

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi yang begitu cepat beriringan dengan berkembangnya *item-item* dalam *gadget* yang semakin banyak dan semakin mempermudah kehidupan manusia. Rata-rata aspek kehidupan manusia telah menyentuh dunia *online* dengan melibatkan media sosial yang dimuat dalam *gadget* (Wibowo, 2023). Para pengguna dimudahkan dengan media sosial yang menjadi wadah berpartisipasi, berbagi, dan berkarya. Media sosial menjadi tempat komunikasi yang mudah karena tidak dibatasi ruang dan waktu sehingga jarak bukan lagi menjadi penghalang bagi manusia untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan bersosialisasi (Firdaus dkk., 2021). Sehingga media sosial menjadi menarik bagi manusia mulai dari usia dewasa hingga anak-anak. Bahkan disebutkan dalam survei *We are Social and Hootsuite* (2023) bahwa 20,5% pengguna media aktif sosial media merupakan anak-anak dibawah umur. Mengingat bahwa media sosial menyajikan konten yang beragam dan cenderung sulit disaring, menyebabkan konten negatif memberikan dampak bagi yang tidak bijak menggunakannya (Ummah & Kurniawan, 2020), sehingga akan lebih bijak jika orang tua memiliki literasi media dan mampu menjaga anaknya dari terpaan dampak negatif media sosial.

Perkembangan teknologi yang begitu cepat telah mengubah cara manusia berkomunikasi dan memperoleh informasi. Manusia yang mulanya berkomunikasi

dan memperoleh informasi secara konvensional beralih pada metode digital. Semakin hari, perkembangan media sosial semakin canggih yang pada waktunya menyebabkan perubahan dalam masyarakat. Perubahan digital telah berdampak pada segala aspek kehidupan manusia mulai dari aspek sosial, ekonomi, politik, budaya, ketahanan, keamanan, dan aspek lainnya (Wibowo, 2023). Webster menyebutkan bahwa perubahan pada aspek kehidupan ini membuat manusia yang berstatus sebagai makhluk sosial harus menyesuaikan diri dan beradaptasi dengan kemajuan teknologi (Alia & Irwansyah, 2018).

Terdapat beberapa contoh media sosial yang banyak diminati di Indonesia, diantaranya yaitu WhatsApp, Instagram, Facebook, TikTok, Telegram, Twitter, Snack Video, Pinterest, Line, Discord, Snapchat, Likee, dan masih banyak lagi. Berdasarkan data Digital 2023 yang dilansir *We are Social and Hootsuite* (2023), sekitar 212,0 juta penduduk Indonesia merupakan pengguna internet dan 167 juta sebagai pengguna media sosial aktif. Data tersebut menunjukkan bahwa 78,5% dari pengguna internet merupakan pengguna media sosial. Dikatakan jumlah tersebut telah naik sekitar 4,5% dari tahun sebelumnya. Selain itu, *We are Social and Hootsuite* juga menyebutkan bahwa penggunaan harian internet masyarakat Indonesia adalah 7 jam 42 menit, tidak heran jika media sosial dapat membuat perubahan pada diri seseorang. Perubahan yang dimaksud bisa pada aspek kepribadian, tingkat kreativitas, kecerdasan, dan sosialisasi (Palupi, 2020).

Banyak penelitian yang telah dilakukan oleh para ahli mengenai media sosial, salah satunya adalah penggunaan media sosial dalam sepuluh tahun terakhir menjadi populer karena memiliki *multi player effect* yang memungkinkan untuk

masuk pada semua jenjang level masyarakat (Sugeng Cahyono, 2018). Anak di bawah umur menjadi salah satu kelompok masyarakat yang telah tersentuh media sosial dan jejaring sosial. Pernyataan tersebut sejalan dengan data yang dilansir oleh *We are Social and Hootsuite* (2023) pada tahun 2023 bahwa pengguna sosial media yang berumur 18 tahun ke atas berjumlah sekitar 79,5% dari total populasi penduduk yang berumur 18 tahun ke atas. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa 20,5% pengguna dari media sosial merupakan anak di bawah umur. Hal ini perlu menjadi perhatian karena usia di bawah umur adalah usia rentan akan terbentuknya perilaku anak.

Fitur-fitur yang disediakan oleh media sosial terlihat sangat menarik bagi anak. Media sosial digunakan anak-anak untuk menghibur diri saat merasa bosan. Bagi anak usia sekolah, media sosial menjadi sarana untuk menghilangkan rasa lelah setelah seharian berada di sekolah (Fithri & Simamora, 2023). Anak-anak bisa terhibur dengan tontonan yang dibagikan oleh pengguna lain. Sekarang ini semua bisa menjadi konsumen sekaligus produsen konten di media sosial, sehingga pengguna bisa membagikan konten sesuai yang pengguna hendaki. Hal ini tentu menyebabkan penyebaran pengetahuan atau informasi sangat masif di media sosial.

