

BAB I

PENDAHULUAN

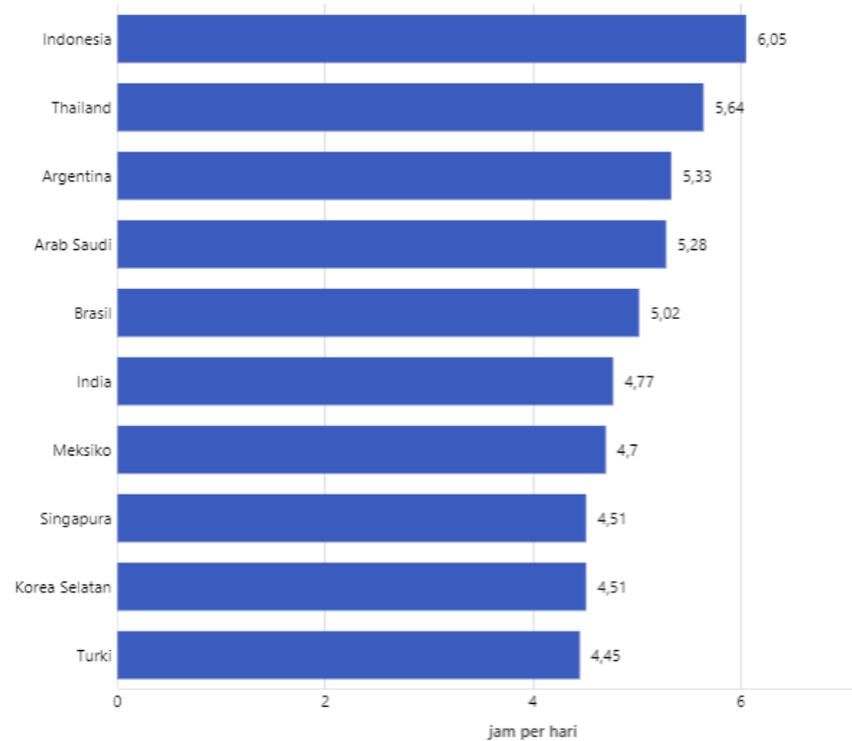
1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman *modern* saat ini, ditandai dengan kemajuan teknologi yang pesat. Hal ini terlihat dari munculnya berbagai teknologi baru yang canggih, seperti *gadget*. *Gadget*, baik tablet, laptop, maupun *smartphone*, merupakan alat teknologi yang berisi berbagai aplikasi dan informasi tentang segala hal di dunia, di antara *gadget* tersebut, *smartphone/handphone* adalah yang paling populer dan digunakan oleh hampir semua kalangan. *Smartphone* telah menjadi kebutuhan pokok dalam kehidupan sehari-hari. Manfaatnya antara lain untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi terkini, yang dapat mempermudah urusan seseorang.

Adanya *smartphone mobile*, pengguna juga merasa kehadiran *smartphone* ini dapat mengurangi rasa bosan maupun kesepian, dengan menggunakan berbagai aplikasi yang di dalamnya, seperti Whatsapp, Instagram, Game Online, YouTube, Facebook. Saat ini hampir semua kalangan terutama remaja menggunakan *gadget* dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya, bahkan anak di bawah umur pun sudah diberikan *gadget* oleh orang tuanya.

Gambar 1. 1

Grafik Penggunaan Ponsel/Perangkat *Mobile Android* Terlama (2023)



Sumber: databoks.katadata.co.id

Dilansir dari databoks.katadata.co.id Menurut laporan *State of Mobile 2024*, Indonesia Merupakan negara yang paling “kecanduan” menggunakan perangkat *mobile* seperti ponsel atau tablet Android, pada tahun 2021 rata-rata durasi penggunaan perangkat *mobile* warga Indonesia 5,99 jam per hari. Angka tersebut terus meningkat setiap tahunnya, pada tahun 2022 mencapai 6,41 jam per hari dan menurun pada tahun 2023 rata-rata masyarakat Indonesia menggunakan ponsel tersebut 6,05 jam per hari, meskipun mengalami penurunan angka tersebut tetap paling lama dibandingkan negara lain yang di riset, Indonesia menjadi urutan 1 dari 10 negara yang di riset. (Annur, 2024)

