

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Teknologi merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang di kembangkan oleh manusia. Teknologi juga termasuk dari keseluruhan sarana untuk menyediakan barang – barang yang diperlukan serta menciptakan kenyamanan bagi umat manusia. Teknologi sangat memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, sehingga dengan adanya teknologi akan membantu dan mempermudah manusia dalam menghadapi masa depan, tidak hanya itu teknologi turut membantu kelestarian lingkungan, dan juga etika dan moral. Ilmu pengetahuan adalah kunci untuk memajukan manusia yang akhirnya, memungkinkan untuk mereka menjelajahi dunia, ilmu pengetahuan akan terus berkembang dari waktu ke waktu (Hardianti, 2018).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa banyak perubahan, perubahan terjadi hampir di setiap tingkat kehidupan manusia (Saputri & Pambudi, 2018) menjelaskan bahwa teknologi adalah benda atau alat yang diciptakan manusia untuk membantu dan memudahkan manusia dengan melakukan hal-hal tertentu. Manusia adalah makhluk hidup yang sangat tergantung pada teknologi karena dengan adanya teknologi akan memudahkan manusia untuk membantu aktivitas sehari hari.

Era modern ini, kemajuan teknologi saat ini berkembang sangat pesat dan semakin canggih banyak teknologi canggih telah diciptakan, salah satunya adalah *smartphone* (Istiqomah, 2019). Manusia juga membutuhkan alat komunikasi untuk mendapatkan segala informasi karena sudah menjadi kebutuhan penting agar dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik. yang akhirnya manusia mencoba mencari dan membuat sistem dan alat untuk memfasilitasi komunikasi dan mendapatkan informasi dan hiburan, dari gambar, artikel, suara, video, *game* (permainan), fasilitas internet, jejaring

sosial termasuk dalam fitur yang akan disajikan salah satunya *smartphone* (Hardianti, 2018).

*Smartphone* telah menjadi populer di kalangan masyarakat umum, dari anak-anak dan remaja hingga orang tua yang sudah memilikinya. Ada banyak alasan mengapa *smartphone* diperlukan seperti pekerjaan, bisnis atau hanya kebutuhan pribadi. Pada dasarnya, *smartphone* dapat berdampak besar pada nyawa. Maka tak heran jika saat ini banyak orang yang memiliki dan menggunakan *smartphone* untuk aktivitas sehari-hari (Istiqomah, 2019).

Menurut Gary B, Thomas J & Misty E, 2007, *smartphone* adalah telepon yang internet *enabled* yang biasanya menyediakan fungsi *Personal Digital Assistant* (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator, dan catatan. Menurut David Wood, Wakil Presiden Eksekutif PT Symbian OS, "Telepon pintar dapat dibedakan dengan telepon genggam biasa dengan dua cara fundamental: bagaimana mereka dibuat dan apa yang mereka bisa lakukan." Pengertian lainnya memberikan penekanan perbedaan dari dua faktor ini (Wilantika, 2017).

Saat ini *smartphone* tidak hanya digunakan untuk pesan atau panggilan telepon, tetapi juga memiliki banyak fitur hebat untuk penggunaannya, seperti WhatsApp, Facebook, Twitter, dan aplikasi Media sosial lainnya dapat memfasilitasi hubungan. Tidak hanya media sosial tetapi juga banyak aplikasi seperti Shopee, Lazada, dll. juga dapat memfasilitasi belanja online. Zaman sekarang orang tua mengandalkan *smartphone* untuk menemani anak-anaknya, dan orang tua harus membiarkan anak fokus pada *smartphone* agar tidak mengganggu orang tua. Aplikasi terpopuler yang biasanya digunakan anak adalah *game online*, media sosial seperti Youtube, Tiktok, Instagram, dll. Fitur yang sangat bagus dari aplikasi ini yang sangat menarik perhatian adalah mereka sering bermain sehingga mereka melupakan seluruh waktu kelas bahkan hanya untuk makan dan mandi.

