

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Saat ini perkembangan teknologi komunikasi semakin pesat berbagai aktivitas manusia menjadi lebih mudah karena adanya alat komunikasi seperti telepon pintar, gawai dan lain-lain. Bahkan kini gawai sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari individu. berbagai informasi baik informasi politik, sosial, ekonomi, Pendidikan, hingga hiburan dapat dengan mudah diakses melalui gawai yang terhubung dengan koneksi internet.

Indonesia merupakan salah satu negara dengan populasi pengguna internet terbesar di dunia. Menurut laporan we are social, di Indonesia sendiri pengguna internet sudah mencapai 204,7 juta pengguna internet di tanah air per Januari 2022. Pengguna internet di Indonesia pada awal 2022 ini dilaporkan mencapai 210 juta jiwa. Dari jumlah ini, mayoritas pengguna mengakses internet lewat ponsel untuk membuka media sosial. Hal tersebut terungkap dalam laporan terbaru bertajuk "Profil Internet Indonesia 2022" yang dirilis oleh Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) baru-baru ini. Dalam laporan tersebut, APJII mengumpulkan data melalui survei dan wawancara kepada 7.568 responden (berusia 13-55 ke atas) sejak 11 Januari 2022 hingga 24 Februari 2022. Berdasarkan laporan APJII, total jumlah penduduk Indonesia saat ini diestimasikan mencapai 272,68 juta jiwa pada tahun 2021. Ini artinya, angka penetrasi internet di Indonesia pada periode 2021 hingga kuartal I-2022 ini mencapai 77,02 persen. (kompas.com ,2022)

Hal ini menyebabkan banyaknya anak-anak yang kemudian terbiasa menggunakan gawai, baik untuk mendukung proses pembelajaran sekaligus sebagai sarana komunikasi dan hiburan. Terutama di masa pandemi di mana pemerintah Indonesia menetapkan kebijakan PSBB (Pembatasan sosial bersekala besar). PSBB telah diatur dalam Permenkes nomor 9 tahun 2020 tentang Pedoman Pembatasan Sosial Berskala Besar dalam Rangka Percepatan Penanganan Covid-19. Sekretaris Jenderal Kementerian Kesehatan RI drg. Oscar Primadi, MPH mengatakan PSBB adalah pembatasan kegiatan tertentu penduduk dalam suatu wilayah yang diduga terinfeksi Covid-19. (kominform.go.id , 2020)

Dengan adanya kebijakan tersebut seluruh aktifitas menjadi terbatas. Seluruh masyarakat mulai terbiasa dengan pola hidup yang serba instan dan membuat pola kehidupan sehari-hari yang normal berubah secara drastis. Akibatnya ketika situasi pandemi mulai mereda, kebiasaan anak-anak dalam menggunakan gawai kemudian sulit untuk dibatasi. Mereka lebih banyak menghabiskan waktu sendiri hanya untuk bermain gawai ketimbang bercengkrama dengan keluarganya. Menurut Latifah, pola asuh antara anak dengan ibu meliputi pemenuhan kebutuhan fisik (misalnya makan, minum & lain-lain) dan kebutuhan psikologis (misalnya rasa aman, kasih sayang, perlindungan dan lain-lain), serta sosialisasi kebiasaan-kebiasaan yang berlaku di warga agar anak dapat hayati selaras menggunakan lingkungannya. (Lathifa, 2017)

Namun, di kondisi saat ini efek penggunaan gawai bagi anak-anak bisa memberikan efek yang negatif. Dengan informasi yang sangat cepat di dapatkan melalui gawai dan internet ditakutkan anak yang bermain dapat mengakses situs-situs yang dapat membahayakan tumbuh kembang otak dan mentalnya karena derasnya informasi yang didapat tanpa adanya penyaringan.

Peran ibu dalam sebuah keluarga sangat lah penting terhadap tingkah laku, pola pikir, dalam mendidik anak karena ibu adalah guru pertama seorang anak dalam kehidupan. Ibu pada awalnya berperan dalam membimbing sikap serta keterampilan yang mendasar, seperti Pendidikan agama untuk patuh pada aturan, dan untuk pembiasaan yang baik (Nurlaeni, 2017).

Keluarga sebagai elemen paling kecil dalam ruang lingkup sosial yang didalamnya memiliki sebuah aturan dan kebiasaan. komunikasi keluarga terutama antar ibu dan anak harus terjaga dengan baik agar apa yang di sampaikan oleh ibu dapat di mengerti dan di terima dengan baik oleh seorang anak, begitupula sebaliknya ibu harus memberi contoh yang baik untuk anaknya agar anak tidak meniru apa yang di lakukan oleh ibu, komunikasi interpersonal harus dilakukan oleh seorang ibu pada anaknya.

