikap kemanusiaan.

Keluarga menjadi sebuah pusat utama dalam kehidupan seorang anak untuk mencari jati dirinya, mengenal dan membentuk pribadinya sesuai dengan karakter dalam keluarga. Keluarga juga sebagai petunjuk dalam pengambilan keputusan dan cara bertindak yang benar terutama dalam menghadapi suatu masalah, berkomunikasi dengan keluarga dapat memberikan solusi yang tepat. Keluarga menjadi tempat atau fondasi paling penting bagi setiap anggota keluarganya karena orang tua yang mengajarkan kita berbagai hal sejak kecil. Seorang anak diajarkan berkomunikasi sejak dalam kandungan agar ketika tumbuh dewasa, anak dapat mengenal lingkungan sekitarnya melalui komunikasi. Melalui komunikasi, anak dapat mengenal teman sebayanya, bermain bersama dan meningkatkan proses komunikasi. Suatu hubungan dikatakan erat apabila terjalinnya komunikasi dan kontak dengan orang lain. Kontak bisa berupa verbal atau non verbal. (Wood, 2013, h: 5)

Komunikasi verbal berupa komunikasi dengan berbicara secara langsung atau tatap muka. Komunikasi verbal juga dapat diartikan sebagai berkomunikasi melalui *chatting*, telepon, menulis dan segala tindakan yang berupa bahasa. Komunikasi non verbal berupa tindakan yang dapat

mendukung komunikasi agar lebih mudah untuk dipahami. Komunikasi non verbal dapat berupa ekspresi wajah, gerakan tubuh dan isyarat tangan.

Pada awalnya keluarga yang memperkenalkan kita dalam berkomunikasi. Komunikasi untuk berinteraksi, pembentukan kepribadian dan perilaku seseorang, terbuka pada setiap masalah pribadi dan keluarga menjadi tempat perlindungan yang paling aman dan nyaman. Keluarga menjadi sumber pengharapan kita, keluarga yang selalu ada disaat senang atau sedih. Hanya keluarga yang dapat menerima segala kekurangan hingga dapat memperbaiki menjadi lebih baik lagi. Keluarga yang mengajarkan cara berperilaku, bahasa, sopan santun, dan cara berinteraksi dengan sesama.

Menurut Duck & McMahan (2009, h: 149) komunikasi kita sehari-hari memperkuat suatu hubungan dan apa yang kita tahu, serta membuat kita memiliki pendapat yang sama dengan orang yang kita sukai. Dengan berkomunikasi dapat memperbaiki kesehatan, dan mengurangi munculnya penyakit stres atau mati muda. (Farckelmann:2006, h: 5) seseorang yang sering melakukan interaksi sosial dengan orang lain cenderung dapat mengurangi rasa gelisah dan depresi. (Lane: 2000, h: 5). Menurut Santosa dikutip dalam Fajarwati (2009, h: 16) mengemukakan bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu atau lebih, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya.

Interaksi sosial dipermudah dengan kehadiran internet yang membuat setiap orang bisa mengakses sebuah informasi atau berita secara lokal maupun

internasional. Internet juga dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan seseorang jarak jauh. Melalui internet kita bisa melakukan segala hal karena sangat mudah diakses dan mudah untuk dicari. Meskipun internet muncul yang dapat memberikan segala kebutuhan manusia, media tradisional seperti televisi, koran dan radio masih banyak digunakan oleh masyarakat. Karena pada masa itu, banyak orang yang masih belum paham mengenai penggunaan internet sehingga masih sedikit yang mengakses.

Menurut Rogers (2005, dikutip dalam Kurnia, 1986, h: 2) bahwa keberadaan media baru tidak begitu saja menggeser keberadaan media tradisional yang sampai sekarang tetap dibutuhkan masyarakat untuk menjadi sumber informasi sesuai dengan karakteristiknya masing-masing. Melalui tingkat interaktif penggunaan media yang diindikasikan oleh rasio respon pengguna terhadap pengiriman pesan, tingkat sosialisasi pengguna dimana media baru lebih bersifat individual dan bukan bersifat interaksi sosial secara langsung, tingkat kebebasan dalam penggunaan media, tingkat kesenangan dan menariknya media yang digunakan sesuai keinginan serta tingkat privasi yang tinggi untuk penggunaan media baru. (McQuail (2000, h: 127)

