

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Era teknologi yang berkembang pesat saat ini mempengaruhi kebiasaan sosial dalam kehidupan manusia secara dinamis. Kemajuan teknologi juga membawa perubahan terhadap manusia dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi karena keterlibatan yang sangat erat dengan hal tersebut (Amala, 2020). Dalam proses komunikasi pada saat ini memerlukan media atau sarana dalam menyampaikan informasi. Media yang sering digunakan pada saat ini adalah media sosial, dengan kehadiran media sosial akan mempermudah manusia dalam melakukan komunikasi secara cepat. Adanya kemudahan tersebut menjadikan seseorang lebih banyak menghabiskan waktu untuk *screen time* setiap hari nya (Karinta, 2022:308). Kini *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, namun anak sudah mengenal penggunaan *gadget*. Data menunjukkan bahwa hasil Susenas pada Maret 2023 terdapat 32,17 persen anak usia dini yang mengakses internet dan terdapat 38,92 persen menunjukkan bahwa anak usia dini yang menggunakan *gadget*.

Keberadaan *gadget* membuat anak sulit untuk lepas dari layar tersebut karena salah satu bentuk hiburan yang mudah diakses. Aplikasi dan fitur dalam *gadget* menjadikan anak nyaman tetapi di samping itu juga *screen time* pada anak akan mempengaruhi emosional dalam proses perkembangan batita dan balita (Novianti & Garzia, 2020 dalam Setyarini et al., 2023:2497). Perkembangan anak akan terhambat ketika pola pengasuhan orang tua tidak disiplin dalam menerapkan waktu *screen time* pada anaknya (Manfaat & Aulia, 2023:19). Gangguan keterampilan sosial yang biasanya sering terjadi pada anak balita adalah mengalami *speech delay* (Anggretha et al., 2023:1492). *Speech delay* menyebabkan anak kesulitan untuk menerima informasi, sulit mengekspresikan perasaan dan pasif dalam berinteraksi yang dapat mengganggu perkembangan emosional anak (Muslimat et al., 2020 dalam Anggretha et al., 2023). Oleh sebab itu, orang tua khususnya ibu perlu memperhatikan *screen time* yang diberikan kepada anak.

Di sisi lain, kehadiran *gadget* juga memberikan banyak dampak yang positif pada anak. *Gadget* mengandung unsur gambar, bunyi, dan warna yang menarik (F. Aprilia

& Thaib, 2024). Selain itu, *gadget* memberikan fitur yang banyak memberikan edukasi berupa pengetahuan pada anak seperti menambah kosa kata baru. Edukasi tersebut mulai banyak ditemukan pada berbagai aplikasi dan mudah diakses oleh penggunanya (Ramadhani et al., 2024). Oleh sebab itu anak akan lebih memilih *gadget* dibandingkan permainan tradisional (Rahmad, 2023). Penggunaan *gadget* pada anak juga mulai dinormalisasikan oleh para orang tua khususnya ibu karena keterbatasan mereka dalam pemberian mainan yang mengalihkan perhatian anak ketika rewel (Simanjuntak, 2023). Oleh sebab itu, penggunaan *gadget* pada anak sulit untuk dihindari.

Dalam hal ini, peran orang tua terutama ibu untuk mengawasi serta memilah fitur atau aplikasi pada anak sangat penting (Yudaninggar, 2021:48). Peraturan waktu yang diperlukan pada pengawasan anak bisa diterapkan dalam membatasi *screen time* anak (Ramadhani et al., 2024). Dengan begitu, peran ibu sebagai orang tua perlu dalam membiasakan dan membantu anaknya supaya mereka bisa memanfaatkan dan membatasi dirinya pada *screen time* (Setyarini et al., 2023). Peran ibu sebagai orang tua dalam membatasi *screen time* anak juga ditentukan oleh pola komunikasi mereka terhadap anak. Melalui pola komunikasi yang efektif, orang tua mampu menerapkan aturan pembatasan *screen time* kepada anak tanpa adanya perasaan tertekan (Hudaibiyah & Mas'udah, 2022). Oleh sebab itu, penting untuk mengetahui pola komunikasi dalam menerapkan peraturan *screen time* pada anak.

Peneliti menemukan adanya perbedaan penelitian yang telah dipaparkan pada penelitian-penelitian terdahulu. Penelitian oleh Ratumakin et al. (2023) menyebutkan bahwa strategi komunikasi yang dilakukan oleh orang tua pada penggunaan media sosial perlu dilakukan dengan cara yang sehat dan bertanggung jawab. Pada penelitian E. F. Aprilia & Thaib (2024) menyebutkan bahwa interaksi langsung dengan orang tua mempengaruhi perkembangan bahasa pada anak. Hasil penelitian dari Latifah et al., (2023) menyebutkan bahwa penting bagi orang tua dalam mengetahui adanya dampak dari penggunaan *gadget*. Dari beberapa penelitian tersebut, peneliti menemukan bahwa pola komunikasi ibu sebagai orang tua generasi Z terhadap pembatasan *screen time* anak masih terbatas di Indonesia.

Penelitian ini penting untuk dilakukan karena edukasi pola komunikasi yang diterapkan oleh orang tua generasi Z masih terbatas di Indonesia. Pola komunikasi yang dituju yaitu pentingnya orang tua generasi Z dalam membatasi *gadget* pada anaknya. Dengan adanya penentuan durasi pada *screen time* menyebabkan anak menjadi terkendali. Penggunaan *gadget* pada anak menimbulkan banyak dampak,

baik positif ataupun negatif. Ramadhani et al., (2024) menyebutkan bahwa penggunaan tersebut tergantung pada kualitas konten dan pengelolaan penggunaannya. Oleh karena itu, diharapkan pola komunikasi yang baik akan membentuk karakter anak yang baik untuk anak yang memiliki orang tua generasi Z.

