

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia menjadi negara kecanduan gadget nomor satu di dunia dengan menghabiskan waktu paling lama untuk melihat gadget. Data ini diambil dari State of Mobile 2023, diketahui bahwa orang Indonesia rata-rata menghabiskan 5,7 jam per hari untuk bermain gadget pada tahun 2022. Jumlah waktu tersebut meningkat dari tahun 2021, yang sebelumnya yaitu 5,4 jam per hari. Hasil survei terhadap anak-anak dari 34 provinsi di Indonesia menunjukkan bahwa lebih dari 19% remaja di Indonesia mengalami kecanduan gadget. Lebih spesifik, 19,3% remaja dan 14,4% dewasa muda teridentifikasi sebagai individu yang kecanduan. Ada 2.933 remaja yang mengalami peningkatan waktu online dari 7,27 jam menjadi 11,6 jam per hari, mengalami kenaikan sebesar 59,7% (Putri et al., 2024).

Menurut data yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia untuk periode tahun 2022–2023, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 215,63 juta orang. Terjadi peningkatan sebesar 1,17% dari jumlah sebelumnya yang mencapai 210,03 juta orang (APJII, 2023). Secara regional, Jawa Timur menempati peringkat kelima dengan persentase 81,26%, sementara Banten berada di peringkat pertama dan DKI Jakarta di peringkat kedua (Kusuma Rini & Huriah, 2020).

Remaja adalah masa transisi dari anak ke dewasa yang ditandai dengan perubahan fisik, emosional, dan sosial. Remaja mulai mencari jati diri dan kemandiriannya, serta mengalami perkembangan pesat dalam hubungan sosial dan emosional (Kapetanovic & Boson, 2022). Remaja yang menggunakan gadget, seperti

smartphone, tablet, dan perangkat digital lainnya, menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari remaja. Remaja menggunakan perangkat elektronik yang memungkinkan mereka untuk dengan mudah memperoleh informasi, berkomunikasi, dan berbagi secara online (Yunita, 2021).

Remaja menjadi kecanduan gadget karena mereka sangat bergantung pada perangkat untuk mengakses media sosial dengan berbagai cara yang mudah. Kecanduan gadget dapat menyebabkan perilaku atau ketergantungan yang berlebihan terhadap media sosial (E. Kim et al., 2018). Remaja akan dengan mudah melakukan apa yang mereka suka, jika mereka diberi kesempatan. Ketidakmampuan pecandu untuk melepaskan diri dari gadget, ketidakmampuan untuk melepaskan diri dari gadget sebagai cara untuk melepaskan diri dari perasaan tertekan, perasaan tidak menyenangkan yang muncul ketika penggunaan gadget dikurangi atau dihentikan, peningkatan konflik dengan orang lain akibat kegiatan, dan kecenderungan untuk mengulangi penggunaan gadget setelah kehilangan kontrol (Xin et al., 2021). Remaja yang terlalu tergantung pada gadget yang mengganggu kehidupan sehari-hari mereka biasanya mengalami keasyikan dan kecenderungan apatis terhadap orang lain, dan mereka sering marah jika ada yang mengganggu mereka (Sazili et al., 2023).

Remaja yang mengalami kecanduan gadget beresiko mengganggu kehidupan sehari-hari dan tidak dapat beradaptasi dengan lingkungan, sehingga menghambat komunikasi dengan orang-orang sekitar (Putra & Ariana, 2022). Remaja yang sering menggunakan perangkat elektronik mengalami kesulitan dalam interaksi sosial dengan orang-orang di sekitar mereka. Hadirnya perangkat elektronik, interaksi antara orang tua dan anak akan berubah sebelumnya, orang tua berinteraksi secara

langsung, tetapi sekarang mereka berinteraksi melalui perangkat elektronik. Perubahan dalam cara berkomunikasi dan berinteraksi sosial terhadap keluarga ini akan berdampak pada sikap yang individu (Kualitatif et al., 2024). Kecanduan gadget telah banyak dikaitkan dengan dampak negatif terhadap hubungan sosial remaja, termasuk hubungan komunikasi dengan orang tua. Remaja semakin terhubung dengan dunia digital seperti jejaring sosial, game online, dan berbagai bentuk hiburan digital interaksi mereka dengan orang tua sering kali berkurang (Almadani, 2023).

