



### **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

Anak merupakan buah cinta orang tua yang sangat berharga. Oleh sebab itu, orang tua akan selalu memberikan yang terbaik bagi anaknya. Bahkan tidak jarang, orang tua memanjakan anaknya dengan memenuhi segala keinginan yang dituntut sang anak kepada orang tuanya. Terutama kebutuhan yang bersifat menghibur.

Seiring perkembangan jaman, teknologi – teknologi baru diciptakan untuk memenuhi kebutuhan anak - anak, salah satunya kebutuhan akan hiburan. Atas dasar inilah perusahaan – perusahaan yang memproduksi beragam barang elektronik terus melakukan inovasi, mulai dari perangkat yang digunakan hingga fungsi dalam aplikasi yang semakin dikembangkan. Seperti yang diinformasikan dalam [www.gopego.com](http://www.gopego.com), perusahaan *Android* dan *iPhone* menciptakan beragam aplikasi yang tidak hanya menghibur, tetapi juga melatih kecerdasan anak. Salah satunya adalah aplikasi *Bord Android* yang diperuntukkan bagi anak – anak sebagai media belajar (berhitung, menggambar dan menulis layaknya menggunakan papan dan kapur pada *smartphone* atau *tablet*).

Kemudian aplikasi *Beam Brush* dari perusahaan *Apple* yang fungsinya membantu anak – anak menyikat gigi dengan baik melalui cara yang menyenangkan.<sup>1</sup> Dengan kata lain, perusahaan – perusahaan pemroduksi perangkat seluler telah memperhitungkan anak – anak sebagai target pengguna dari *gadget* tersebut.

*Gadget* adalah alat elektronik yang berbentuk kecil, canggih dan selalu dianggap baru. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, *gadget* dapat diartikan sebagai sebuah obyek (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Secara umum, masyarakat menyebutkan berbagai jenis *smartphone*, *tablet* layar sentuh, komputer, *game console*, *digital camera* dan lain - lain sebagai barang – barang elektronik yang dianggap sebagai suatu *gadget*.

Perkembangan *gadget* masa kini sangatlah pesat. Anak yang hidup dan tumbuh di era serba canggih ini tidak segan – segan menuntut orang tua untuk memberikan *gadget* yang mereka inginkan. *Survei Insight Market* segmen anak – anak terkait kondisi market di Indonesia, didapati hasil bahwa 35% anak menginginkan *handphone* / *smartphone* terbaru sebagai hadiah kenaikan kelas, 40% anak sudah memiliki *handphone* / *smartphone* sendiri dan

<sup>1</sup> [www.gopego.com](http://www.gopego.com)- *Indonesian Gadget Community*, 2012

51% anak memilih sendiri produk *handphone* / *smartphone* yang diinginkan.

Indonesia merupakan pengguna tertinggi *gadget* (terutama *smartphone*) di dunia. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh *Symantec* (dikutip pada Harian TI) didapati hasil bahwa pengguna *smartphone* sebesar 32% datang dari masyarakat Indonesia. Dalam segi bisnis, Marrie Petterson selaku *Senior Product Marketing Manager Mobility and Security* menyatakan bahwa pengguna *smartphone* dikalangan masyarakat terutama karyawan menduduki peringkat pertama secara global. Kemudian seiring dengan pengguna *gadget* pada orang dewasa, jumlah anak yang menggunakan *gadget* tiap tahun juga terus meningkat. Terbukti dengan adanya survei yang dilakukan oleh lembaga survei *The NPD Group*, dengan melibatkan anak – anak usia 4 – 14 tahun yang menggunakan 10 peranti elektronik berbeda, termasuk pesawat televisi, ponsel dan komputer, didapatkan hasil bahwa anak – anak pengguna *tablet PC* mengalami kenaikan di tahun 2012 yakni sebesar 10%, dengan hasil 3% pada tahun 2011 kemudian melejit menjadi 13% pada tahun 2012. Angka ini diperkirakan akan terus meningkat dari tahun ke tahun. Survei tersebut memberikan gambaran secara gamblang bahwa anak – anak berusia 4 – 14 tahun, yakni anak – anak berumur setingkat Sekolah Dasar (SD) keatas telah menjadi pengguna aktif *gadget*.

