

## BAB 1 PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Tepat pada tahun 2019 ini masyarakat di berbagai belahan dunia mengalami wabah virus corona. Virus corona atau covid 19 ini merupakan jenis virus yang menular dan menyerang manusia. Virus ini dapat menyerang siapa saja baik kepada lansia, orang dewasa, remaja maupun anak-anak. Virus corona ini pertama kali ditemukan di Wuhan Cina pada bulan Desember 2019 selanjutnya virus tersebut menyebar ke berbagai negara termasuk di Indonesia (BBC Indonesia, 2020).

Penyebaran Virus corona di Indonesia di mulai pada bulan Maret 2020. Berbagai wilayah merasakan dampak dari penyebaran virus tersebut, termasuk di DIY Yogyakarta yang menjadi kota non-industri yang terdata sebagai zona merah dalam penyebaran covid. Oleh karena itu Yogyakarta menerapkan peraturan baru seperti penarapan protokol kesehatan, social distancing dan pembatasan jarak fisik (physical distancing), PSBB (Pembatasan Sosia Berskala Besar), PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat), dan lain-lain (CNN Indonesia,2021). Perihal tersebut dilakukan guna menyadarkan warga pentingnya menjaga kesehatan serta perlunya memperhatikan penyebaran covid di sekitar.

Selain itu, adanya penyebaran covid juga berdampak pada sistem pendidikan di Indonesia. Tepat pada tanggal 24 Maret 2020, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nadiem Makarim menyampaikan Surat

Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan dalam masa darurat penyebaran covid-19. Pada edaran tersebut menjelaskan bahwa pembelajaran saat ini untuk sementara waktu dilaksanakan di rumah secara daring atau jarak jauh. Dengan demikian, sejak adanya edaran tersebut anak-anak di Indonesia melaksanakan sekolah di rumah dengan bimbingan orang tua dan dipantau oleh pihak sekolah masing-masing. Sedangkan untuk kegiatan pembelajaran umumnya menggunakan gadget dengan catatan terkoneksi pada aplikasi zoom, whatsapp group, classroom (Makarim, 2020) .

Di zaman teknologi yang semakin canggih gadget wajib dimiliki setiap kehidupan sosial masyarakat. Di masa pandemi Covid 19 gadget berfungsi sebagai alat yang dapat digunakan secara positif maupun negatif tergantung penggunaannya. Karena di masa pandemi Covid 19 sekolah di liburkan dan dilaksanakan di rumah secara daring atau online. Gadget mempermudah anak-anak untuk melaksanakan tugas-tugas yang diberikan dari guru masing-masing anak (Deli Marlina,2021).

Ketika anak-anak sudah mengenal gadget anak-anak lebih tertarik dengan gadget daripada permainan tradisional. Karena keseringan menggunakan gadget yang berlebih perilaku anak menjadi kurang baik yang di sebabkan tidak ada pengawasan dari orang tua.Gadget sangat berpengaruh yang tidak baik terutama pada komunikasi anak dan perilaku anak. Peneliti menjelaskan bahwa gadget memiliki dampak negatif yang berbahaya bagi anak. Efek dari gadget di masa pandemi Covid 19 ini mengakibatkan menurunnya perkembangan dalam dunia pendidikan dan perkembangan pemikiran pada anak yang di sebabkan menggunakan gadget secara berlebihan. Demi tumbuh kembang anak sebagai

orang tua harus memberitahukan kepada anak membatasi waktu saat menggunakan smartphone kecuali saat digunakan sekolah sedang berlangsung. Mengapa, orang tua wajib memberi batas waktu pada anak saat menggunakan gadget. Karena untuk kesehatan pada anak seperti mata dan saraf.

Semenjak gadget muncul yang biasanya disebut telepon seluler sebagai alat komunikasi yang bergerak di awal dari kemajuannya teknologi akan terus menerus berkembang, gadget sebagai alat komunikasi dapat memotong waktu dan jarak sehingga tidak menjadikan masalah sejak adanya gadget. Seiringnya berjalan waktu gadget semakin maju mulai dari wujud atau bentuk gadget, fitur-fitur juga fungsi dari gadget tersebut. gadget yang biasanya hanya digunakan sebagai telepon dan sms tetapi di zaman sekarang gadget bisa digunakan bermain game, nonton youtube, sosial media dan sebagainya semenjak internet muncul, Gadget juga memiliki fungsi yang banyak seperti membaca berita, nonton TV dan bisa dilakukan dimana saja. Ketika ada tugas sekolah atau pekerjaan dapat mudah dan cepat menyelesaikannya. Jika mencari suatu informasi melalui gadget dan jika sedang bosan mencari hiburan di gadget seperti nonton youtube, main game, dan sosial media menggunakan gadget.

Keberadaan gadget sebagai alat komunikasi digunakan salah satunya sebagai komunikasi dan hiburan. Keberadaannya, ada dampak positif dan negatif bagi anak-anak atau yang menggunakannya gadget. Dampak positifnya memudahkan berkomunikasi dengan teman, saudara maupun kerabat yang jauh, membantu mencari informasi, mempermudah pekerjaan, bagi orang tua dapat menggunakan media sebagai pembelajaran untuk anak-anak. Dampak negatif

kemunculan gadget yaitu dapat membahayakan organ tubuh manusia seperti mata, saraf, malas belajar, kurang berkomunikasi dengan orang lain juga perubahan cara berkomunikasi terutama pada anak yang komunikasinya tidak sesuai dengan usianya.