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik, di era sekarang yang serba mudah dan semua bisa dilakukan melalui *smartphone*, jumlah pengguna *smartphone* meningkat dari tahun 2020 hingga 2023 khususnya di Jawa Barat. Hal ini dijelaskan melalui tabel 1.1 Sebagai berikut ini:

Tabel 1. 1

Penggunaan *Smartphone* di Jawa Barat

NO	TAHUN	JUMLAH (%)
1.	2020	64,83
2.	2021	62,76
3.	2022	70,37
4.	2023	68,87

Sumber: bps.go.id

Bedasarkan tabel diatas pada data statistik penggunaan *smartphone* di Jawa Barat terlihat bahwa pada tahun 2020 hanya 64,83% populasi yang menggunakan *smartphone*. Angka ini mengalami penurunan menjadi 62,76% pada tahun 2021. Namun, terjadi peningkatan yang cukup drastis pada tahun 2022 yang mencapai 70,37% populasi dan pada tahun 2023 menjadi 68,87% populasi di Jawa Barat yang menggunakan *smartphone* (Kor, 2024). Meningkatnya penggunaan *smartphone* khususnya di Jawa Barat menunjukkan pentingnya *smartphone* dalam menunjang berbagai aktivitas sehari-hari seperti berkomunikasi, bekerja, sekolah, serta mencari dan berbagi informasi.

Dilansir dari detiknews.com Berdasarkan catatan (Rumah Sakit Jiwa) RSJ Cisarua Jawa Barat pada tahun 2019 pihaknya belum merinci data anak yang kecanduan *handphone*. Namun dari catatan yang ada, setiap bulannya di tahun 2019 ada belasan anak yang menjalani rawat jalan. Lalu pada Januari hingga Februari 2021

ada 14 anak alami kecanduan *handphone* yang menjalani rawat jalan. Sementara pada tahun 2020 rentang bulan Januari sampai Desember total ada 98 anak yang menjalani rawat jalan gegara kecanduan *handphone*. Dimulai dari usia 11 hingga 15 tahun itu anak-anak terpaksa menjadi pasien Rumah Sakit Jiwa (RSJ) Cisarua, anak-anak tersebut yang mengalami kecanduan *handphone*, dengan penggunaan *gadget* diatas 6 jam perhari. (Pradana, 2021)

Hal ini dengan hasil wawancara bersama konselor anak mengenai Dampak pada anak-anak dan orang dewasa yang mengalami kecanduan *gadget*:

“Dampak pada anak-anak tidak terlihat efeknya secara langsung adapun beberapa efek yang akan terjadi pada anak *speech delay*, tidak bisa bergaul, dan apapun kemauannya harus dituruti, karena pada anak-anak belum memiliki kontrol diri pada diri mereka sehingga harus masih dipantau oleh orang tuanya, sedangkan pada dewasa itu sudah memiliki kontrol diri sehingga ketika lelah bermain *handphone* dapat berhenti, tetapi dampak pada orang dewasa dapat menjadi kriminal” (Wawancara Prapenelitian dengan Konselor Anak Agnia Amalia, S.Psi, 3 Mei 2024)

Penggunaan *smartphone* yang terus meningkat setiap tahunnya memberikan pengaruh besar dalam kehidupan manusia. *Smartphone* membantu penggunanya dalam kehidupan sehari-hari, namun di sisi lain, penggunaannya yang berlebihan dapat menimbulkan efek negatif.

Salah satu efek negatifnya adalah kecanduan *smartphone*. Ketika seseorang sibuk dengan ponselnya, ia bisa lupa waktu dan mengabaikan aktivitas lain. Hal ini terutama terjadi pada anak-anak yang menggunakan *smartphone* untuk belajar, karena ketika anak-anak sudah dibiasakan menggunakan *smartphone* itu tidak hanya digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi anak-anak juga menggunakan nya untuk menonton Youtube, *browsing* internet, gaya hidup anak-anak yang

seperti ini dibutuhkannya perhatian orang tua agar anak-anak tidak mengalami kecanduan.

Kondisi kecanduan *gadget* tersebut membuat pengguna *smartphone* memiliki kecenderungan untuk menggunakan *smartphone* secara berlebihan. Penggunaan *smartphone* secara berlebihan akan membuat seseorang mengalami yang namanya *nomophobia*.

