

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Bagaikan menyelami riwayat yang panjang, tak terasa penggunaan teknologi sudah menjadi hal yang sangat dibutuhkan oleh manusia, baik untuk memenuhi hasrat manusia akan informasi, dan juga melepas dahaga manusia akan hiburan atau rekreasi. Tidak bisa dipungkiri, bahwa teknologi memang banyak sekali membawa dampak yang positif bagi kehidupan manusia. Banyak sekali kegiatan atau kebutuhan manusia yang menjadi tidak sulit untuk dipenuhi, dan lebih efektif maupun efisien dibandingkan masa sebelum teknologi bermunculan.

Di sisi lain, masyarakat juga tidak bisa menutup mata dan telinga akan percikan-percikan api yang juga dibawa oleh teknologi ini. Karena pertumbuhan dan perubahan yang sangat cepat, membuat manusia harus lebih selektif lagi dalam menggunakan teknologi. Jangan sampai manusia terbuai dan terbakar hangus dengan fasilitas yang diberikan atau disuguhkan oleh teknologi.

Membicarakan teknologi, lekat sekali hubungannya dengan internet dan *gadget*. *Gadget* yang paling umum digunakan oleh manusia saat ini adalah telepon pintar atau *smartphone*, laptop, dan PC (*personal computer*). Bahkan tidak hanya itu saja, saat ini sudah ada *smart tv* atau televisi pintar yang memberikan kemudahan dalam mengakses program-program melalui internet.

Pengguna *gadget* atau internet ini tidak hanya orang dewasa saja, namun juga digunakan oleh anak-anak usia dini. Tentu saja penggunaan *gadget* pada orang dewasa atau anak usia dini ini membawa suatu pengalaman yang berbeda daripada masa-masa sebelum penggunaan *gadget*. Pengalaman yang dialami oleh ibu secara sadar merupakan salah satu alasan penelitian ini dilakukan dengan metode fenomenologi, yang kemudian akan dilihat bagaimana sebenarnya makna dari pengalaman yang dihasilkan oleh para ibu dengan anak usia dini di era digital ini.

Sumber dari penelitian ini ialah berdasarkan pada pengalaman komunikasi ibu dengan anak usia dini yang tergabung di dalam sebuah komunitas gereja yang bernama IFGF (*International Full Gospel Fellowship*) Padang, yang mana pada komunitas ini terdapat wadah (*Kids*) bagi anak usia 0-12 tahun untuk mendapatkan pendidikan agama secara non formal, seperti dengan cara bermain, menggambar, bernyanyi, ataupun menonton animasi rohani melalui televisi digital yang ada. Ada 3 kelas yang disediakan oleh pihak gereja bagi anak usia dini untuk belajar, yang digolongkan berdasarkan usia mereka, yaitu *Nursery*, Kelas Kecil, dan Kelas Besar. Kelas pertama, yaitu *Nursery* (0 – 4 tahun), kelas kedua adalah Kelas Kecil (5 tahun – 3 SD), dan terakhir Kelas Besar (4 SD – 6 SD).

Lebih jelasnya, penelitian ini berfokus pada anak usia dini, yaitu anak yang berusia 0-6 tahun, maka peneliti akan fokus kepada ibu-ibu yang memiliki anak di Kelas *Nursery* dan Kelas Kecil. Pada penelitian ini akan dilihat bagaimana

komunikasi ibu sehari-hari dengan anaknya di rumah, bagaimana ibu dalam mendisiplinkan anaknya tentang penggunaan *gadget*, dan bagaimana pengalaman yang didapatkan ibu ketika berkomunikasi dengan anaknya, terutama dalam hal-hal yang berkaitan dengan *gadget*.