Kemudian dengan hadirnya *smartphone* di kehidupan kita sehari-hari membuat komunikasi secara tatap muka semakin berkurang. *Smartphone* yang hadir untuk memudahkan manusia dalam berkomunikasi jarak jauh menjadi dekat dan lebih mudah. Sehingga semua orang menjadi ketergantungan dengan *smartphone*. Fitur yang terdapat dalam *smartphone* membuat setiap manusia kaget akan kecanggihannya sampai *smartphone* itu tidak dapat

berjauhan dari manusia. Banyak orang sekitar yang bermain smartphoneya pada saat menunggu, menyetir, berjalan atau saat di kendaraan umum. Banyak hal juga yang dilakukan dengan smartphoneya seperti chatting, bermain game, browsing, melihat media sosial dan dilakukan oleh semua kalangan manusia dari anak-anak hingga orang tua.

Menurut Rhee & Kim (2004 dikutip dalam DeVito 2009, h: 265-266) interaksi dalam keluarga telah sangat berubah teknologi komunikasi antara anggota keluarga. Telepon seluler memungkinkan orang tua dan anak-anak untuk tetap berhubungan erat dalam kasus darurat atau hanya untuk *chatting*. Dalam beberapa kasus orang tua, dalam kebanyakan kasus anak-anak menjadi begitu tenggelam dengan komunitas online mereka bahwa mereka memiliki sedikit waktu untuk anggota keluarga. Dengan kebiasaan yang terjadi seperti itu, membuat orang tua dan anak menjadi sibuk dengan smartphoneya sehingga tidak ada lagi waktu untuk berkomunikasi secara langsung dengan keluarga. Sehingga hubungan antara anak dengan orang tua semakin renggang. Ditambah dengan faktor lingkungan anak yang mengakibatkan adanya perubahan kepribadian dari anak. Untuk meningkatkan kualitas komunikasi orang tua dan anak.

Menurut data penelitian dalam penggunaan internet pada tahun 2014, penelitian dilakukan pada 400 anak-anak dan remaja di Indonesia yang tinggal di perkotaan dan pedesaan. Sebanyak 98 persen dari anak dan remaja mengaku tahu tentang internet dan 79,5 persen di antaranya adalah pengguna internet. Peneliti mengambil sampel dengan rentang usia 10-19 tahun.

(kompas.com, 2014, para 3-4,6). Ada tiga motivasi bagi anak dan remaja untuk mengakses internet, yaitu untuk mencari informasi, untuk terhubung dengan teman (lama dan baru) dan untuk hiburan. Pencarian informasi yang dilakukan sering didorong oleh tugas-tugas sekolah, sedangkan penggunaan media sosial dan konten hiburan didorong oleh kebutuhan pribadi. Ada beberapa faktor yang menyebabkan anak remaja menjadi kurang komunikasi dengan keluarga diantaranya adanya kegiatan sekolah atau diluar sekolah seperti les yang menyita waktu anak dalam berkomunikasi dengan keluarga. Terutama apabila jam pulang sekolah yang sudah sangat siang kemudian kegiatan anak untuk les dan mengerjakan tugas tentu akan sangat membuat anak menjadi jauh dengan orang tua. Untuk itu orang tua memberikan *smartphone* agar anak bisa tetap berkomunikasi meskipun melalui komunikasi secara tidak langsung.

Kendala yang sering dialami dalam sebuah keluarga adalah waktu. Waktu menjadi tolak ukur suatu hubungan akrab dalam keluarga. Menurut CNNIndonesia.com (2016, para 2, 4) manfaat memberikan waktu luang untuk keluarga dapat membuat seorang anak merasa dihargai, diperhatikan dan anak tetap menjadi prioritas utama. Kemudian dapat menciptakan suasana yang nyaman dan memperkuat ikatan keluarga karena saling mengenal satu sama lain.