Nomophobia atau biasa dikenal dengan singkatan “*No Mobile Phone Phobia*” atau gangguan tidak bisa jauh-jauh dari *mobile phone* merupakan suatu gangguan ketergantungan yang dialami seorang individu terhadap *mobile phone*, sehingga bisa mendatangkan kekhawatiran yang berlebihan jika *mobile phone* nya tidak ada di dekatnya (Mawardi, 2018)

Nomophobia yang dapat mengakibatkan terganggunya kesehatan kepribadian, menurunnya minat belajar, penurunan prestasi akademik serta sikap menjauh dari kehidupan sosial seperti keluarga dan masyarakat. Orang yang didiagnosis menderita *Nomophobia* akan lebih banyak menghabiskan waktu dengan *smartphone* nya dibandingkan berinteraksi dengan orang-orang sekitarnya. Hal ini dengan hasil wawancara bersama konselor anak mengenai indikasi awal saat anak mengalami kecanduan *gadget*:

“Indikasi awal kecanduan *gadget* pada anak dapat dilihat dari beberapa faktor menurut pandangan konselor anak, jika seorang anak tidak dapat melepaskan *gadget*nya selama 8 jam dalam sehari, terutama saat orang tua bekerja dan seorang anak terus menerus bermain *handphone* hingga tidur larut malam, perilaku tersebut menunjukkan tanda-tanda awal kecanduan.” (Wawancara Prapenelitian dengan Konselor Anak Agnia Amalia, S.Psi, 3 Mei 2024)

Ada beberapa faktor yang memicu munculnya *nomophobia*, yaitu lingkungan, adanya pengalaman dari masing-masing individu, pola asuh dan kebiasaan serta tingkat penggunaan *smartphone* itu sendiri (Khasna & Supriyadi, 2024). *Nomophobia* dapat juga menimbulkan dampak negatif lainnya, seperti berkurangnya komunikasi dengan keluarga maupun orang lain yang dilakukan secara langsung dikarenakan seseorang lebih memilih untuk berkomunikasi melalui media sosial karena kemudahan yang dilakukan. Berdasarkan hasil proses wawancara bersama konselor anak yang dilakukan mengenai usia anak mengalami kecanduan *handphone* terlihat bahwa:

“Orang tua yang kurang memahami cara mengasuh anak dapat membuat situasi ini lebih buruk, menyebabkan anak semakin bertumbuh dewasa dapat mengalami kecanduan. Biasanya, kecanduan ini terjadi saat anak masih bersekolah dasar kelas 4 hingga 6 sd, dimana anak mulai menolak keluar rumah, bersikap anti-sosial, atau terus-menerus menggunakan *handphone*” (Wawancara Prapenelitian dengan Konselor Anak Agnia Amalia, S.Psi, 3 Mei 2024)

Kurangnya interaksi komunikasi antara orang tua dan anak dapat menimbulkan ketidakterbukaan diantara keduanya. Komunikasi merupakan hal yang paling penting untuk dalam hubungan antara manusia, salah satunya komunikasi di dalam keluarga dalam komunikasi antarpribadi. Komunikasi yang efektif yang terjalin antara semua anggota keluarga dapat menciptakan kebersamaan dan saling pengertian di dalam keluarga, oleh karena itu komunikasi sangat penting dalam keluarga, terutama untuk menjaga keharmonisan dan kehangatan dalam rumah tangga.

Setiap orang tua mempunyai kendali atas apapun yang dilakukan oleh anak-anaknya. Komunikasi antara orang tua dan anak yang memasuki remaja juga

berperan terhadap proses belajar dan kehidupan sosial anak. Komunikasi yang baik antara anggota keluarga adalah sebagai jembatan atau media kehidupan bagi yang keluarga utuh dan harmonis. Kurangnya komunikasi yang terjadi antara orang tua dan dengan anak remaja menjadi persoalan yang cukup serius, karena berdampak buruk bagi perkembangan anak.

Dalam hal ini keluarga juga berperan penting dalam mengarahkan dari sesuatu yang kecil sampai sesuatu yang besar. Kurangnya pemahaman orang tua tentang *gadget* dapat mengganggu interaksi dengan anak. Orang tua seharusnya mengawasi anak-anak saat menggunakan *gadget*, namun hal ini menjadi sulit karena anak-anak umumnya lebih paham menggunakan *gadget* daripada orang tua oleh karena itu orang tua harus mengawasi anak nya ketika bermain *gadget*.