Asumsi awal peneliti dalam penelitian yang akan dilakukan ini ialah selain dampak positif yang dihasilkan oleh *gadget*, di sisi lain juga ada pengalaman komunikasi yang kurang menyenangkan, atau negatif yang didapatkan oleh ibu ketika mendisiplinkan anak mereka dalam penggunaan *gadget*. Pengalaman komunikasi kurang menyenangkan yang didapatkan oleh ibu adalah seperti anak yang marah atau emosi ketika dilarang untuk bermain *gadget*, atau mungkin secara mental anak-anak cenderung lebih suka menghabiskan waktu dengan *gadget* dibandingkan berinteraksi dengan orang sekitar mereka. Peneliti sudah melakukan wawancara awal dengan ibu-ibu yang anaknya tergabung di dalam komunitas ini, salah satunya adalah L. Dari keterangan yang disampaikan oleh L, ketika anaknya dilarang untuk menggunakan *gadget*, maka anaknya akan memaksa L untuk bermain atau berinteraksi dengannya. Jika L memiliki kesibukan lain sehingga tidak bisa menemani anaknya bermain, maka anaknya akan memaksa L untuk memberikan *gadget* sebagai alternatif. Tidak hanya itu saja, karena anak L juga dimasukkan ke salah satu sekolah digital yang ada di Padang, maka intensitas penggunaan atau akses *gadget* oleh anak L lebih tinggi, sehingga anaknya mengalami iritasi mata, yang membuat anaknya sering

mengedipkan mata karena merasa matanya kering. Untuk mengatasi anaknya bermain *gadget* terlalu lama, L pun memfasilitasi anaknya dalam kegiatan lain, yaitu seperti bela diri *Wushu*, yang mana ini membuat anaknya memiliki alternatif lain dalam mendistribusikan energinya.

Lain halnya dengan L, peneliti juga melakukan wawancara awal dengan salah seorang ibu lainnya, yaitu D, yang mana anaknya ketika dilarang menggunakan *gadget* akan memberikan efek negatif seperti berteriak dan menghentak-hentakkan kakinya. Hal ini kemudian cukup menguji kesabaran D, ketika harus melarang anaknya dalam bermain *gadget*. D sendiri mengalami sedikit kesulitan, ketika harus menegaskan anaknya untuk berhenti menggunakan *gadget*. Adapun yang diakses oleh anak L dan juga D ketika menggunakan *gadget* ialah *YouTube* dan juga permainan anak-anak yang mereka *download* dari aplikasi *Play Store*. Tanpa sadar, mereka akan menonton dan juga bermain *game* dalam waktu lebih dari 45 menit/harinya.

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini ini tidak lepas dari peranan orang tua di dalamnya. Ketika melakukan observasi dan wawancara awal pun peneliti sedikit banyak sudah menanyakan kepada beberapa orang ibu terkait alasan mereka mengenalkan anaknya pada *gadget*. Salah seorang informan, yaitu L, mengatakan bahwa ia memang ingin mengenalkan anaknya pada *gadget* sedini mungkin, karena memang anak-anak zaman sekarang tidak akan pernah terlepas dari penggunaan *gadget*, terlebih orang tua yang juga aktif menggunakan *gadget*, tentunya juga

memberikan dampak bagi anak-anak mereka. Selain itu, L dan T juga secara tidak langsung memberikan alasan penggunaan *gadget* pada anak mereka adalah karena mereka ingin anak mereka tidak rewel, sehingga mereka bisa mengerjakan pekerjaan mereka dengan tenang. Ketika L dan T tidak bisa menemani anak mereka bermain, maka anak-anak mereka akan rewel dan terus memaksa ibunya untuk bermain dengan mereka. Karena itulah T dan L mau tidak mau harus memberikan *gadget* kepada anaknya untuk menonton YouTube ataupun bermain *game*.

Banyak sekali kontradiksi antara hal positif dan negatif pemberian *gadget* atau penggunaan internet pada anak usia dini ini. Dampak positif yang bisa diambil adalah besarnya peluang bagi anak-anak dalam beraktivitas secara online, untuk bisa belajar, mencari hiburan, mengasah kreativitas mereka, berkomunikasi, dan lain sebagainya. Penggunaan *gadget* dan internet ini sebenarnya memperluas wawasan anak, dan mempermudah mereka dalam berinteraksi dengan orang di sekitar mereka.