Di zaman sekarang siapa saja bisa menggunakan gadget tanpa adanya batasan usia mulai dari usia anak-anak yang masih Playgroup sampai SMP sudah menggunakan gadget. Peneliti mengamati anak-anak yang sedang bermain gadget mereka pun sedang melihat konten-konten yang tidak sesuai usia mereka seperti Film orang dewasa ( Korea,horor) dan anime. Disaat munculnya gadget anak-anak mulai tertarik dengan aplikasi seperti game dan sosial media yang ada di gadget. Sebagai orang tua pun bingung melarang anaknya untuk menggunakan gadget karena digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak contohnya belajar membaca, menulis, berhitung dan berkomunikasi bahasa asing.

Menurut pengamatan peneliti pada tanggal 6 Oktober 2020 sampai 6 Juni 2021, anak-anak yang menggunakan gadget sudah banyak yang kita lihat di Sleman, Bantul dan Kota Yogyakarta terutama anak-anak Perumahan Asana Mutiara, Umbulharjo, Yogyakarta rata-rata menggunakan gadget bukan handphone yang khusus telfon dan sms. Data yang peneliti dapat di Yogyakarta banyak sekali yang mempunyai gadget sendiri-sendiri. Dari 7 (tujuh) anak-anak yang diwawancarai oleh peneliti sudah memiliki gadget masing-masing. Tetapi ada juga yang belum memiliki gadget anak-anak akan meminjam gadget dengan orang tua atau saudara.

Peneliti merasa sangat prihatin dengan keadaan di masa pandemi Covid 19 di saat ini. Dikarenakan anak-anak usia playgroup atau TK sampai SMP sudah menggunakan gadget yang diberikan oleh orang tuanya. Sudah banyak sekali anak-anak selama pandemi Covid 19 ini menjadi malas untuk mengerjakan tugas sekolah dan komunikasi anak berubah yang tidak seperti biasa atau tidak sesuai usianya. Tujuan orang tua memberikan gadget kepada anaknya untuk belajar dan mencari informasi agar tugas sekolah cepat selesai. Karena terlalu keasikan bermain gadget setiap hari anak-anak menjadi kecanduan dengan gadget. Disaat anak-anak sedang bermain dengan teman seusianya mereka yang seharusnya bermain bersama tetapi mereka sudah mengenal dengan gadget jadi keseringan bermain game, menonton *youtube* dan sosial media. Anak-anak pun menjadi kecanduan gadget susah untuk melarangnya agar organ tubuhnya tidak mudah lelah dan menjadi malas. Tanpa disadari, anak-anak menjadi kecanduan dengan gadget perkembangan komunikasi anak di masa pandemi ini berbeda. Selain itu dengan adanya gadget kita tetap wajib berkomunikasi dengan baik kepada orang lain.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengkaji tentang “Perilaku Penggunaan Gadget Pada Anak Di Masa Pandemi Covid 19 (Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Di Perumahan Asana Mutiara Sorosutan Umbulharjo Yogyakarta)”. Hal ini sangat perlu dilakukan sebagai mengingatkan kepada anak-anak yang menggunakan gadget di lokasi Perumahan Asana Mutiara Sorosutan Umbulharjo Yogyakarta dan orang tua yang kebanyakan membebaskan anaknya bermain gadget di masa pandemi covid 19.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana perilaku penggunaan gadget pada anak di masa pandemi Covid 19 di Perumahan Asana Mutiara, Sorosutan, Umbulharjo, Yogyakarta?

## 1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang ingin dicapai oleh peneliti adalah Untuk mengetahui dan mendiskripsikan penggunaan gadget di masa pandemi Covid 19 dalam perkembangan perilaku anak di Perumahan Asana Mutiara, Sorosutan, Umbulharjo, Yogyakarta.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapatkan setelah melakukan penelitian ini adalah:

1. **Manfaat Teoritis.** Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat kesemua peneliti dan sebagai referensi di dalam mendeskripsi penggunaan gadget di masa pandemi Covid 19 dalam perkembangan perilaku anak. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menambah referensi pada masyarakat dalam memahami dampak penggunaan gadget di masa pandemi Covid 19 dalam perkembangan perilaku anak.
2. **Manfaat Praktis.** Penelitian analisis perilaku anak harapan bisa menerapkan perilaku anak dan memberikan informasi bagi orang tua agar mengetahui dampak negatif teknologi terhadap perilaku anak

## 1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini disesuaikan dengan pedoman penulisan skripsi yang telah diterbitkan oleh prodi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta. Adapun sistematikanya adalah sebagai berikut:

- 1) Pertama, bab I yakni pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.
- 2) Kedua, bab II yakni tinjauan pustaka yang terdiri dari landasan teori, penelitian terdahulu, dan kerangka pemikiran.
- 3) Ketiga, bab III Metode logi penelitian. Pada bab ini peneliti akan memaparkan beberapa poin yakni jenis penelitian, metode yang digunakan, objek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan validitasi data.
- 4) Selanjutnyam bab IV yakni hasil Wawancara. Di bab ini hasil observasi di Perumahan Asana Mutiara , Sorosutan, Umbulharjo, Yogyakarta.
- 5) Terakhir adalah bab V Penutup yang berisi tentang simpulan dan saran .