Komunikasi antara remaja dan orang tua yang kurang menjadikan permasalahan yang semakin mengkhawatirkan, karena komunikasi keluarga merupakan landasan penting untuk menjaga hubungan yang sehat antara remaja dan orang tuanya. Kecanduan gadget dapat mengisolasi remaja dari lingkungan sosial nyata, termasuk menurunkan kualitas komunikasi dan keterlibatan emosional dengan keluarga (Orm et al., 2022). Kualitas percakapan sehari-hari, kedekatan emosional, dan perhatian yang diberikan kepada orang tua (S. K. Keluarga & April, 2016). Komunikasi orang tua dapat memberikan dukungan emosional, menetapkan batasan dan membimbing anak dalam pengambilan keputusan sehari-hari. Agar interaksi sosial anak dan orang tua dalam keluarga berjalan dengan baik, orang tua memerlukan keahlian, kesabaran, keteguhan dalam bersikap dan tindakan untuk mengawasi anak mereka, terutama remaja. Peran remaja dapat lebih baik di masa depan karena mereka masih dapat berkomunikasi dengan keluarga mereka. (Sumartono & Rizaldi, 2017).

Komunikasi antara orang tua dan anak mulai mengalami perubahan drastis, penggunaan gadget di kalangan remaja menimbulkan kecanduan yang berdampak pada komunikasi dengan orang tua (Q. X. Liu et al., 2013). Kecanduan gadget dapat menghambat perkembangan komunikasi verbal dan nonverbal antara anak dan orang

tua, sehingga dapat menurunkan kualitas komunikasi keluarga secara keseluruhan (Moilanen et al., 2018). Komunikasi antara orang tua dan remaja terjadi dengan cara yang nyaman dan terbuka, dapat menyelesaikan masalah yang ada, pendapat remaja dapat didengar, dan merasa bahwa remaja adalah bagian dari keluarga, maka komunikasi tersebut dianggap berkualitas baik. Kejelasan pesan, ketepatan waktu, metode penyampaian, dan keterbukaan dalam interaksi adalah beberapa contoh bentuk kualitas komunikasi (Cai et al., 2021). Kejelasan pesan sangat penting agar penerima dapat memahami informasi yang disampaikan. Komunikasi yang berkualitas dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, dan mendukung kolaborasi yang efektif (Zhang, 2020).

Bentuk kualitas komunikasi ini berkaitan dengan kejelasan pesan, orang tua melarang penggunaan gadget, orang tua dapat menjelaskan alasan pelanggaran penggunaan gadget, seperti dampak negatifnya terhadap kesehatan mental dan sosial, sehingga remaja merasa terlibat dalam proses pengambilan keputusan (Kira et al., 2017). Kejelasan pesan yang disampaikan oleh orang tua berperan penting dalam membantu remaja mengatasi kecanduan gadget dan membangun hubungan yang lebih baik. Ketepatan waktu bagi orang tua untuk berkomunikasi pada momen yang tepat, remaja lebih terbuka untuk mendengarkan dan menerima informasi (Giri, 2014). Komunikasi yang dilakukan pada waktu yang tepat misalnya, saat remaja merasa frustrasi dengan penggunaan gadget dapat meningkatkan efektivitas pesan yang disampaikan dan mendorong remaja untuk lebih mempertimbangkan dampak dari kebiasaan. Komunikasi yang dilakukan pada saat yang tepat, ketika remaja tidak sibuk dengan gadget dapat meningkatkan perhatian mereka dan menciptakan lingkungan yang lebih kondusif.