Orang tua memberikan *smartphone* kepada anak dengan tujuan untuk berkomunikasi karena kesibukan orang tua yang bekerja yang tidak mempunyai waktu untuk berkomunikasi dengan anak. Kemudian masalah

anak yang pulang sekolah sudah sore kemudian harus mengerjakan tugas dan belajar untuk ulangan. Tentu hal tersebut sangat menyita waktu bagi setiap keluarga dan *smartphone* merupakan solusi yang tepat untuk masalah tersebut. Tetapi kenyataannya *Smartphone* sebagai pengganggu dalam komunikasi keluarga. Sebagai anggota keluarga merasakan bahwa kehadiran *smartphone* menjadi pengganggu dalam komunikasi, tetapi di satu sisi *smartphone* bisa sebagai hiburan bagi orang lain dan merasa lebih nyaman ketika sedang bermain *smartphone*. Maka dalam keluarga harus ada seseorang yang berani untuk mengembalikan suasana hangatnya keluarga dengan berkomunikasi secara terbuka.

Ketika dalam keluarga sudah ada komunikasi, maka akan timbul rasa kedekatan atau keakraban antara sesama. Hubungan akrab dapat dirasakan oleh semua orang dengan keluarga, teman, sahabat atau orang lain. Ketika kita berkomunikasi, kita juga merasakan kenyamanan ketika berbicara karena adanya *feedback* yang kita terima dari orang lain.

Menurut Wood (2013, h: 154) komunikasi terbuka adalah pengungkapan informasi mengenai diri sendiri yang biasanya tidak dapat ditemukan oleh orang lain. Seseorang mulai membuka diri sendiri kepada orang lain ketika mengungkapkan harapan, ketakutan, perasaan, pikiran, dan pengalaman.

Dalam sebuah keluarga terutama orang tua harus bisa membuat anak merasa nyaman dan merasa akrab dengan orang tua karena dengan begitu, anak akan lebih terbuka dan komunikasi antara orang tua dengan anak semakin efektif. Orang tua mengetahui perubahan yang terjadi pada anaknya

dan mengenal kepribadian anak seluruhnya. Masalah yang sering muncul dalam keakraban orang tua dan anak adalah kesepian. Kesepian tidak harus diartikan sebagai sendirian, tetapi kesepian dapat terjadi ketika tidak ada teman untuk berinteraksi.

Menurut Hulme dikutip dalam Oktaviana (2000,h: 136) kesepian bagaikan demam yang merupakan suatu gejala, yaitu individu merindukan suatu kepuasan yang mendalam, kurang terbuka dan kurang akrab. Seseorang yang memiliki tingkat kepuasan komunikasi yang rendah, apabila berbicara sebentar saja sudah merasa puas dan kebutuhan interkasi nya tercukupi. Berbeda dengan seseorang yang memiliki tingkat kepuasan interaksi yang tinggi, harus berinteraksi dalam waktu yang lama akan tercukupi. Hal tersebut tergantung dari seberapa besar tingkat kepuasan seseorang dalam berinteraksi.

Menurut Baron & Byrne (2003 dikutip dalam Oktaviana, h: 136) bahwa kesepian terjadi ketika individu mengharapkan adanya hubungan sosial yang dekat tetapi individu tersebut tidak mampu untuk membangunnya. Untuk membuka komunikasi pada keluarga, perlu adanya waktu untuk berkumpul bersama untuk berdiskusi mengenai suatu hal atau berbagi pengalaman untuk menambah pengetahuan dan wawasan anak. Seorang anak akan merasa nyaman apabila memiliki orang tua yang mengerti keadaannya dan mengetahui perubahan anaknya. Tetapi pada kenyataannya sekarang orang tua cenderung kurang perhatian kepada anak karena sibuk dengan *smartphonenya* dan orang tua tidak dapat memanfaatkan waktu dengan baik ketika sedang berkumpul dengan keluarga.

Menurut Duck & McMahan (2009,h: 238) pengaruh generasi terutama ditentukan oleh ketersediaan teknologi, pengaruh jaringan sosial pada penggunaan Anda dan persepsi dari teknologi ditentukan oleh penggunaannya aktual dan penggabungan dan makna sosial yang kemudian berkembang. Penggunaan dan penggabungan teknologi akan berbeda menurut orang dengan siapa Anda berada dalam kontak dan apa yang ingin Anda capai melalui interaksi.