Bahkan anak-anak asyik dengan *smartphonenya* daripada mengikuti perintah orang tua. Selain itu, sering kali ada anak yang marah ketika diperintah oleh orang tuanya, itu adalah anak yang kecanduan terhadap

*smartphonenya*. Anak-anak yang kecanduan biasanya akan lebih tertarik dengan permainan di *smartphonenya* dari pada rutinitas yang penting dan harus dilakukan setiap hari (Suryani, 2021)

Anak yang kecanduan biasanya memiliki masalah fisik seperti kesehatan mata yang menurun, sering ada masalah kepala, nyeri di bagian punggung. Dan orang yang kecanduan *smartphone* lebih sering berbohong dengan orang tuanya tentang seberapa lama mereka menggunakan *smartphone*, gelisah ketika tidak bermain *smartphone* dengan *smartphone* anak-anak sering tidak melihat ke kiri atau ke kanan atau tidak peduli dengan orang-orang di sekitarnya dan lebih parahnya lagi anak akan tetap berfokus pada *smartphonenya* walaupun dilarang oleh orang tuanya (Rohmitriasih, 2022). Mengontrol semua konten di *smartphone* anak-anak mereka salah satu cara agar masa kanak-kanak akan lebih menyenangkan karena masa kanak – kanak merupakan masa emas yang tidak dapat terulang kembali, masa peka dan berkembang dalam segala aspek perkembangan anak, yang nantinya akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Namun, kemampuan anak untuk tumbuh dan berkembang tidaklah sembarangan. Ada proses atau tahapan wajib yang harus dilalui dimana rangsangan lingkungan diperlukan untuk mendukung perkembangan yang optimal. Untuk itu orang tua, guru, masyarakat bahkan pemerintah harus terlebih dahulu mengetahui hakikat masa kanak-kanak sebelum memberikan stimulasi apapun kepada mereka, agar stimulasi atau dukungan yang diberikan tidak hanya pada levelnya saja tapi memaksimalkan perkembangan anak (Suryani, 2021).

Komunikasi keluarga peran orang tua sangat lah penting, karena orang tua akan membantu mengarahkan anak dan mendidik anak agar menjadi pribadi yang baik. Komunikasi keluarga bisa di artikan saling memberikan nasihat dan juga adanya keterbukaan dari orang tua dan anak dari segala macam hal sesuatu yang dihadapi, sehingga itu yang akan membuat keluarga semakin harmonis dan sejahtera (Syakuro, 2018). Adanya peran orang di kehidupan anak akan lebih terarah, jika tidak ada orang tua di masa tumbuh

kembang anak akan mengalami kesulitan dan menjalani kehidupan di usianya yang masih muda dan akan memiliki dampak negatif.

Seperti yang dialami oleh Raden Tri Sakti anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang meninggal dunia dengan dan didiagnosa mengalami gangguan syaraf. Pihak keluarga juga menyebutkan bahwa penyakit yang dialami akibat sering kecanduan bermain game online tidak hanya itu jumlah pasien di RS Jiwa Cisarua Bandung barat mengalami peningkatan. Paman Raden Tri Sakti juga menjelaskan bahwa yang dialami oleh raden tri sakti yaitu seperti sakit kepala dan tangan sulit untuk digerakkan (pradana, 2021).

Berdasarkan data itu mempengaruhi minat membaca di Indonesia yang sangat rendah karena anak lebih sibuk dengan *smartphon*nya dan kurang tepatnya dalam penggunaan *smartphone* hal itu lantaran karena tidak ada kebiasaan dari sejak dini untuk membaca. Dan sibuknya para orang tua dalam bekerja hal itu berkaitan yang membuat anak – anak dengan usia dini mengalami kecanduan *smartphone* yang seharusnya anak sudah membaca paling tidak 1 hari ada buku yang dibaca walaupun hanya sebentar itu akan membantu anak agar memiliki minat baca. Anak – anak dengan usia dini 3 – 12 tahun merupakan masa pertumbuhan yang bagus untuk diajarkan membaca walaupun 3 – 5 tahun belum mengerti ataupun membaca akan tetapi orang tua sudah menanamkan konsep membaca sejak usia dini menurut (aprianti, 2023).