Survei dari *Symantec* juga diperkuat oleh pembahasan dalam artikel pada [www.bidanku.com](http://www.bidanku.com) bahwa anak yang memasuki usia sekolah dasar telah fasih berselancar di dunia maya dengan gadget yang dimilikinya.<sup>2</sup> Dalam kategori umur, anak – anak yang berusia sekolah dasar, yakni berumur 6 – 11 hingga 13 tahun termasuk dalam anak usia kanak – kanak, dengan golongan kanak – kanak akhir.<sup>3</sup>

Masa kanak – kanak akhir adalah masa dimana anak gemar mempelajari hal – hal baru yang menyenangkan dalam hidupnya. Ciri – ciri anak dengan usia Sekolah Dasar (kanak – kanak akhir) adalah perhatiannya tertuju kepada kehidupan praktis sehari – hari, ingin tahu, ingin belajar serta realistis, mampu mengingat, memahami dan memecahkan masalah yang bersifat konkret, memiliki kemampuan komunikasi yang lebih bermakna serta sifat ingin tahu yang tinggi.<sup>4</sup>

Selain memperkenalkan dan memfasilitasi anak dengan *gadget*, orang tua memiliki kewajiban untuk mengarahkan sang anak terkait pemakaian *gadget* melalui komunikasi yang efektif. Menurut ST. Vembrianto, fungsi keluarga secara ilmu terkait dengan anak memiliki tujuh fungsi, salah satunya adalah fungsi pendidikan, dimana keluarga sejak dulu merupakan institusi pendidikan dalam keluarga dan merupakan satu – satunya institusi

<sup>2</sup> Metta, 2014. *9 Tips Menemani Anak Menjelajahi Dunia Maya* dalam [www.bidanku.com](http://www.bidanku.com)

<sup>3</sup> Nanang, *Masa Kanak – Kanak Akhir* dalam [staff.uny.ac.id](http://staff.uny.ac.id)

<sup>4</sup> Nanang, *Masa Kanak – Kanak Akhir* dalam [staff.uny.ac.id](http://staff.uny.ac.id)

untuk mempersiapkan anak agar dapat hidup secara sosial di masyarakat dan sebagai lingkungan pendidikan yang pertama dan utama dalam mengembangkan dasar kepribadian anak. Namun fungsi rekreasi juga tidak dapat diabaikan oleh orang tua yakni keluarga merupakan tempat / medan rekreasi bagi anggotanya untuk memperoleh afeksi, ketenangan dan kegembiraan (Munir, 2010). Hal ini tentu saja menjadi pekerjaan rumah tersendiri bagi para orang tua untuk mengimbangi peranan atau tugas memberikan media rekreasi sekaligus pendidikan agar berjalan dengan selaras serta membekali anaknya dengan edukasi pengetahuan positif dalam hal apapun, termasuk pemakaian *gadget*.

Orang tua kerap kali salah dalam mengartikan kasih sayang terhadap anak. Menurut Arijanto, hampir sebagaimana besar orang tua selalu memberi setiap yang diinginkan anaknya tanpa memikirkan dampak baik dan buruknya bagi anak, padahal tidak setiap yang diinginkan anaknya itu bermanfaat atau sesuai dengan usia dan kebutuhannya. Membiasakan anak hidup konsumtif membuat anak hanya mementingkan diri sendiri, tidak peduli terhadap keadaan orang lain, cenderung egois, cuek terhadap teman dan lingkungannya. (Arijanto, 2010)

Memberikan edukasi sejak dini terhadap anak mengenai pemakaian *gadget* sangat penting dilaksanakan oleh orang tua. Hal

ini disebabkan semakin banyaknya daftar dampak – dampak negatif pemakaian *gadget*. Mulai dari efek kesehatan, psikologis anak, prestasi anak, sikap antisosial dan sebagainya. Semua dampak negatif tersebut selalu menjadi sorotan publik yang semakin sadar akan pentingnya menjaga anak dari pengaruh negatif kemajuan teknologi informasi. Sehingga tidak jarang orang tua memberikan aturan yang sangat keras kepada anak terhadap pemakaian *gadget*, bahkan beberapa diantaranya enggan memberikan izin anak untuk memiliki *gadget*. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa terdapat juga hal – hal positif dari pemakaian *gadget*. Menurut survei yang dilakukan oleh *Melinda Hospital*, anak yang memakai *gadget* akan cenderung berpikir kreatif. Selain itu, *gadget* dapat digunakan sebagai sarana belajar dan komunikasi yang efektif bagi anak.<sup>5</sup>