Beberapa dampak negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan *gadget* dan internet bagi anak usia dini ini, antara lain pornografi, kekerasan, penipuan, dan lain sebagainya. Tidak hanya sebatas di dalam dunia *gadget* dan internet itu saja, namun juga ada efek negatif yang ditimbulkan pada fisik anak, yaitu terganggunya kesehatan mata, kesehatan otak, kepribadian anak yang cenderung menjadi tertutup dan enggan untuk berinteraksi dengan dunia luar, suka menyendiri, gangguan tidur, dan lain-lain. Selain fisik, secara mental anak-anak juga dapat terganggu, seperti menjadi pemalas,

suka berteriak, tidak mau tahu, dan lain sebagainya. Demikianlah yang juga peneliti dapatkan di wawancara dan observasi awal di rumah dan di dalam komunitas, anak-anak yang sudah mengenal *gadget* cenderung sulit untuk tidak menggunakan *gadget* dalam 1 hari, dan ketika sudah menggunakan *gadget* mereka akan sulit untuk dihentikan.

Penelitian ini sangat penting dilakukan mengingat banyaknya ibu-ibu yang melahirkan generasi *digital native* (generasi yang lahir dan dibesarkan oleh media), namun tidak mampu secara maksimal mengeksplorasi era digital ini. Bahkan ada beberapa ibu yang tidak bisa memberikan batasan-batasan tertentu pada anaknya saat sedang menggunakan *gadget*, yang mana akhirnya membawa pengalaman komunikasi yang kurang menyenangkan bagi para ibu di kemudian hari. Contohnya adalah seperti anak yang tidak mau mendengarkan perintah dari orang tuanya, bereaksi negatif ketika diberikan nasihat oleh ibunya, bahkan hingga memberikan tindakan berupa pemaksaan ataupun serangan fisik.

Penggunaan *gadget* memang baik bagi anak-anak, namun harus dalam pengawasan orang tua. Orang tua memegang kendali dan peranan yang besar dalam pertumbuhan anak, terutama dalam pengendalian penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Ada banyak upaya yang bisa diberikan orang tua dalam mendampingi anak-anaknya menggunakan *gadget*. Seperti berada di dekat anak ketika mereka sedang bermain *gadget*, memberikan batasan waktu, mengontrol dan memantau data-data

yang digunakan anak-anak, dan memberikan hukuman ringan jika anak-anak tidak menurut, dan lain-lain.

Zaman era digital ini, anak-anak sudah tidak asing lagi dengan teknologi, dan sudah seperti menjadi teman akrab dengan *gadget*. Oleh karena itu, peneliti ingin mencoba untuk melakukan penelitian terkait pengalaman ibu pada era digital ini dalam menghadapi anak-anak mereka. Peneliti ingin mengetahui lebih lanjut alasan ibu mengenalkan *gadget* kepada anak, pengaruh dari *gadget* tersebut, dan upaya apa yang dilakukan ibu dalam mengawasi anak-anaknya agar terhindar dari efek negatif penggunaan *gadget*.

Komunikasi yang efektif antara ibu dan juga anak dalam menanamkan nilai disiplin di era digital ini sangat penting. Jika tidak terdapat komunikasi yang efektif dari sang ibu, maka anak pun akan mengalami kebingungan terkait hal dan tindakan apa yang harus ia lakukan. Ibu merupakan penyampai pesan yang penting di dalam penanaman nilai disiplin ini. Seperti wawancara dan observasi awal yang sudah dilakukan pada L dan T, yang mana ia memberikan penggunaan *gadget* untuk menonton YouTube pada anaknya hanya ketika jam makan berat saja. Sedangkan pada saat makan *snack* atau makan makanan ringan, sang anak tidak diberikan akses nonton YouTube ataupun bermain *game*. Instruksi yang jelas disampaikan oleh ibu akan membuat sang anak paham akan tindakan yang seharusnya. Tapi ketika sang ibu

tidak tegas dan cenderung tidak konsisten, maka sang anak pun cenderung tidak mematuhi instruksi yang diberikan.