Kemampuan pengguna yang bisa memproduksi konten mereka sendiri membuat informasi sangat mudah dan cepat disebarkan. Jenis konten yang tersebar pun beragam, mulai dari konten positif hingga konten negatif. Tahun 2020, media sosial TikTok mengumumkan sebanyak 104,5 juta video mengandung konten negatif telah dihapus (Pertiwi & Yusuf, 2020). Konten-konten negatif yang dimaksud seperti konten yang mengandung pelanggaran norma susila, konten yang

menampilkan kekerasan bahkan bunuh diri, serta konten yang melanggar hukum. Hingga 17 September 2023, Kementerian Komunikasi dan Informatika telah menangani sekitar 3,76 juta konten negatif dan 1,21 juta diantaranya merupakan konten pornografi (Biro Humas Menkominfo, 2023). Konten-konten negatif yang tersebar di dunia maya tentunya akan memberikan pengaruh negatif kepada penonton jika tidak bijak terhadap tontonan yang konsumsinya, terutama bagi anak usia sekolah dasar yang masih dibawah umur.

Salah satu contoh kasus yang merupakan dampak negatif dari media sosial adalah seorang anak berumur 11 tahun melakukan RP (*roleplay*) dengan sejumlah pengguna media sosial lainnya yang bahkan tidak dikenalnya. Mirisnya adalah konten RP yang dimainkannya mengandung hal-hal dewasa bahkan diceritakan juga bahwa anak tersebut telah memiliki seorang anak yang juga dimainkan oleh pengguna TikTok lainnya. Meskipun hanya sebuah permainan, tetapi permainan RP sangat memungkinkan terjadinya kegiatan virtual seks, saling mengirimkan hasrat seksual melalui teks, audio, bahkan video. Seperti yang dikatakan oleh dr. Lahargo Kembaren SpKj. bahwa permainan RP dapat memicu terjadinya hal-hal yang tidak diharapkan, seperti pelecehan seksual, kekerasan verbal, hingga efek traumatis pada anak (Kharisma, 2023). Selain itu, dr. Lahargo juga menyebutkan dampak lainnya yaitu akan berpengaruh pada pembentukan jati diri, kebingungan terhadap psikologis, mempengaruhi kemampuan anak dalam menilai realitas yang disebabkan sel saraf-sarafnya masih belum cukup matang untuk bisa memahami situasi ini sehingga akan berpengaruh pada tumbuh kembang anak.

Pada era digital ini, sudah menjadi hal lazim ketika orang tua menggunakan teknologi seperti *gadget* sebagai alat mengasuh anak dan memfasilitasi anak dengan *gadget*. Pernyataan tersebut bisa dilihat dari survei *Mobile Device Usage Among Young Kids* yang dilakukan The Asian Parent Insight bersama Kidstime kepada 500 orang tua di Indonesia dengan hasil temuan yaitu, 1) terdapat 98% orang tua mengizinkan anaknya menggunakan *smartphone/tablet*; 2) terdapat 80% orang tua yang memberikan anaknya *smartphone/tablet* untuk tujuan edukasi, sedangkan 57% untuk tujuan hiburan, dan 55% untuk membuat anaknya tenang; 3) sebesar 81% orangtua yang berharap anaknya menggunakan *smartphone/tablet* untuk mengakses aplikasi pendidikan dan 85% untuk mengakses aplikasi buku; 4) kenyataan penggunaan *smartphone/tablet* oleh anak-anak adalah untuk bermain sebanyak 72%, untuk mengakses aplikasi pendidikan sebanyak 57%, dan untuk mengakses aplikasi buku hanya 14%; 5) sebanyak 99% orangtua menyatakan bahwa anak mereka menggunakan *gadget* saat di rumah dan 17% saat berada di sekolah (Rohmatulloh et al., 2020).

Peran orang tua sangat penting untuk menjaga tumbuh kembang anak, terutama pada anak usia sekolah dasar. Peran orang tua dalam menjaga tumbuh kembang anak sangat dibutuhkan agar anak tetap berada dalam batas normal dan wajar. Karena sejatinya orang tua merupakan tokoh utama yang harus mengawasi dan peduli terkait konten informasi yang dikonsumsi oleh anak (Wicaksono & Rakhmawati, 2019). Orang tua kerap kali kurang bijaksana dengan memberikan kemudahan terkait akses teknologi pada anak di semua tingkatan umur dengan memberikan perlakuan yang sama. Orang tua dengan mudah memberikan *gadget*

pada anak dengan alasan agar tidak merepotkan atau rewel (Wicaksono et al., 2019). Padahal *gadget* tidak sepenuhnya baik bagi anak, seperti hasil penilitan yang dikutip oleh The Asian Parents Indonesia (Fitriyani, t.t.), penggunaan *gadget* pada anak dapat menyebabkan dampak negatif diantaranya: 1) pertumbuhan otak anak terganggu; 2) tumbuh kembang anak menjadi lambat; 3) obesitas; 4) kurang tidur; 5) kelainan mental; 6) timbulnya sifat agresif; 7) kecanduan; 8) pikun digital; 9) radiasi emisi; 10) proses belajar yang tidak berkelanjutan.

