

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia saat ini telah mengalami perkembangan pesat dalam teknologi dan komunikasi dimana segala sesuatu telah didukung oleh layanan yang serba mudah, cepat, dan praktis hanya dengan syarat memiliki *gadget* yang terkoneksi dengan internet. Teknologi saat ini dapat memudahkan kita dalam pencarian, ingin mengetahui apa saja, berbelanja, dan masih banyak lagi yang membuat kita tidak perlu repot-repot beranjak dari tempat dan dapat dilakukan sembari bersantai di rumah. Komunikasi pun saat ini sangat mudah dengan adanya kecanggihan teknologi melalui media sosial dengan fitur pengiriman foto, video, layanan *videocall*, pesan suara, dan lain-lain baik dalam negeri maupun luar negeri. Dalam hal ini tanpa disadari kita telah disibukkan oleh kecanggihan teknologi yang justru mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat meskipun secara fisik berkumpul dalam satu tempat.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mempengaruhi ikatan keluarga dengan cara positif maupun negatif dan memiliki dampak besar pada masyarakat secara keseluruhan. TIK telah mempengaruhi interaksi sosial di dalam rumah tangga dengan berbagai cara. TIK dapat menyebabkan peningkatan interaksi antar keluarga dengan membawa generasi dan anggota keluarga bersama dan dapat membantu menjembatani perbedaan generasi dan digital. Di sisi lain, TIK dalam keluarga dapat menyebabkan privatisasi tumbuh dalam kehidupan keluarga dimana individu lebih menggunakan teknologi secara mandiri daripada secara kolektif. Meskipun keluarga adalah jantung masyarakat, namun dalam masyarakat Pakistan, institusi keluarga semakin memburuk dan seluruh masyarakat menderita epidemi ini di berbagai tingkat. Penelitian yang dilakukan oleh Ghazanfar, Zeeshan, Ullah, Shehnaz, dan Hussain (2015) di Syams Abad Rawalpindi bertujuan untuk mempelajari perubahan nilai keluarga akibat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan menggunakan metode kualitatif melalui 50 responden dari berbagai kelompok usia termasuk orang tua

dan anak-anak, menunjukkan bahwa TIK mempengaruhi nilai keluarga secara negatif (Ghazanfar, Zeeshan, Ullah, Shehnaz, dan Hussain, 2015).

Tidak sedikit kita lihat ditempat-tempat umum sekitar kita dimana semua orang berkumpul namun dalam keadaan hening dan “menunduk” masing-masing. Sangat disayangkan jika keadaan tersebut juga terjadi dalam lingkungan keluarga. Fenomena berada dalam keramaian namun merasa sendirian ternyata sedang merebak dalam banyak keluarga. Fenomena yang kerap disebut ‘*Alone Together*’ ini bukan hanya terjadi di negara barat, tapi juga di Indonesia. Keadaan ‘*Alone Together*’ terjadi ketika setiap anggota keluarga asyik sendiri dengan aktivitas mereka seperti membaca koran, bermain *games*, atau menonton televisi, adalah aktivitas-aktivitas yang kerap dijadikan alasan untuk menghindari perbincangan dengan keluarga, padahal di sekeliling mereka ada pula anggota keluarga lainnya. Meski raga berada dalam ruangan yang sama, secara psikologis jiwa keluarga tersebut terpisah. Jika kondisi ini terus dibiarkan keluarga akan kehilangan kehangatan. Anggota keluarga pun saling tak acuh. Padahal, bagi anak-anak, kebersamaan keluarga menjadi fase penting untuk tumbuh kembang anak (Republika, 2014).

