

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang ditandai dengan dimulainya pada masa modernisasi, di mana segala aspek kehidupan manusia disetiap negara saling bekerja sama tanpa ada hambatan atau pembatas. Saat ini perkembangan teknologi semakin cepat dan terus meningkat ke tingkat yang lebih canggih. Banyak teknologi inovatif telah diciptakan, yang secara drastis mengubah cara manusia berkomunikasi dan memperoleh informasi. Masyarakat yang menggunakan perangkat teknologi tinggi ini sangat menyambut baik kemajuan di bidang teknologi (Nasution, 2024).

Seiring dengan hal tersebut, fenomena gawai ini banyak dialami pada generasi *digital native* yang sangat mengkhawatirkan mengingat anak sedang berada pada fase golden age atau masa keemasan, di mana perkembangan otak dan saraf terjadi secara masif dan mencapai puncaknya. Istilah *digital native* merujuk pada generasi yang tumbuh besar di tengah kepungan teknologi digital, mulai dari komputer, gim, video, hingga pesatnya perkembangan internet.

Sejak lahir, kelompok ini sudah terbiasa bersinggungan dengan perangkat teknologi dan mengandalkan internet untuk berbagai keperluan. Dalam ranah pendidikan, mereka sudah sangat akrab dengan berbagai media daring seperti video pembelajaran, kuis interaktif, penggunaan ponsel pintar, hingga surat elektronik (Mardina, 2011)

Ciri khas tersebut mencapai puncaknya pada generasi alpha, yaitu mereka yang lahir dari tahun 2010 ke atas. Kelompok ini dianggap sebagai "pribumi digital" yang sebenarnya lantaran sejak kecil sudah terbiasa hidup berdampingan dengan kecerdasan buatan dan algoritma yang sangat personal. Sejalan dengan pendapat McCrindle dan Fell (2020), generasi alpha merupakan generasi yang paling terdampak oleh teknologi sepanjang sejarah. Hal ini dikarenakan paparan layar sudah mereka terima bahkan sejak bayi, yang pada akhirnya membentuk cara mereka dalam mengolah informasi serta menjalin interaksi sosial.

Pada era globalisasi saat ini, penggunaan gawai telah menjangkau hampir seluruh lapisan masyarakat. Perangkat ini tidak lagi terbatas pada kalangan profesional, tetapi digunakan oleh berbagai kelompok usia, termasuk anak-anak. Kondisi ini menjadi ironi karena gawai kini semakin melekat dalam kehidupan anak usia dini yang sebenarnya belum sepenuhnya siap untuk menggunakannya. Perkembangan gawai dengan desain yang semakin menarik, didukung teknologi layar sentuh serta beragam aplikasi berisi karakter dan warna yang variatif, membuat anak-anak semakin terdorong dan tertarik untuk terus menggunakan gawai.

Hal ini diperkuat oleh data penetrasi internet tahun 2024 dari APJII menunjukkan realitas digital yang masif di Indonesia, di mana Generasi alpha mencatatkan angka penetrasi sebesar 79,73%. Fenomena ini membuktikan bahwa anak usia dini kini tumbuh dalam ekosistem digital yang sangat kental,

sehingga paparan terhadap gawai bukan lagi pilihan melainkan sebuah keniscayaan lingkungan.



gambar 1.1 Sumber Data Statistik (APJII) Melalui Post Instagram @DataIndonesia.id

Tingginya angka ini menjadi fondasi kuat bagi penelitian ini untuk menyoroti betapa rentannya anak usia dini terhadap konsumsi konten digital, yang secara langsung menuntut peran aktif orang tua dalam melakukan filtrasi dan pengawasan agar penggunaan teknologi tidak menghambat fase perkembangan krusial mereka.

