

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Atas dasarnya gadget yakni salah satu hal sangat penting pada era jaman sekarang karena kemajuan informasi sekarang berkembang sangat pesat. Namun dalam beberapa hal tidak semua penggunaan gadget dapat berdampak positif beberapa hal bisa berdampak negatif seperti kecanduan dalam bermain gadget dan beberapa aplikasi yang seharusnya digunakan untuk orang dewasa namun sudah digunakan oleh anak bawah umur. Anak-anak harus melalui beberapa proses untuk menuju penggunaan gadget namun hal itu harus didukung dengan pengawasan orang tuanya sejak dini, penggunaan gadget pada usia yang tidak tepat bisa menjadi awal mula dampak negatif dari penggunaan gadget. Interaksi sosial merupakan satu kaitan di antara seseorang atas seseorang dan seseorang atas kelompok. Peran seseorang itu bisa saling mempengaruhi serta mengubah satu atas lainnya, dari seseorang yang lain maka seseorang itu mampu berubah, belajar, serta sebaliknya. Dapat ditarik kesimpulan bahwa bentuk ketrampilan yang harus dimiliki oleh anak-anak yaitu kemampuan akan interaksi sosial.

Interaksi sosial pada lingkungan rumah sangat penting untuk perkembangan sosial remaja. Remaja pada kampung Kwangsan melakukan interaksi sosial namun terhambat dengan adanya gadget, mereka berkumpul bersama namun memainkan gadgetnya sendiri-sendiri. Hal itu berbeda pada saat gadget masih minim penggunaannya, anak-anak yang masih duduk dibangku SD pada saat itu berkumpul untuk mendapatkan hiburan dengan sesama teman sebayanya. Pada jaman dulu setiap anak bermain bersama tanpa adanya gangguan gadget seperti jaman sekarang, mungkin pada zaman nya dulu mereka berkumpul dengan membicarakan hal-hal yang terjadi pada lingkungannya tapi sekarang anak-anak itu berkumpul dengan pembahasan yang tidak jauh dari gadget nya. Dampak negatif yang lain juga sangat terlihat dari berkurangnya permainan-permainan jaman dulu yang sudah mulai hilang seperti petak umpet, kelereng, egrang. Dalam *Journal of Transport Geography* judulnya *Children's Incidental Social Interaction During Travel*

International Case Studies From Canada, Japan, and Sweden (Waygood, dkk 2017: 23) mendeskripsikan interaksi sosial mampu memberi anak rasa akan sensualitas masyarakat pula guna menciptakan kehidupan berikutnya dengan kesejahteraan. Jurnal ini mendeskripsikan ketika seorang anak bepergian keluar sendiri dan terjadi sesuatu maka dia akan meminta bantuan orang lain atau harus melakukan interaksi dengan orang lain. sebaliknya kurangnya interaksi sosial akan menimbulkan kurangnya kesejahteraan sosial pada anak itu sendiri.

Pada era globalisasi, ketika seseorang akan melaksanakan interaksi sosial terdapat media terlebih guna melaksanakan kontak sosial dan berkomunikasi antara satu atas lainnya semakin mudah dan cepat, adanya gadget mampu membantu seseorang untuk bisa berinteraksi satu atas lainnya. Gadget merupakan istilah pada bahasa Inggris yaitu suatu alat elektronik kecil atas banyak kegunaan. Tetapi dengan adanya gadget merubah peradaban semua umat manusia dari anak-anak bahkan sampai dengan lansia. dahulu kita tidak memerlukan gadget untuk berkumpul atau melakukan janji untuk bermain, di jaman gadget yang harusnya interaksi sosial berjalan lebih mudah malah menjadi berkurangnya kontak langsung antar manusia, para remaja khususnya lebih memilih untuk berinteraksi via daring daripada melakukan kontak langsung, padahal jelas berbeda rasanya saat orang melakukan tatap muka dengan interaksi via daring.

Dalam survei yang judulnya “the halifax insurance digital home index” beberapa orang melakukan komunikasi via gadget meskipun berada dalam satu kawasan dengan teman atau satu rumah dengan keluarganya. menurut riset yang mereka dapat sekitar 22 juta orang atau sekitar 45% mereka menggunakan ponsel guna berkomunikasi seperti mengirim pesan sms atau telepon. Dengan menggunakan sosial media dan e-mail akan lebih mudah daripada harus pergi ke ruang sebelah untuk mengobrol dengan anggota keluarga lainnya. Sedangkan, sekitar 22% atas survey, lebih memilih guna berbicara dari telepon ataupun sosial media contohnya twitter dan facebook dibanding harus berinteraksi secara langsung. (G.Hendrastomo, 2016).

Berdasarkan apa yang terjadi di kampung kwansan kebanyakan dari mereka memiliki gadget pribadi saat ditanya mereka lebih sering menggunakan gadget untuk mengakses media sosial Instagram ataupun Youtube, selain media sosial mereka juga mempunyai lebih dari satu game dalam gadget mereka. Tidak hanya itu, beberapa atas mereka mengatakan bahwasanya orang tua menyetujui mereka melakukan kontak langsung dengan gadget selama 24 jam non-stop tanpa adanya tindakan tegas untuk menyuruh berhenti.

Adanya peningkatan waktu penggunaan gadget dapat mengurangi interaksi sosial jadi memberi dampak yang negatif atas pemakainya, bahkan pada rentang usia 6-10 tahun rata-rata memainkan gadgetnya selama 7-9 jam per hari dimana itu membuat anak seusianya yang dulunya sering bermain dengan teman sebaya di lingkungannya menjadi jarang terjadi saat ini, walaupun kadang berkumpul mereka juga tetap lebih fokus untuk bermain gadget (Munisa - 2020).

1.2 Rumusan Masalah

Atas latar belakang serta pada fokus penelitian, jadi bisa didapatkan rumusan masalah berikut ini:

1. Adakah pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 6-10 tahun pada kampung Kwansan?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan gadget atas interaksi sosial pada anak rentang usia 6-10 tahun pada Kampung Kwansan?

1.3 Tujuan Penelitian

Atas rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan guna memahami “Pengaruh dari penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 6-10 tahun di kampung kwansan.”

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini disemogakan mampu memberi yang manfaat baik atas bidang akademis ataupun praktis berikut ini :

a. Manfaat akademis

Penelitian ini bisa bermanfaat sumbangsih ilmu pengetahuan atas bidang Ilmu Komunikasi. Khususnya terkait pengaruh intensitas pemakaian gadget dengan interaksi sosial anak-anak di program studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang.

b. Manfaat praktis

Penelitian ini disemogakan bisa berguna menjadi referensi atas peneliti lain dalam membuat penelitian mengenai pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap interaksi anak.