Keluarga merupakan lingkungan paling utama dan penting karena keluarga merupakan tempat yang pertama kali menerima, memberikan pelajaran, dan memberikan warna bagi kehidupan kita saat lahir di dunia. Dalam hal ini yang memiliki peran paling penting adalah orang tua. Orang tua sebagai pendidik dan pengasuh tentu memiliki aturan dan batasan-batasan tertentu dalam keluarga. Orang tua diharapkan memiliki waktu-waktu tertentu dengan anaknya untuk menjalin kedekatan dengan anak agar tercipta kehangatan, rasa nyaman dan aman, rasa saling berbagi antara orang tua dan anak. Jika orang tua telah disibukkan oleh pekerjaan di luar rumah kemudian sesampainya di rumah juga disibukkan oleh perangkat *gadget*nya dan anak juga melakukan hal yang sama karena orang tua yang menyediakan layanan tersebut, maka tidak ada kehangatan yang tercipta dalam lingkungan keluarga.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Bibi dan Chaudhry (2015) menunjukkan bahwa teknologi secara negatif mempengaruhi hubungan orang tua

dan anak. Anak-anak tidak dapat menghabiskan waktu berkualitas bersama keluarga mereka jika menghabiskan banyak waktu pada teknologi, sehingga mereka berhasil bergaul dengan dunia sekitar mereka namun gagal berhubungan dengan dunia dalam rumah mereka.

Nasrun Faisal memaparkan dalam kajiannya mengenai pola asuh orang tua dalam mendidik anak di era digital, bahwa dalam mendidik anak di era digital hendaknya dengan cara menerapkan pola asuh yang tidak otoriter karena anak tidak senang dipaksa, melainkan dengan cara dibujuk dan cenderung dibiarkan namun harus tetap diawasi oleh orang tua. Selain itu orang tua juga harus mampu memahami ragam aplikasi yang mendidik anak dan memandu anak untuk memainkannya dengan baik serta mengawasi penggunaan media informasi tersebut agar tidak menyimpang dari nilai-nilai pendidikan Islam (Faisal, 2016).

Banyak disekitar kita orang tua dan anak sibuk dengan *gadget*nya masing-masing dan orang tua saat ini pun dalam menjaga anak ketika anak rewel akan diberikan HP dengan ditontonkan video kartun di *youtube* atau diberikan *game* di HP agar anak tersebut diam. Tanpa disadari, kejadian tersebut terus terulang dan anak menjadi ketagihan menonton atau bermain *game* dan ia akan rewel jika tidak dipenuhi permintaannya untuk bermain HP. Tidak heran jika anak-anak usia Sekolah Dasar saat ini mulai memiliki *smartphone* masing-masing dan ada pula yang memiliki media sosial seperti *Whatsapp*, *Line*, *Facebook*, *Instagram*, dan sebagainya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Fadzil, Abdullah, dan Salleh (2016) yang bertujuan untuk mengidentifikasi fungsi *gadget* dalam waktu berkualitas dengan keluarga dan untuk memahami apakah komunikasi dalam keluarga dibentuk oleh penggunaan *gadget* atau sebaliknya. Dari penelitian tersebut ditemukan 91 persen subjek penelitian mengizinkan anak-anak mereka untuk menggunakan *gadget* pada usia tiga tahun, kemudian 77 persen dari mereka menggunakan *gadget* di rumah meskipun selama waktu berkualitas dengan keluarga yaitu pada akhir pekan, jalan-jalan bersama keluarga, dan pertemuan keluarga, 74 persen responden mengakui *gadget* membuat anak-anak mereka di bawah kontrol dan berfungsi penuh sebagai pengasuh kedua saat orang tua sibuk, dan hanya 15 persen dari responden yang membelikan *gadget*

untuk dimiliki si anak sendiri sebelum usia mereka 12 tahun. Penggunaan ponsel ini meningkat dari hari ke hari dalam hitungan angka serta penggunaan per jam per orang. Penggunaan yang berlebihan atau yang tidak biasa atau penggunaan yang tidak aman ini dapat menyebabkan seseorang menjadi kecanduan atau fobia (Fadzil, Abdullah, dan Salleh, 2016).