Dampak negatif dari penggunaan smartphone adalah Teknologi mobile telah berubah secara drastis norma-norma budaya dan perilaku individu. Dampak yang baik di sisi positif, dan juga di sisi negatif. Pada salah satu ujung Smartphone memungkinkan orang untuk membuat mereka sendiri mikro-budaya dan terlibat dalam kegiatan yang dianggap berbahaya masyarakat dan di ujung Smartphone yang memungkinkan orang untuk tetap terhubung sepanjang waktu (Menurut Sarwar & Soomro, 2013, h: 218)

Menurut PT Craft Food Indonesia (dikutip dalam kompas.com, 2011, para 4-5) emosional yang terjadi dalam keluarga menjadi berkurang karena smartphone. Sehingga orang tua mengalami tiga masalah dengan anak, yaitu kesulitan berkomunikasi dengan anak, anak sulit diarahkan dan tidak tahu keinginan anak. Sementara itu, anak juga memiliki masalah kepada orang tuanya, yaitu anak kesulitan berkomunikasi dengan orang tua, orang tua yang tidak menyediakan waktu untuk berkomunikasi dengan anak, dan orang tua yang sibuk dengan *smartphonenya*. Sehingga anak yang sering kali ingin

mencoba berkomunikasi merasa takut orang tuanya akan marah ketika diganggu.

Smartphone menjadi pembatas dalam komunikasi keluarga, *smartphone* diperkenalkan untuk memudahkan komunikasi yang jauh menjadi dekat, melainkan yang dekat menjadi jauh. Meskipun secara fisik berdekatan tetapi komunikasinya semakin jauh karena munculnya sifat individualitas. Ponsel ini juga memungkinkan orang untuk terlibat dalam pengalaman bersama bahkan ketika secara fisik dipisahkan. Transmisi langsung suara, Gambar, suara dan video memberikan orang-orang dengan rasa mengalami suatu peristiwa atau acara bersama-sama. (Duck & McMahan (2009, h: 248)

Smartphone membuat komunikasi yang dekat menjadi jauh karena kecanggihannya. Untuk itu perlu adanya kesadaran dari orang tua dan anak dalam mengembalikan komunikasi yang sempat terputus dengan mengurangi penggunaan *smartphone*. Orang tua mulai meluangkan waktu untuk anak, dan anak mulai mencoba terbuka kepada orang tua agar komunikasinya terjalin lagi dengan baik. Orang tua juga dapat memahami keinginan anak dan anak lebih mudah untuk diatur. Hubungan keluarga yang erat dan harmonis, dapat mengurangi perilaku negatif pada anak, karena keluarga merupakan dukungan utama bagi anak dan keluarga akan selalu membantu memberikan solusi bagi setiap masalah. (CNNIndonesia.com, 2016, para 6)

Menurut Putri, Amalia (dikutip dalam *kompasiana.com*, 2013, para 2-3) banyak dampak negatif yang timbul akibat penggunaan *smartphone* yaitu gangguan penglihatan, mata kering, dan sakit kepala. Beberapa faktor tersebut

diakibatkan seseorang yang menggunakan media teknologi melebihi batas, sehingga memaksa mata dan pikiran untuk terus melihat pada layar. Kemudian dampak negatif bagi kesehatan psikis yaitu kecanduan, sulit tidur, merusak otak. Seorang anak mulai kecanduan bermain karena tidak pernah kehabisan bahan untuk melihat segala sesuatu melalui *smartphone*.

1.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana pola komunikasi keluarga dalam mendidik anak bermain *smartphone*?

1.3 Tujuan Penelitian

Penulis ingin mengetahui bagaimana perilaku keluarga terhadap anak yang menggunakan *smartphone*. Kemudian bagaimana cara komunikasi keluarga tetap lancar di tengah hadirnya *smartphone*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi penelitian-penelitian selanjutnya dengan bidang kajian terkait. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi serta memperkaya kajian masyarakat mengenai pola komunikasi keluarga dalam mendidik anak bermain *smartphone*

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat, khususnya keluarga agar lebih dapat memahami bahaya dari penggunaan smartphone. Serta menyadarkan keluarga bahwa pentingnya berkomunikasi.