Peran orang tua dalam hal ini adalah dalam penyediaan *gadget* untuk anaknya karena banyak orang tua sekarang yang lebih memilih memberikan gadget kepada anak sebagai sarana untuk bermain. Itu menyebabkan anak lebih mudah menggunakan *gadget* untuk kepentingan atau keinginannya dan hal itu akan berdampak buruk bagi anak itu ketika sudah dibiasakan menggunakan *gadget* untuk bermain memenuhi keinginan nya karena anak bisa tidak ingin berhenti dan tidak mau dilarang oleh orang tuanya.

Hubungan seorang anak dengan orang tua merupakan salah satu hubungan yang rawan terjadi perselisihan karena seringkali terjadi kesalahpahaman Masalah kesalahpahaman dalam hubungan ini marak terjadi karena belum terciptanya

komunikasi yang baik maka diperlukannya proses komunikasi yang baik antara orang tua dan anak agar tidak terjadinya kesalahpahaman.

Sebagai orang tua pun harus mendengarkan pendapat yang diungkapkan seorang anak, tidak boleh mengabaikan apa yang disampaikan, agar anak pun merasa dihargai dan didengar pendapat yang ia keluarkan dan memberikan pemahaman pada anak akan mudah diberikan apabila orang tua mengerti akan penerapan bagaimana proses komunikasi yang baik dan tepat mengenai pemanfaatan *gadget* yang bijak oleh anak.

Proses komunikasi adalah merupakan hal yang penting dalam sebuah proses pengiriman dan penerimaan pesan, agar pesan dapat tersampaikan dan dipahami oleh penerima dalam berinteraksi. Namun, interaksi tersebut tidak selalu berjalan dengan lancar. Tidak semua pesan yang disampaikan bisa benar-benar dimengerti dan dipahami oleh penerima pesan. Akibatnya, kesamaan makna tidak tercapai atau komunikasi menjadi tidak efektif karena adanya hambatan-hambatan yang muncul (Aqhobah & Purwaningwulan, 2020). Permasalahan tersebut dapat dilihat dari kajian ilmu komunikasi, yaitu bagaimana proses komunikasi antarpribadi antara orang tua dengan anak dalam upaya mencegah ataupun menekan penggunaan *smartphone* tersebut pada anak-anak mereka.

Menurut Davito dalam buku komunikasi antar personal oleh Allo Liliweri “Komunikasi interpersonal atau antarpribadi adalah interaksi verbal dan nonverbal antara dua (atau kadang-kadang lebih dari dua) orang yang saling tergantung satu sama lain.” (Devito dalam Liliweri, 2015: 26)

Konsep komunikasi tersebut tentunya terjadi dalam permasalahan penelitian ini yaitu adanya komunikasi antara orang tua dengan anaknya dalam mengawasi penggunaan *smartphone* tersebut agar tidak terjadinya kondisi *nomophobia*. Hal ini sangatlah penting karena orang tua merupakan panutan bagi anak-anak, tentunya kapasitas orang tua juga akan lebih berpengaruh guna mengawasi penggunaan *smartphone* oleh anak-anak yang secara berlebihan.

Proses komunikasi yang dilakukan antara orang tua dan anak untuk melihat bagaimana cara orang tua menyampaikan bahwa bahayanya penggunaan *smartphone* yang berlebihan, dan *feedback* dari seorang anak yang dilarang untuk bermain *smartphone* oleh orang tuanya. *Smartphone* akan sangat berguna, jika kita bijak dalam mengaplikasikannya untuk mengarahkan produktivitas yang lebih positif. Adanya *smartphone* di kehidupan kita, tentunya terdapat manfaat didalamnya, diantaranya *smartphone* sangat membantu dan memudahkan peningkatan pada produktivitas kita. Diperlukannya pengawasan orang tua kepada anak nya dalam menggunakan *smartphone*.

Peneliti memilih melakukan penelitian di kota Bandung dikarenakan saat ini kota Bandung dianggap sebagai kota besar dengan banyaknya penduduk, sehingga anak-anak sering diasuh oleh orang lain dan diberi *handphone* untuk membuat mereka tenang, menyebabkan orang tua di kota besar kesulitan membatasi pemakaian *handphone* anak-anak karena kesibukan kerja.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti **“Proses Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dan Anak yang**

Mengalami *Nomophobia* dalam Mengatasi Dampak *Nomophobia* di Kota Bandung ”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang dan permasalahan di atas, maka peneliti merumuskan masalah yang ada sebagai berikut.