Di sisi lain, berdasarkan Gambar 1 tersebut pada kelompok Milenial (89,12%) dan Gen Z (87,80%) menggambarkan orang tua masa kini yang memiliki ketergantungan sangat tinggi terhadap internet. Kondisi ini menciptakan tantangan ganda dalam pola komunikasi keluarga; di satu sisi, orang tua memiliki literasi digital untuk membimbing anak, namun di sisi lain, tingginya penetrasi internet pada orang tua berisiko menciptakan jarak emosional jika tidak dikelola dengan bijak. Interaksi yang seharusnya bersifat dialogis dan hangat sering kali terdistraksi

oleh aktivitas digital orang tua sendiri, yang pada akhirnya dapat melemahkan efektivitas aturan pembatasan gawai yang sedang diterapkan kepada anak.

Kesimpulan data pada gambar 1 tersebut menunjukkan data penetrasi berdasarkan tingkat pendidikan yang menunjukkan angka di atas 73,62% bahkan untuk kategori Tidak Lulus SD/SD Sederajat menegaskan bahwa akses internet telah mendobrak sekat-sekat strata sosial. Hal ini mengindikasikan bahwa permasalahan kecanduan gawai pada anak bukan hanya terjadi di kalangan masyarakat perkotaan atau terdidik saja, melainkan telah menjadi isu nasional yang merata di seluruh lapisan masyarakat. Sehingga ada perubahan pola asuh dan pola komunikasi orang tua pada anak usia dini.

Secara mendalam, eksistensi teknologi digital dalam ruang domestik telah menciptakan pergeseran paradigma pengasuhan yang signifikan, di mana gawai kini bukan sekadar instrumen pendukung, melainkan telah menjadi "lingkungan kedua" bagi pertumbuhan anak usia dini. Fenomena ini diperkuat oleh data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024 yang menunjukkan bahwa penetrasi internet pada kelompok umur 5-12 tahun terus meningkat tajam setiap tahunnya, yang mengindikasikan bahwa anak-anak telah terpapar konten digital bahkan sebelum mereka memiliki kemampuan literasi dasar. Kondisi ini menempatkan anak pada masa keemasan (*golden age*) dalam risiko besar, sebagaimana ditegaskan dalam penelitian oleh (Syifa et al., 2019) yang menyatakan bahwa "penggunaan gawai yang tidak terkontrol pada anak usia dini dapat memicu hambatan perkembangan psikologis, termasuk penurunan kemampuan konsentrasi dan kecenderungan perilaku temper tantrum saat gawai

dipisahkan dari jangkauan mereka." Ketidaksiapan orang tua dalam menghadapi gempuran teknologi sering kali berujung pada penggunaan perangkat digital sebagai "pengasuh elektronik" demi kepraktisan instan, yang dalam jangka panjang justru mengikis kualitas interaksi interpersonal di dalam keluarga.

Dalam penelitian oleh Husnaeni, (2024) menjelaskan bahwa anak-anak sekarang sering menghabiskan waktunya menggunakan perangkat elektronik seperti smartphone, iPad, tablet, dan komputer. Dalam pengamatan peneliti di lapangan, peneliti kerap menemukan fenomena penggunaan perangkat digital pada anak yang berlangsung tanpa supervisi orang tua. Mayoritas orang tua berdalih bahwa pemberian gawai merupakan solusi praktis agar aktivitas domestik, seperti membersihkan rumah, tidak terganggu. Gawai cenderung difungsikan sebagai pendamping sementara bagi anak agar tetap tenang di dalam rumah, sehingga orang tua merasa tidak perlu khawatir selama anak tidak beraktivitas di luar. Namun, kenyataannya menunjukkan adanya inkonsistensi; orang tua sering kali tetap membiarkan anak terpapar gawai meskipun pekerjaan rumah tangga mereka telah selesai dilakukan.