Setelah membaca dan memahami beberapa penelitian terdahulu yang hampir mirip dengan penelitian yang akan diangkat, ternyata belum ada penelitian yang lebih fokus tentang bagaimana pengalaman komunikasi ibu sebelum dan setelah anak mereka dikenalkan pada *gadget*, khususnya pada anak usia dini. Beberapa hal yang peneliti temukan pada penelitian serupa lebih berfokus mengenai bagaimana proses dan pola asuh orang tua dalam pembelajaran menggunakan media digital, seperti pada penelitian yang berjudul “Parent Assistance in The Use of *Gadgets* for Early Childhood Learning Process” oleh M. Tri Rizki, Kustiono, dan Yuli Utanto (Tri Rizki dll., 2021).

Di sisi lain, penelitian yang serupa lainnya pun juga meneliti mengenai efek-efek negatif apa saja yang muncul pada kecanduan penggunaan *gadget* oleh anak usia dini, bukan berfokus mengenai pengalaman komunikasi ibu, seperti yang ada pada penelitian berjudul “*The Effect of Assertive Discipline on Early-Aged Children’s Gadget Addiction*” oleh Muniroh Munawar dan Nia Lailin Nisfah (Munawar & Nisfah, 2020).

Penelitian akan dilakukan pada komunitas gereja IFGF Padang karena hasil penelitian ini akan sangat berguna bagi komunitas tersebut, untuk bisa memberikan edukasi kepada orang tua, terkhusus ibu yang anaknya tergabung di dalam komunitas



ini, untuk dapat secara maksimal mengeksplorasi serta mendidik anaknya terkait penggunaan *gadget*. Dengan adanya hal tersebut, diharapkan tidak ada anak-anak yang tidak mendapatkan pendidikan *gadget* secara keseluruhan, sehingga anak tersebut menjadi anak yang bijak dalam menggunakan dan mengembangkan teknologi ke depannya.

Alasan dari arah penelitian ini hanya berfokus kepada pengalaman komunikasi ibu dan bukan ayah ialah karena secara umum ibu lah yang punya ketersediaan waktu lebih banyak untuk berinteraksi/berkomunikasi dengan anak dibandingkan sang ayah. Lalu bagaimana peran ayah di dalam keluarga? Peran ayah sebagai kepala keluarga yaitu berperan melindungi, mengayomi, serta mencari nafkah. (Nurman, 2019). Selain itu, setelah melakukan observasi singkat, peneliti menemukan fakta bahwa memang ibu lah yang lebih dominan berinteraksi secara langsung dengan anak di komunitas ini. Sementara sang ayah hanya sebatas mengantar anak mereka saja.

Berdasarkan penjelasan dan permasalahan pada latar belakang ini, peneliti akan mencoba untuk mengemukakan makna pengalaman komunikasi ibu dengan anak mereka, dan juga melihat apa saja motif yang mendorong ibu menanamkan nilai disiplin pada anak mereka, dengan menggunakan metode fenomenologi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah bagaimana pengalaman komunikasi ibu dengan anak usia dini pada era digital dalam penanaman nilai-nilai disiplin penggunaan *gadget* di komunitas Gereja IFGF Padang?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pengalaman komunikasi ibu dengan anak usia dini dalam menanamkan nilai-nilai disiplin penggunaan *gadget*.
2. Mendeskripsikan konsep disiplin serta motif ibu dalam menanamkan nilai-nilai disiplin penggunaan *gadget*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut:

### 1.4.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memberikan gambaran dan dapat menjadi bahan rujukan bagi peneliti lain yang tertarik pada kajian ilmu komunikasi, guna diteliti lebih lanjut pada penelitian selanjutnya mengenai pengalaman komunikasi ibu di era digital.

### 1.4.2. Manfaat Praktis

1. Secara praktis, hasil dari penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman serta menjadi rujukan atau referensi bagi para peneliti lainnya yang ingin mengangkat dan meneliti permasalahan yang sama dengan penelitian ini.
2. Selain itu, bagi Gereja IFGF Padang hasil penelitian ini dapat menjadi referensi sebagai bahan pertimbangan, untuk dapat dijadikan sumber informasi acuan dalam memberikan pelatihan bagi orang tua dalam menghadapi generasi *digital native*, atau generasi yang sudah lahir dan dibesarkan di era digital.

