



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 Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat terjadinya perubahan media yang awalnya bersifat tradisional menjadi digital. Dahulu media tradisional menjadikan masyarakat hanya sebagai penerima pesan tanpa memberi kesempatan bagi setiap individu untuk memberi *feedback*. Media yang digunakan untuk melakukan penyebaran informasi antara lain surat kabar, televisi, radio, dan majalah. Akibat perkembangan teknologi, muncul media baru yang mengharuskan masyarakat mengenal sebutan internet. Media baru ini antara lain *website, blog,* dan media sosial (*path, Instagram, facebook, twitter, BBM, Line, Whatsapp, dll*). Sifat dari media tersebut adalah dua arah. Adanya media baru ini menjadikan masyarakat bukan hanya sekedar menerima informasi, tetapi dapat mengirim kembali pesan atau *feedback* kepada pihak lain yang ingin mereka tuju. Masyarakat menjadi bebas berinteraksi dan saling bertukar informasi maupun pesan. (Williams & Sawyer, 2003, h.166-169)

Kehadiran internet membuat setiap individu bergantung pada banyak hal mengenai *online*, bukan hanya mencari informasi, melainkan bermain *game, chatting* dan menjalin hubungan dengan individu lain. Statistik pengguna internet dari tahun ke tahun menunjukkan peningkatan yang signifikan. Berdasarkan data survei, Indonesia mengalami peningkatan yang lambat pada tahun 2000 sampai

2008 yaitu sekitar 10%, namun pada tahun 2009 sampai 2011, Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan yaitu hampir menyentuh presentasi 20%, bahkan pada tahun 2012 sampai 2015 mencapai 88 juta pengguna, dan hingga saat ini dibuktikan melalui survei pengguna internet mencapai 132,7 juta orang. Kenaikan dari tahun 2015 hingga tahun 2016 sebesar 51,8%. “Pengguna internet di Indonesia Capai 132 Juta” (2016, para. 2-3) menjelaskan tingkat kenaikan pengguna internet di Indonesia setiap tahunnya.

Teknologi membawa perubahan kepada manusia. Teknologi membawa dampak positif terhadap kehidupan manusia. Teknologi mempermudah dan menyederhanakan kehidupan. Ruang dan waktu menjadi sempit dan dekat. Alat komunikasi yang dikembangkan dari era modern memberi dampak besar pada perilaku sosial masyarakat. Alat tersebut semakin hari semakin dikembangkan fiturnya demi memenuhi kebutuhan manusia yang beragam (Adiputra, 2010, h.142).

Fungsi utama alat komunikasi mulanya untuk memudahkan hubungan komunikasi secara tidak langsung. Contohnya, kita dapat menjalin hubungan dengan kerabat serta sanak saudara yang berada di luar kota, di luar pulau maupun di luar negeri. Demi kenyamanan manusia sebagai pengguna alat komunikasi diciptakanlah inovasi baru dari alat komunikasi seperti telepon genggam yang terus berlanjut perkembangannya menjadi alat yang kita kenal sampai saat ini dengan sebutan “*gadget*”.

Gadget berperan baik untuk menunjang tingkat pengetahuan maupun profesi setiap individu. Para pelajar menggunakan *gadget* agar dapat mengakses pengetahuan dari internet dengan cepat atau pedagang yang ingin melakukan promosi untuk menjual produknya. *Gadget* dilengkapi dengan fitur-fitur yang membantu manusia untuk dapat menambah wawasan dan membangun hubungan lebih dekat dengan orang lain meskipun tidak bertemu secara langsung. Fitur atau aplikasi tersebut yang saat ini sering kita gunakan yaitu media sosial. Media sosial menjadi penting dan digunakan sebagai sarana informasi dan komunikasi. Hal ini menyebabkan dampak buruk bagi pengguna yang tidak bisa menyeimbangkan penggunaannya. Media sosial dapat membuat orang yang dekat terasa jauh dan jauh terasa dekat, kita bahkan lebih memperdulikan pencitraan di dunia maya dibandingkan interaksi langsung dengan orang-orang sekitar. Semenjak adanya *gadget* setiap individu cenderung sibuk *chatting* dan mengacuhkan teman-teman yang berada di sekelilingnya. (Adiputra, 2010, h.144-147)

Dalam penelitian ini, media sosial yang akan dibahas adalah *WhatsApp*. Aplikasi ini menjadi salah satu media *chatting* yang paling tinggi penggunaannya dibanding yang lainnya seperti *Line*, *BBM*, *facebook messenger*, *Wechat*, *skype*, dan *kakaoTalk*. Aplikasi *Whatsapp* menjadi aplikasi terfavorit bagi pengguna android yang meliputi setengah dari 187 negara yang di survei, mencapai 700 juta pengguna aktif di tahun 2015. Sedangkan *Line* dan *Facebook Messenger* menempati urutan kedua dan ketiga yang hanya diminati 49 negara. Menurut

laporan tempo, “Meski Terpopuler di Dunia Whatsapp Kalah di Indonesia” (2016, para. 3) ia mengatakan whatsapp memiliki tingkat pengguna paling tinggi.