Fenomena ini juga didukung oleh penelitian (Pradevi, 2020) yang melakukan survei mengenai penggunaan perangkat seluler oleh anak-anak. Survei tersebut melibatkan 2.500 orang tua di beberapa negara, di antaranya Indonesia, Singapura, Thailand, Malaysia, dan Filipina. Hasil survei tersebut menunjukkan bahwa 98% anak-anak di Asia Tenggara menggunakan gawai. Penelitian ini juga menemukan bahwa 67% anak menggunakan gawai yang dimiliki orang tuanya,

18% menggunakan perangkat bersama keluarga, dan 14% menggunakannya sendiri.

Berdasarkan fakta tersebut, pada periode ini, anak memiliki daya serap yang luar biasa terhadap stimulasi dari lingkungannya, termasuk rangsangan audiovisual dari gawai yang diterima secara terus-menerus (Purnamasari et al., 2022). Dalam studi terbaru oleh *Window of Health* (2026), jika penggunaan gawai dibiarkan tanpa pengawasan, stimulasi satu arah yang berlebihan berisiko menghambat perkembangan aspek motorik, kemampuan bicara, serta kecerdasan sosial anak. Kurangnya interaksi timbal balik antara orang tua dan anak di masa kritis ini dikhawatirkan akan membentuk pola perilaku digital yang pasif dan ketergantungan sejak dini, yang pada akhirnya dapat memengaruhi struktur kepribadian anak di masa depan (Pradona & Qarni, 2023).

Meskipun demikian, gawai memiliki berbagai fitur seperti permainan dan mudah digunakan. Namun, penggunaan gawai juga dapat memengaruhi interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya serta perkembangan emosinya. Di sisi lain, gawai bisa menjadi alat atau media pembelajaran yang sangat efektif (Tasya Hidayatuladkia et al., 2021). Kecenderungan anak menggunakan gawai dapat memengaruhi interaksi anak dengan sekitarnya serta perkembangan emosinya. Selain itu, dampak positifnya adalah memudahkan anak berkomunikasi dengan orang tua atau keluarga jika ada hal penting yang ingin disampaikan saat berada jauh dari orang tua atau keluarga, misalnya ketika mereka sedang mengalami perasaan tidak aman di sekitarnya dan gawai digunakan untuk kebutuhan belajar. Jadi, gawai memiliki dampak positif maupun dampak negatif.

Dampak negatif tersebut diperparah oleh ketimpangan antara ketersediaan teknologi dan kontrol orang tua yang menciptakan fenomena *phubbing* di dalam rumah, di mana komunikasi secara verbal berkurang karena masing-masing anggota keluarga lebih terfokus pada layar masing-masing. Hal ini menjadi krusial karena pola komunikasi yang dibangun sejak dini akan menentukan bagaimana anak memproses batasan dan aturan. Menurut Chusna (2017) ditegaskan bahwa "media gawai memiliki pengaruh ganda terhadap karakter; ia bisa menjadi sarana edukasi namun lebih sering menjadi bumerang bagi pembentukan karakter anak jika tidak dibarengi dengan pola komunikasi orang tua yang aktif dan edukatif." Realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak orang tua menerapkan pola komunikasi otoriter yang hanya memberikan larangan tanpa penjelasan, atau sebaliknya, pola permisif yang membiarkan anak menggunakan gawai tanpa durasi yang jelas. Akibatnya, anak kehilangan figur keteladanan dan gagal memahami urgensi dari pembatasan tersebut.

Berdasarkan penelitian sebelumnya bahwa adanya dampak negatif dalam penggunaan gawai oleh anak, orang tua perlu mengontrol penggunaan gawai anak agar anak tidak menjadi candu. Dalam hal ini, orang tua perlu menjelaskan secara langsung kepada anak mengenai dampak negatif dari penggunaan gawai serta menjelaskan bahwa gawai digunakan sesuai dengan kebutuhan anak, misalnya untuk belajar atau berkomunikasi dengan teman untuk membahas hal-hal terkait sekolahnya. Peran orang tua merupakan cara yang digunakan oleh orang tua terkait dengan pandangan mengenai tugas yang harus dijalankan dalam mengasuh anak. Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan anak

adalah kebiasaan anak dalam bermain gawai. Peran orang tua sangat penting dalam membatasi dan mengawasi anak saat bermain gawai (Wulan Sari et al., 2024).