Cara penyampaian, orang tua perlu menggunakan metode yang relevan dan mudah dipahami oleh remaja, seperti diskusi yang melibatkan media visual, agar pesan lebih mudah diterima. Komunikasi yang terdapat elemen-elemen digital, seperti video atau aplikasi interaktif, dapat meningkatkan keterlibatan remaja dan membantu mereka lebih memahami isu terkait kecanduan gadget (Wang et al., 2017). Penggunaan bahasa yang positif dan mendukung saat menyampaikan pesan dapat menciptakan suasana yang lebih terbuka dan mendukung, sehingga remaja merasa nyaman untuk berdiskusi tentang perasaan dan perilaku mereka terkait penggunaan gadget. Keterbukaan dalam interaksi orang tua perlu menciptakan ruang aman di mana remaja merasa nyaman untuk berbagi pengalaman dan perasaan terkait penggunaan gadget.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada 7 remaja laki-laki dan 3 remaja perempuan di Desa Wonolopo dengan melalui wawancara singkat yang dilakukan pada 18 Oktober 2024 didapatkan data mengenai kecanduan gadget, yaitu 2 remaja perempuan tidak kecanduan gadget karena remaja tersebut ada jadwal di jam tertentu untuk bermain gadget, sedangkan 1 remaja perempuan dan 7 remaja laki-laki kecanduan gadget karena orang tuanya yang kesehariannya bekerja dan mereka sudah mempunyai gadget sendiri.

Berdasarkan fenomena kurangnya kejelasan pesan, orang tua tidak mampu mengartikulasikan dengan baik alasan di balik pembatasan gadget, remaja merasa bahwa aturan tersebut tidak adil atau tidak beralasan, yang dapat menyebabkan penolakan terhadap aturan tersebut. Ketepatan waktu, orang tua tidak konsisten dalam waktu untuk berkomunikasi atau menetapkan batasan, remaja merasa diabaikan atau tidak dihargai, yang pada gilirannya dapat memperburuk perilaku kecanduan mereka

terhadap gadget. Cara penyampaian pendekatan larangan atau kritik tanpa memberikan penjelasan yang memadai tentang dampak kecanduan gadget, yang dapat menyebabkan remaja merasa tidak dimengerti atau bahkan memberontak. Keterbukaan dalam interaksi orang tua merasa kesulitan untuk mendekati anak-anak mereka karena takut akan penolakan atau konflik, sehingga menghindari percakapan yang seharusnya terbuka mengenai penggunaan gadget.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah ada hubungan kualitas komunikasi orang tua dengan kecanduan gadget pada remaja di Desa Wonolopo Kecamatan Mijen Kota Semarang ?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan kualitas komunikasi orang tua dengan kecanduan gadget pada remaja di Desa Wonolopo Kecamatan Mijen Kota Semarang.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui kualitas komunikasi orang tua di Desa Wonolopo Kecamatan Mijen Kota Semarang
- b. Mengetahui kecanduan gadget pada remaja di Desa Wonolopo Kecamatan Mijen Kota Semarang
- c. Mengetahui hubungan kualitas komunikasi orang tua dengan kecanduan gadget pada remaja di Desa Wonolopo Kecamatan Mijen Kota Semarang

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan mengikuti informasi sekaitannya dengan bagaimana komunikasi terhadap remaja.

2. Bagi Remaja

Hasil penelitian ini diharapkan remaja yang dengan kualitas komunikasi orang tua rendah dan kecanduan gadget tinggi dapat mengontrol penggunaan gadget, mengatur bermain gadget agar tidak menjadi kecanduan dan komunikasi dengan orang tua terjalin baik.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian yang akan datang terkait dengan hubungan kualitas komunikasi orang tua dengan kecanduan gadget pada remaja di Desa Wonolopo Kecamatan Mijen Kota Semarang.