Hal tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Fajrin (2015) dengan mengambil sampel penelitian siswa SDNU-1 Trate Gresik sebanyak 88 siswa yang bertujuan untuk menganalisis hubungan tingkat penggunaan teknologi *mobile gadget* dan eksistensi permainan tradisional pada siswa SDNU-1Trate Gresik. Hasil penelitian menunjukkan tidak ada hubungan antara tingkat penggunaan *mobile gadget* terhadap eksistensi permainan tradisional. Fajrin (2015) menjelaskan, berkaitan dengan teori konsumsi dari Baudrillard, mengenai sebuah bentuk konsumsi menjelaskan bahwa masyarakat mengkonsumsi suatu tanda atau simbol. *Gadget* bukan lagi sebagai fungsi objek (alat rumah tangga) namun berubah menjadi fungsi tanda. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Baudrillard, memiliki *gadget* tidak hanya digunakan sebagaimana fungsinya, namun kehadiran *smartphone* benda multifungsi menggeser fungsi yang sebenarnya, pada anak-anak lebih sering memanfaatkan *gadget* untuk bermain *game*. Bermain yang awalnya dimainkan secara bersama dan menggunakan alat sederhana di luar rumah, saat ini semakin jarang karena tertarik dengan benda modern berupa *gadget* dalam bentuk *smartphone* benda multifungsi. Berkaitan dengan mengkonsumsi tanda, memiliki *gadget* dapat membuat seseorang merasa dirinya gaul dan tidak ketinggalan jaman. Pada tingkat penggunaan *gadget* responden sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game* (Fajrin, 2015).

Lestari, Riana, dan Taftarzani (2015) membuktikan bahwa penggunaan *gadget* khususnya *handphone* tidak memberikan batasan umur bagi penggunanya karena telah mencapai pasar umum di Indonesia yaitu pada tahun 2005 sampai 2010 mulai dari usia 10 hingga 50 tahun atau lebih. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Novitasari dan Khotimah (2016) menyimpulkan bahwa penggunaan *gagdet* memberikan dampak terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo. Pebriana (2017)

juga membuktikan bahwa pengaruh *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia dini ternyata memberikan dampak negatif. Daya pikir anak usia dini terhadap suatu hal dapat dipengaruhi jika sering berinteraksi dengan *gadget* dan juga dunia maya. *Gadget* juga ternyata secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu, kurangnya interaksi sosial, kurang peka dan cenderung tidak peduli terhadap lingkungan akan membuat anak merasa asing dengan lingkungan sekitarnya. Namun penggunaan *gadget* ternyata juga memberikan pengaruh positif pada personal sosial anak usia prasekolah di TKIT Al Mukmin. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Mitsalia (2016) bahwa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin cenderung ke arah yang positif yaitu sebanyak 71%. Hal ini disebabkan karena dari *gadget* anak dapat mengikuti pembelajaran seperti menghafal Al-Qur'an, mengetahui kosakata Bahasa Inggris, anak juga merasa terbantu dalam membaca ataupun menghafal, *gadget* juga dapat dijadikan sarana hiburan bagi anak, serta kecerdasan anak terasah saat ia dapat menyelesaikan suatu tahapan *game* yang lebih tinggi dari sebelumnya. Selain dampak positif yang ditimbulkan *gadget*, sebanyak 29% dari responden menyatakan *gadget* juga memiliki dampak negatif bagi anak-anak mereka, seperti halnya anak cenderung pendiam di depan orang yang tidak dikenal, anak lebih senang memainkan *gadget*nya daripada bermain dengan temannya, anak terkadang menirukan adegan kekerasan yang ada di *game*, anak bersikap acuh bila sudah di depan *gadget*nya, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian dan fenomena di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian serta ingin mengetahui waktu berkualitas antara orang tua dan anak di era digital saat ini dimana orang tua maupun anak telah disibukkan oleh *gadget* mereka masing-masing meskipun secara fisik mereka sedang berkumpul bersama.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan waktu berkualitas antara orang tua dan anak di era digital saat ini dimana orang tua maupun anak

telah disibukkan oleh *gadget* masing-masing meskipun secara fisik mereka sedang berkumpul bersama.

C. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat mengungkap bagaimana waktu yang berkualitas antara orang tua dan anak di era digital saat ini, dan dari hasil penelitian tersebut dapat diambil manfaat sebagai berikut:

1. Informan penelitian, yaitu sebagai bahan evaluasi dan motivasi dalam menciptakan kembali atau meningkatkan waktu berkualitas antara orang tua dan anak di era digital.
2. Peneliti selanjutnya, bahasan mengenai waktu berkualitas antara orang tua dan anak ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan untuk penelitian selanjutnya