Peneliti mengaitkan penelitian ini dalam urgensi pola komunikasi orang tua generasi Z terhadap *screen time* anak usia balita. Pada masalah yang akan dikaji ini, peneliti melihat bahwa sudah cukup banyak generasi Z yang memiliki anak rentang usia batita. Yudaningsgar (2021) dalam kehidupan sehari-hari kita banyak melihat orang tua yang menggunakan aplikasi atau fitur *gadget* untuk mengalihkan anaknya yang sedang rewel. Hal tersebut menarik untuk di kaji dari sisi komunikator dalam komunikasi karena aturan *screen time* bagi anak-anak di masa perkembangannya perlu diterapkan sedini mungkin. Rizal (2020) menyebutkan bahwa dampak *screen time* terlalu lama akan berdampak pada kesehatan anak secara menyeluruh dan membentuk anak menjadi cenderung tidak aktif.

Peneliti memilih hubungan dalam pola komunikasi ibu generasi Z terhadap *screen time* anak usia batita dengan justifikasi peran ibu dalam pengawasan *screen time* anak. Aturan *World Health Organization* (WHO) dalam pedoman *screen time* bagi anak adalah anak dibawah usia 1-2 tahun tidak direkomendasikan untuk diberikan *screen time*. Fiera (2022) menyatakan bahwa anak usia 3-4 tahun diperbolehkan untuk diberikan *screen time* dengan syarat tidak lebih dari satu jam per hari nya. Peran orang tua dalam membatasi *gadget* untuk *screen time* harus lebih bijak. Arlinta (2023) juga menyebutkan bahwa *screen time* yang berbahaya adalah yang dilakukan dalam kondisi fisik yang pasif, karena hal tersebutlah yang menjadi penyebab dari masalah kesehatan dan tumbuh kembang anak.

Perkembangan anak terhambat terlebih pada masalah kesehatan mental yaitu sering ditemukannya kondisi tantrum pada anak. Dalam Kusnandar (2022) disebutkan jika durasi waktu yang lama dalam *screen time* menyebabkan anak mengalami ketergantungan. Oleh sebab itu, gangguan perkembangan emosional berpotensi mengalami tantrum. Dalam Rifdatul (2021) tantrum adalah kondisi di mana anak mengalami kemarahan yang berlebihan dan sikap negatif tersebut mengartikan kondisi anak menolak.

Peneliti menemukan peluang penelitian untuk mengkaji pola komunikasi ibu pada *screen time* anak dari sudut pandang Ilmu Komunikasi. Peneliti akan melakukan kajian hubungan dengan teori pola komunikasi keluarga Fitzpatrick dalam tradisi

sosiopsikologis sebagai landasan untuk diteliti. Penelitian ini akan dilakukan dengan pendekatan kualitatif, karena teori utama yang digunakan berada dalam tradisi sosiopsikologis. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif karena pendekatan yang dihasilkan berupa pengumpulan data dengan cara wawancara mendalam.

Penelitian ini diharapkan akan menghasilkan analisis komprehensif terhadap pola komunikasi yang diterapkan oleh ibu generasi Z dalam membatasi *screen time* anak. Melalui penelitian ini, diharapkan peneliti dapat menemukan pola komunikasi apa yang tepat diterapkan oleh ibu generasi Z dalam membatasi *screen time* anak. Penelitian ini akan dilakukan melalui pendekatan penelitian kualitatif dengan melakukan wawancara terhadap lima ibu generasi Z yang sudah memiliki anak dengan rentang usia batita. Oleh sebab itu, peneliti melakukan penelitian berjudul “Pola Komunikasi Ibu Generasi Z Terhadap Anak Usia Batita dalam Pembatasan *Screen Time*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang penelitian, peneliti menemukan permasalahan terkait dengan hubungan dalam pola komunikasi yang diterapkan oleh ibu pada anak usia batita dengan pembatasan *screen time*. Hubungan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cara ibu dalam mengurangi waktu *screen time* terhadap anak. Pola komunikasi yang digunakan oleh ibu generasi Z memberikan gambaran terhadap aturan dalam *screen time* anak. Oleh sebab itu, pola komunikasi yang tepat untuk anak pada pembatasan *screen time* memberikan peluang yang menarik untuk dikaji.

1.3 Rumusan Masalah

Peneliti mengacu pada paparan dalam identifikasi masalah dan menghadirkan rumusan masalah yaitu bagaimana pola komunikasi ibu generasi Z dalam pembatasan *screen time* anak?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pola komunikasi yang diterapkan oleh ibu generasi Z terhadap *screen time* anak.

1.5 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini akan memberikan manfaat baik secara akademik dan praktis :

1.5.1 Manfaat Teoritis

- a. Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi secara akademik khususnya dalam ilmu komunikasi pada konteks hubungan dalam teori pola komunikasi keluarga Fitzpatrick.
- b. Peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi referensi untuk literatur bagi akademik.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi secara praktis kepada orang tua khususnya ibu dalam menerapkan pola komunikasi yang baik pada anak.
- b. Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi penelitian lain dan diharapkan menjadi referensi dengan objek yang sama ataupun berbeda.