Dalam konteks peran orang tua tersebut, pembagian peran dalam keluarga juga perlu diperhatikan. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah perempuan yang berperan sebagai pengurus rumah tangga di Indonesia masih jauh lebih besar dibandingkan laki-laki. Pada tahun 2021 tercatat sekitar 36,7 juta perempuan menjadi pengurus rumah tangga, sedangkan laki-laki yang berstatus sebagai bapak rumah tangga hanya sekitar 3,85 juta orang. Perbedaan ini menunjukkan bahwa peran domestik dan pengasuhan anak masih didominasi oleh ibu. Kondisi tersebut tidak terlepas dari konstruksi sosial dan budaya yang menempatkan ibu sebagai figur utama dalam mengurus rumah tangga dan perkembangan anak.

Dalam praktik sehari-hari, ibu cenderung memiliki intensitas interaksi yang lebih tinggi dengan anak dibandingkan ayah, termasuk dalam mendampingi dan mengawasi penggunaan gawai sejak dini. Oleh karena itu, dalam penelitian mengenai pola komunikasi orang tua dan pengawasan penggunaan gawai, peran ibu menjadi sangat strategis. Meskipun demikian, pengasuhan anak tetap merupakan tanggung jawab bersama antara ayah dan ibu, sehingga keterlibatan kedua orang tua diperlukan untuk menciptakan pola komunikasi yang seimbang dan efektif dalam mendukung perkembangan anak.

Oleh karena itu, urgensi penelitian ini adalah karena secara akademis dapat memperkaya kajian ilmu komunikasi, khususnya dalam ranah komunikasi

keluarga, dengan menekankan peran komunikasi dan pola asuh dalam mengatasi tantangan era digital.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi dan pola asuh orang tua dengan anak dalam pengawasan gawai sejak dini?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pola komunikasi dan pola asuh orang tua dalam pengawasan penggunaan gawai pada anak usia dini.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat orang tua dalam pengawasan penggunaan gawai pada anak usia dini.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan keilmuan tentang pola komunikasi orang tua dalam pengawasan penggunaan gawai pada anak usia dini dengan cara yang tepat dan baik. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan pembaca dapat memahami pola komunikasi yang biasa digunakan orang tua khususnya dalam hal pengawasan penggunaan gawai pada anak-anak.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan menjadi gambaran tentang cara orang tua dalam mengawasi penggunaan gawai terhadap anak usia dini. Selain itu, penelitian ini juga memberikan penjelasan tentang pola komunikasi yang sering digunakan orang tua untuk mengawasi penggunaan gawai pada anak. Dengan mengetahui cara orang tua dalam berkomunikasi dengan anak, pembaca khususnya orang tua dapat menerapkan cara berbicara yang baik dengan anak agar tidak terjadi hal-hal yang tidak layak dilihat saat anak bermain gawai.

b. Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran kepada orang tua tentang cara orang tua dalam mengawasi penggunaan gawai bagi anak-anak mereka. Dengan adanya penelitian ini, orang tua bisa memahami metode yang digunakan dalam mengawasi gawai anak. Mengetahui pola komunikasi yang digunakan orang tua terhadap anak dapat membantu pembaca, khususnya orang tua, dalam menerapkan teknik berkomunikasi yang tepat agar anak terhindar dari pengaruh negatif saat menggunakan gawai.

c. Bagi Peneliti

Peneliti dapat memperoleh pemahaman tentang berbagai metode yang digunakan oleh orang tua dalam berkomunikasi untuk mengawasi penggunaan gawai pada anak usia dini yang umum terjadi dalam masyarakat.