Sukamta Anggota Komisi 1 DPR RI mengatakan 88,99 %, bahwa anak yang berusia 5 tahun ke atas mengakses internet untuk bermain sosial media itu berdasarkan dari data Badan Pusat Statistik (BPS). Menurutny anak – anak di Indonesia terlalu dini untuk mengakses internet dan memiliki ancaman serius. Anak yang sering bermain *smartphone* biasanya karena anak sering menangis dan cara mengantisipasinya yaitu memberikan *smartphone*. Menurut dokter Kristina dari (RSCM) yang akhirnya anak akan mengalami kecanduan dan mengalami perubahan otak yang menyebabkan anak akan sulit membuat sebuah keputusan, sedangkan menurut Prof Kalamullah Ramli

berdasarkan data pada bulan februari tahun 2022 mengatakan penggunaan gadget di Indonesia terus meningkat sehingga banyak anak yang tidak lepas *smartphon*enya, sehingga tingginya penggunaan *smartphone* akan mempengaruhi tingkat kriminalitas karena banyaknya data pribadi yang bocor. Dosen Fakultas Psikologi UGM Diana Setyawati Mengatakan anak yang sudah mengalami kecanduan *smartphone* tidak hanya mengalami gangguan secara sosial tapi akan mengalami gangguan secara emosional (Najib, 2022).

Peran orang tua terhadap anak sebaiknya harus selalu ada. Jangan sampai membiarkan orang tua mengandalkan *smartphone* untuk menemani anak-anaknya, dan orang tua membiarkan anak-anak berfokus dengan *smartphone* agar kegiatan orang tua tidak terganggu. Dengan cara mengontrol setiap konten di *smartphone* anak-anak. Orang tua bisa mengajak ngobrol dalam arti bertanya dan menjawab pertanyaan seputar isi semua *smartphone* yang dimiliki anaknya. Itu berarti waktu bermain sangat bermanfaat dan mendapatkan pelajaran baru (Mukarromah, 2019). Sehingga anak akan belajar sesuatu yang baru dan memiliki dampak positif karena adanya komunikasi antara orang tua dan anak dan itu akan baik untuk masa tumbuh kembang anak. Dari uraian latar belakang masalah diatas maka dari itu peneliti merasa tertarik dan ingin mengambil dan menjadikan suatu penelitian di Dusun Manukan RT 06 RW 05 Kecamatan Depok Sleman Kabupaten Sleman Yogyakarta. Ada 90 keluarga di dusun Manukan terutama anak-anak berusia 5 hingga 12 tahun dengan total 4 anak. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti telah menemukan bahwa 3 dari 4 anak tersebut terdapat berbagai bentuk masalah yang dihadapi anak-anak terkait dengan *smartphone*.

Peneliti mengamati bahwa tiga anak lebih tertarik pada perangkat mereka daripada bermain dengan teman dan kurangnya sosialisasi di lingkungan lingkungan, dan tidak melakukan kegiatan atau kebiasaan yang

seharusnya dilakukan anak pada usianya dengan judul. **“Pola komunikasi Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan *Smartphone*”**

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana pola komunikasi orang tua dalam mengatasi kecanduan *smartphone*”.

## **1.3 Tujuan Penelitian Penelitian**

Dilihat dari rumusan masalah, maka tujuan dari masalah dalam penelitian ini adalah: untuk mengetahui dan mendeskripsikan pola komunikasi orang tua dalam mengatasi kecanduan *smartphone*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **a. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi referensi ilmu pengetahuan dalam bidang komunikasi secara umum, serta berkontribusi pada dunia Pendidikan, khususnya adalah yang berkaitan dengan peranan orang tua dalam mengatasi kecanduan *smartphone*.

### **b. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan kepada pembaca. Melalui penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi referensi bagi mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta, dan juga peneliti yang ingin meneliti pola komunikasi orang tua dalam mengatasi kecanduan *smartphone*.