Whatsapp menempati urutan tertinggi karena tersebar secara rata untuk digunakan di berbagai negara dan cara penggunaannya yang sangat mudah tidak mempersulit para pengguna yang sudah lanjut usia sekalipun. Aplikasi ini sangat diandalkan untuk mempertemukan kawan-kawan lama hanya melalui sebuah group chat. *Whatsapp* pertama kali mengeluarkan fitur yang dapat digunakan untuk menelepon siapapun selama kontak atau orang yang ingin kita hubungi tertera pada daftar kontak di akun kita. Hal ini yang membuat masyarakat tertarik karena hanya dengan internet, mereka dapat berkomunikasi secara tidak langsung tanpa perlu membuang-buang biaya pulsa. Menurut tekno kompas, “Ini Negara dengan Jumlah Pengguna whatsapp Terbanyak di Dunia” (2016, para. 3-4) menjabarkan penggunaan *whatsapp* tersebar secara merata ke sebagian besar negara.

Keberadaan media sosial hingga sekarang ini mulai tidak sesuai dengan fungsinya. Dahulu digunakan sebagai sarana komunikasi kini berubah menjadi sarana pamer. Orang-orang selalu terpaku pada *gadget* hingga tidak memperdulikan sekelilingnya. Pengguna *gadget* sudah banyak sekali kita temukan disekitar kita, mereka yang tidak bisa hidup tanpa kuota dan *wifi*, bahkan sering memperebutkan stop kontak untuk mengisi baterai *handphone* mereka. Menggunakan *gadget* dengan berlebihan itu sebenarnya merupakan salah satu bentuk penyakit ketergantungan yang dimiliki individu terhadap *gadget* mereka,

hal ini tentu saja meresahkan pihak lain karena kemungkinan terlular dan membahayakan diri mereka sendiri. Jika ketergantungan pada gadget ini diteruskan maka orang-orang tersebut lama kelamaan akan susah untuk berinteraksi dan bersosialisasi secara verbal atau *face-to-face* di dunia nyata. Manusia *gadget* itu sendiri merupakan sebutan dari transformasi perilaku sosial setiap individu yang dahulu terlihat normal, mencari informasi hanya sekadarnya, dan berkomunikasi hanya melalui telepon atau berkirim pesan melalui surat. Saat ini segala hal menjadi bergantung pada *gadget* yang setiap individu miliki. (Chun, 2006, h. 350)

Melihat fenomena saat ini, manusia modern dapat dikatakan sudah dikendalikan oleh *gadget* mereka. Kebutuhan akan *gadget* sudah setara dengan kebutuhan primer masyarakat seperti pangan, papan dan sandang. Namun, sayangnya, kecanduan *gadget* ini memiliki ancaman serius bagi kesehatan manusia. Orang-orang Indonesia yang sebelumnya terkenal dengan keramahannya jadi terkesan acuh setelah mengenal *gadget* dalam kehidupan sehari-hari mereka. Fungsi *gadget* dan internet bagi kehidupan manusia memang sangat banyak, tetapi sebagai pengguna ada baiknya kita harus bijaksana dalam menggunakannya. Jangan sampai teknologi yang memudahkan kita untuk melakukan banyak hal secara instan dan *online* membuat kita lupa bahwa hakikatnya kita adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan interaksi dengan manusia lain di kehidupan kita. Manusia memang memerlukan *gadget* untuk memudahkan aspek kebutuhan hidup mereka, apalagi pada saat sekarang ini. Namun, perlu adanya pengontrolan dalam pemakaian dari *gadget* itu terutama pada kalangan anak remaja dan kaum muda

yang masih mudah terpengaruh oleh segala faktor kehidupan. Selain remaja dan anak muda, orang dewasa pun juga perlu mengontrol diri agar tidak menghabiskan waktu sehari-hari dengan *gadget*. Bagaimanapun, *gadget* bukanlah satu-satunya kebutuhan hidup. (Ikhsan dalam adiputra, 2010, h.183-188)

1.2 Rumusan Masalah

Dengan dibuatnya penelitian ini, terdapat beberapa pertanyaan pokok dari peneliti yang dijadikan sebagai rumusan masalah yaitu, “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *chatting whatsapp* terhadap perilaku komunikasi anak kepada orang tuanya?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, kita dapat mengetahui bahwa tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui ada tidaknya pengaruh dari penggunaan media *chatting whatsapp* terhadap perilaku komunikasi anak kepada orang tua.

U
M
M
N

1.4 Signifikansi Penelitian

1.4.1 Signifikansi Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan setiap individu mengenai pengaruh penggunaan media *chatting Whatsapp* terhadap perilaku komunikasi antara anak kepada orang tua mereka, juga dapat memberikan kesadaran kepada individu khususnya anak pada tingkat remaja hingga kaum muda yang perilaku komunikasinya telah terpengaruh dengan keberadaan aplikasi *whatsapp* sehingga mereka dapat berpikir secara kritis untuk tidak menjadikan *gadget* sebagai satu-satunya benda penting dalam hidup mereka. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti lain yang akan mengambil topik dan pembahasan yang sejenis untuk dijadikan penelitiannya.

1.4.2 Signifikansi Akademis

Penelitian ini dilakukan untuk pengembangan teoritis berdasarkan konsep dan teori yang berkaitan dengan topik penelitian. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai perilaku komunikasi anak kepada orang tua, besarnya pengaruh yang diberikan media *whatsapp* akan dijabarkan melalui penelitian pengaruh penggunaan media *chatting whatsapp* terhadap perilaku komunikasi antara anak kepada orang tua di Perumahan Kresek Indah, Jakarta Barat.