Dampak positif maupun negatif dari pemakaian *gadget* pada anak merupakan bentuk nyata dari sikap pengawasan atau pengarahan yang diterapkan oleh orang tua kepada anak. Sikap anak dalam memahami dan menyikapi fungsi dari *gadget* merupakan suatu bentuk *media literacy* (literasi media). Menurut Dave Yanofsky, Literasi media adalah kemampuan untuk memahami, menganalisis dan mendekonstruksi pencitraan media. Kemampuan untuk melakukan hal ini ditujukan agar permisa

<sup>5</sup> [www.melindahospital.com](http://www.melindahospital.com), “Dampak *Gadget* Untuk Anak Ada Sisi Positifnya Juga”, 2013

sebagai konsumen media (termasuk anak – anak) menjadi sadar atau melek tentang cara media dikonstruksi atau dibuat dan diakses (Lawrence, 2004 : 40-41).

Dalam memberikan pengarahan agar anak dapat memahami penggunaan *gadget* dengan baik dan bijak, dibutuhkan pendekatan komunikasi yang efektif. Komunikasi yang kerap digunakan oleh orang tua kepada anak adalah komunikasi antarpribadi. Menurut Wiryanto dalam buku Pengantar Ilmu Komunikasi, komunikasi antarpribadi merupakan komunikasi yang berlangsung tatap muka antara dua orang atau lebih, baik secara terorganisasi maupun pada kerumunan orang (Wiryanto, 2004 : 7).

Anak yang diterpa dengan berbagai kecanggihan yang ditawarkan oleh beragam *gadget* dengan merek ternama, kemudian munculnya berbagai aplikasi menarik yang membuat anak betah berlama – lama mengoperasikan *gadget*nya merupakan tantangan besar bagi orang tua untuk menjangkau perhatian anak. Orang tua juga harus mempertimbangkan secara bijak mengenai sesuatu yang harus dipenuhi, ditunda lain waktu maupun yang tidak diberikan dari permintaan anak. Komunikasi antarpribadi dapat menjadi upaya yang tepat untuk memberikan pendidikan *media literacy*, sehingga anak dapat menggunakan *gadget* secara bijaksana.

Berdasarkan kondisi dan berbagai fakta yang dipaparkan di atas, maka penulis memilih topik Komunikasi Antarpribadi Orang Tua Dalam Memberikan Pendidikan *Media Literacy* Kepada Anak (Studi Deskriptif Orang Tua Dan Anak Pengguna *Gadget* Usia Kanak – Kanak) untuk diteliti lebih lanjut dalam bentuk penelitian kualitatif. Fokus penelitian penulis adalah pola komunikasi antarpribadi orang tua kepada anak usia kanak - kanak, khususnya anak dengan usia kanak – kanak akhir yakni 6 – 11 hingga 13 tahun pada tingkat Sekolah Dasar (SD) dalam mengkomunikasikan pendidikan *media literacy* dengan karakteristik keluarga yang berbeda satu sama lain.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah : Bagaimanakah pola komunikasi antarpribadi orang tua dalam memberikan pendidikan *media literacy* kepada anak pengguna *gadget* usia kanak - kanak?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pola komunikasi antarpribadi orang tua dalam memberikan pendidikan *media literacy* kepada anak pengguna *gadget* usia kanak – kanak.

## 1.4 Kegunaan Penelitian

### 1.4.1 Teoretis

Kegunaan teoretis dari penelitian ini adalah dapat menambah wacana komunikasi antarpribadi khususnya mengenai komunikasi antarpribadi orang tua dengan anak khususnya dalam memberikan pendidikan serta memberi kontribusi terkait komunikasi antarpribadi dan kaitannya dengan teknologi komunikasi.

### 1.4.2 Praktis

Kegunaan praktis dari penelitian ini adalah dapat memberikan masukan kepada orang tua terkait membangun komunikasi antarpribadi dengan anak dalam memberikan pendidikan, khususnya mengenai *media literacy* terkait menggunakan atau mengoperasikan *gadget* dalam kehidupan sehari - hari.