Selain mendidik tentang teknologi, orang tua juga perlu berpartisipasi dalam interaksi anak-anak di internet untuk memantau dan mengontrol konten yang dikonsumsi anak dengan melakukan *parental mediation* atau mediasi orang tua (Rohmatulloh et al., 2020). Rahayu (dalam Rohmatulloh et al., 2020) menyebutkan *parental mediation* adalah mengacu pada kegiatan yang kompleks dengan melibatkan interaksi orang tua dan anak seperti diskusi terhadap ide-ide, pemberlakuan peraturan mengenai penggunaan media yang berupa pembatasan durasi dan konten, serta segala bentuk pembatasan terhadap akses media. Sedangkan menurut Warren (2001), *parental mediation* adalah segala upaya yang dilakukan orangtua untuk mengontrol, memantau, atau menafsirkan konten (media) untuk anak-anak.

Orang tua millennial adalah yang terlahir antara tahun 1981-1996 (BPS, 2020). Orang tua millennial hendaknya memiliki mendampingi anak mereka dikarenakan rata-rata anak dari orang tua millennial merupakan Generasi Z dan Post Generasi Z. Generasi Z dan Post Generasi Z sendiri merupakan generasi yang tumbuh dan besar bersama akses teknologi digital tak terbatas dan cenderung

memiliki perilaku menggunakan internet yang khas daripada generasi pre boomer, baby boomer, generasi X, dan generasi millennial. Ciri khas dari Generasi Z dan Post Generasi Z adalah mampu menggunakan dan terlibat aktif pada banyak *platform* media sosial seperti TikTok, Instagram, Snapchat, dan lainnya (Fathiyah, 2023). Dalam penelitian ini, Peneliti akan fokus pada orang tua dari anak-anak berusia sekolah dasar atau umur 6-12 tahun karena anak usia sekolah dasar masih memerlukan pengasuhan dari orang tua terkait media sosial sebagai bekal menjalani usia remaja dan dewasa (Wibowo, 2023). Oleh sebab itu, pendampingan digital penting untuk dilakukan oleh orang tua agar bisa memantau anak saat menggunakan media sosial.

Berikut merupakan tabel rentang umur dari generasi millennial hingga *post* generasi Z yang diambil dari Badan Pusat Statistik Indonesia (BPS, 2020):

*Tabel 1.1 Rentang Umur Generasi*

<b>Generasi</b>	<b>Rentang Tahun Lahir</b>
Millennial	1981-1996
Generasi Z	1997-2012
Post Generasi Z	2013-dst

Dengan penjelasan di atas, penelitian ini akan menguraikan mengenai pendampingan orang tua di Surabaya terhadap penggunaan media sosial pada anak usia sekolah dasar. Karena pada dasarnya, orang tua memiliki peran besar terhadap segala konten dan informasi yang dikonsumsi oleh anak. Orang tua berperan sebagai pendamping mengingat anak-anak pada masa ini tumbuh di era digital yang

saling terhubung terutama orang tua di Surabaya, sehingga teknologi dan informasi sangat mudah diperoleh dan cepat tersebar.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat permasalahan yang dapat ditinjau lebih lanjut. Rumusan masalah yang akan diteliti adalah “Bagaimana orang tua dalam pendampingan penggunaan media sosial pada anak di Surabaya?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pendampingan orang tua dalam penggunaan media sosial pada anak di Surabaya.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan akan memberikan beberapa manfaat meliputi:

### **A. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu pembaca khususnya dalam lingkup Ilmu Komunikasi mendapatkan informasi dan wawasan baru mengenai pendampingan orang tua terhadap dampak penggunaan media sosial pada anak. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi ilmiah bagi Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur mengenai pengetahuan pendampingan orang tua terhadap penggunaan media sosial pada anak usia sekolah dasar di Surabaya.



## B. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pihak yang terkait, diantaranya:

- a) Bagi peneliti diharapkan dapat menjadi cara untuk mengamalkan ilmu yang diperoleh pada masa kuliah dengan melakukan penelitian yang berjudul “Studi Deskriptif Kualitatif Orang Tua dalam Pendampingan Penggunaan Media Sosial pada Anak di Surabaya” ini.
- b) Bagi masyarakat diharapkan penelitian ini menjadi sumber ilmu baru yang bermanfaat mengenai pendampingan orang tua terhadap penggunaan media sosial pada anak. Penelitian ini juga ditujukan agar menjadi pegangan orang tua untuk menghindari dampak yang tidak diinginkan pada anak terhadap penggunaan media sosial.
- c) Agar dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa yang melakukan penelitian serupa.