1.2.1 Rumusan Masalah Makro

Rumusan masalah makro dalam penelitian ini berdasarkan penjelasan latar belakang dan permasalahan di atas sebagai berikut **“Bagaimana Proses Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dan Anak yang Mengalami *Nomophobia* dalam Mengatasi Dampak *Nomophobia* di Kota Bandung”**

1.2.2 Rumusan Masalah Mikro

Rumusan masalah mikro dalam penelitian ini berdasarkan penjelasan latar belakang dan permasalahan di atas sebagai berikut.

1. Bagaimana Interaksi Verbal yang dilakukan Antara Orang Tua dan Anak yang Mengalami *Nomophobia* dalam Mengatasi Dampak *Nomophobia* di Kota Bandung ?
2. Bagaimana Interaksi Nonverbal yang dilakukan Antara Orang Tua dan Anak yang Mengalami *Nomophobia* dalam Mengatasi Dampak *Nomophobia* di Kota Bandung?
3. Bagaimana Umpan Balik yang didapatkan Antara Orang Tua dan Anak Yang Mengalami *Nomophobia* dalam Mengatasi Dampak *Nomophobia* di Kota Bandung?

4. Bagaimana Hambatan yang dihadapi Antara Orang Tua dan Anak yang Mengalami *Nomophobia* dalam Mengatasi dampak *Nomophobia* di Kota Bandung?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan latar belakang dan permasalahan di atas, maksud dan tujuan penelitian sebagai berikut.

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian yaitu Untuk Mengetahui Bagaimana “Proses Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dan Anak yang Mengalami *Nomophobia* dalam Mengatasi Dampak *Nomophobia* di Kota Bandung”

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui Interaksi Verbal yang dilakukan Antara Orang Tua dan Anak yang Mengalami *Nomophobia* dalam Mengatasi Dampak *Nomophobia* di Kota Bandung.
2. Untuk Mengetahui Interaksi Nonverbal yang dilakukan Antara Orang Tua dan Anak yang Mengalami *Nomophobia* dalam Mengatasi Dampak *Nomophobia* di Kota Bandung.
3. Untuk Mengetahui Umpan Balik yang didapatkan Antara Orang Tua dan Anak yang Mengalami *Nomophobia* dalam Mengatasi Dampak *Nomophobia* di Kota Bandung.

4. Untuk Mengetahui Hambatan yang dihadapi Antara Orang Tua dan Anak yang Mengalami *Nomophobia* dalam Mengatasi Dampak *Nomophobia* di Kota Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan pada penelitian baik untuk peneliti dan pembaca adalah untuk mengetahui bagaimana Proses Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dan Anak yang Mengalami *Nomophobia* dalam Mengatasi Dampak *Nomophobia* di Kota Bandung. Adapun kegunaan lain yang diharapkan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Kegunaan secara teoritis penelitian ini diharapkan memberikan manfaat agar penelitian ini dapat dijadikan pengembangan ilmiah di bidang Ilmu Komunikasi khususnya mengenai Proses Komunikasi Antarpribadi.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan penelitian ini secara praktis, diharapkan bisa memberikan suatu masukan atau referensi tambahan yang dapat diaplikasikan dan menjadi pertimbangan. Kegunaan secara praktis pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Kegunaan Bagi Peneliti

Dapat dijadikan bahan referensi sebuah pengetahuan dan pengalaman serta penerapan ilmu yang diperoleh peneliti selama studi secara teoritis. Dalam hal ini khususnya mengenai **Proses Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dan Anak yang Mengalami *Nomophobia* dalam Mengatasi Dampak *Nomophobia* di Kota Bandung.**

2. Kegunaan Bagi Akademik

Secara praktis penelitian ini dapat berguna bagi mahasiswa UNIKOM (Universitas Komputer Indonesia) secara umum, dan mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi secara khusus yang dapat dijadikan sebagai literatur dan referensi tambahan terutama bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian pada kajian yang sama.

3. Kegunaan Bagi Orang Tua

Dapat dijadikan sebagai bahan Informasi dan evaluasi untuk berkomunikasi dengan anak terutama mengenai Proses Komunikasi Antarpribadi pada Fenomena *Nomophobia* Sehingga dapat membantu orang tua memahami secara lebih mendalam bagaimana cara terbaik untuk berkomunikasi dengan anak terkait *Nomophobia*