Adapun komunikasi interpersonal (Wiryanto, 2000) Komunikasi interpersonal digambarkan sebagai suatu komunikasi antara dua individu atau sedikit individu, yang mana saling berinteraksi, saling memberikan umpan balik satu sama lain. Komunikasi antar pribadi berlangsung apabila pengirim menyampaikan informasi

berupa kata-kata kepada penerima, dengan menggunakan medium suara (human voice). (Bittner, 1985:10 dalam Wiryanto, 2004:32).

Badan pusat statistic (BPS) mencatat, 33,30% pemuda di Indonesia pertama kali menikah pada usia 19-21 tahun pada 2020. Sebanyak 26,83% pemuda menikah pada usia 22-24 tahun. Kemudian, 19,68% pemuda menikah pada usia 16-18 tahun. Ada 18,02% pemuda yang menikah pada usia 25-30 tahun. Sedangkan, 2,16% pemuda menikah pada usia di bawah 15 tahun. Jadi dirinci berdasarkan jenis kelamin, mayoritas atau 34,81% pemuda laki-laki pertama kali menikah pada usia 22-24 tahun. Sementara, pemuda perempuan paling banyak menikah di usia 19-21 tahun, yakni 36,73%. (bps.go.id ,2020)

Saat ini usia rata-rata ibu di Indonesia berada pada usia millennial 20-30 tahun. Pada usia ini ternyata mereka sendiri merupakan jumlah pengguna media sosial terbesar di Indonesia. Statista melaporkan paling banyak menggunakan sosial media yakni berusia 25-34 tahun. Dengan rincian, pengguna laki-laki dan perempuan masing-masing sebanyak 20,6% dan 14,8%. Dan di posisi kedua pengguna media sosial yakni pengguna berusia 18-24 tahun. Dengan rincian pengguna laki-laki dan perempuan masing-masing sebesar 16,1% dan 14,2%. Dan jumlah pengguna media sosial paling sedikit di Indonesia yakni berusia 55-64 tahun. Dengan rincian laki-laki dan perempuan masing-masing 0,8% dan 0,4%. Sedangkan usia 65 tahun keatas pengguna media sosial laki-laki dan perempuan memiliki rincian masing-masing 1,4% dan 0,8%. (statista.com ,2020)

Sehingga ibu sendiri juga tidak terlepas dari gawai. Hal ini menjadi sebuah permasalahan yang dilematis, karena di satu sisi mereka ingin anaknya tidak bermain gawai satu sisi ibu butuh akan gawai tersebut. Jangan sampai ibu memberikan contoh dengan aktif bermain gawai dan media sosial di depan seorang anak, sedangkan ibunya menyuruh anak tersebut agar tidak terlalu sering bermain gawai, karena bagaimana bisa seorang anak mendengar nasehat ibu padahal dirinya sendiri melakukan hal yang sama. Dari itulah maka ibu harus menjadi contoh yang baik untuk anaknya agar seorang anak mengikuti arahan dan naseha tibu. Oleh sebab itu sosok ibu hadir sebagai control yang dapat memberikan arahan pada anak yang bermain gadget. Dari banyaknya gadget, yang paling sering di gunakan oleh anak

saat ini, adalah smartphone dimana di dalam smartphone banyak sekali game ataupun hiburan yang dapat anak mainkan secara bebas tanpa adanya sebuah batasan aturan penggunaan gadget agar anak tidak menggunakan secara berlebihan yang akan berdampak negative bagi kehidupan anak. Oleh karena itu, komunikasi interpersonal diperlukan dalam ibu mengarahkan penggunaan gadget dalam mengatur jam maupun waktu penggunaan gadget.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut :

Bagaimana pola komunikasi interpersonal antara ibu dengan anak dalam pendampingan penggunaan gawai?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan latar belakang yang telah dijelaskan maka tujuan dari penelitian ini, sebagai berikut :

Untuk mengkaji dan mendeskripsikan pola komunikasi interpersonal antara ibu dengan anak dalam pendampingan penggunaan gawai.

1.4. Manfaat penelitian

1. Manfaat Akademis

Secara akademis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terkaik pola komunikasi interpersonal dalam keluarga.

2. Manfaat praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap pola asuh ibu terhadap anak dalam penggunaan gawai.