

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Informasi adalah sesuatu hal yang diperlukan oleh masyarakat. Dengan adanya informasi, masyarakat sangat terbantu dalam hal mengetahui isu-isu terkini yang tersebar luas di masyarakat. Informasi tersebut tersebar dengan banyak cara. Salah satu alat penyebaran informasi yang paling mudah adalah dengan menggunakan media.

Pada awalnya, manusia bertukar informasi hanya dengan berbicara, seiring berjalannya waktu, manusia menggunakan media sebagai perantaranya. Jaman dahulu, manusia bertukar informasi melalui surat, kemudian berkembang dengan adanya gambar. Setelah itu berkembang menjadi audio visual. Semakin berkembangnya teknologi, media menjadi salah satu hal yang utama sebagai alat untuk mengantarkan informasi. Dengan adanya media, manusia sangat terbantu untuk berkomunikasi. Media komunikasi seperti telepon genggam (*handphone*) seolah-olah menjadi kebutuhan mendasar bagi semua orang untuk melakukan komunikasi jarak jauh, dibandingkan dengan surat pos atau telegram yang memerlukan waktu jauh lebih lama dibandingkan telepon genggam. Tidak hanya itu, teknologi juga memungkinkan industri media untuk memproduksi media yang lebih beragam. Saat ini media tidak hanya banyak dari sisi jumlah, tetapi juga khalayak diberikan pilihan untuk mengonsumsi

melalui jenis medianya mulai dari cetak, audio, audio-visual, hingga *online*.¹

Media adalah suatu alat yang menghubungkan kita dengan dunia luar. Tanpa media, kita akan sulit mengetahui apa yang terjadi di sekeliling kita. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa media adalah sumber informasi utama bagi semua orang di dunia. Media dapat digolongkan menjadi beberapa jenis, yaitu media cetak yang terdiri dari koran, majalah, dan lain-lain. Media elektronik terdiri dari televisi dan radio. Dan sekarang yang paling sering dan sangat mudah diakses oleh masyarakat yaitu media *online* dengan perangkat internet.

Media massa saat ini merupakan kebutuhan untuk mendukung berbagai aktivitas masyarakat. Dalam era global, teknologi yang berkembang kian memudahkan masyarakat memperoleh informasi perkembangan dunia secara cepat. Dihadapkan pada media elektronik yang semakin canggih, pada sistem komputer yang lebih cepat menyimpan dan sanggup memberikan data lebih kaya dan lebih serentak, kini media telah berkembang. Seiring perkembangan zaman di era milenial, masyarakat lebih sering mengakses informasi melalui media *online*.

Dalam mengakses kecanggihan teknologi, masyarakat cenderung menggunakan gadget sebagai perangkat utama yang multifungsi dan praktis. *Gadget* adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang

¹ Nasrulah, Dr.Rulli, *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hal 1.

mempunyai tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia.² Ada beberapa jenis *gadget* yang saat ini sering digunakan oleh anak-anak antara lain *Smartphone, Laptop, Tablet, PC, dan Game Online*.

Perkembangan dan kemajuan teknologi seperti adanya *gadget* saat ini sangat erat hubungannya dengan anak-anak. Pengertian anak memiliki arti yang sangat luas, anak di kategorikan menjadi beberapa kelompok usia, yaitu masa anak-anak (berumur 0-12 tahun), masa remaja (berumur 13-20 tahun) dan masa dewasa (berumur 21-25 tahun). Pada masa anak-anak sendiri anak cenderung memiliki sifat yang suka meniru apa yang dilakukan orang lain dan emosinya sangat tajam.

Anak-anak juga perlu dipersiapkan dengan kemampuan media terlebih media baru agar mampu menggunakan media dengan cerdas dan efektif. Menurut Ahmad Setiadi, perkembangan penggunaan media internet sebagai komunikasi menjadi semakin pesat setelah internet mulai dapat diakses melalui telepon seluler dan bahkan kemudian muncul istilah telepon pintar (*smartphone*). Hadirnya *smartphone*, fasilitas berkomunikasi pun beraneka macam, mulai dari sms, mms, *chatting, email, video live*, dan lain-lain yang menyangkut dengan fasilitas sosial media.³

Kecanggihan tersebut telah memudahkan kita dalam mengakses segala sesuatu yang dilihat melalui internet. Internet mempunyai banyak dampak positif, yaitu memudahkan penggunaannya dalam mengetahui

² Iswidharmanjaya, Derry & Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia, 2014), hal 7.

³ Setiadi, Ahmad. 2016. *Pemanfaatan Media Sosial untuk Efektifitas Komunikasi*. Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika Vol. 16 No. 2.

informasi yang terjadi di lingkungan sekitar maupun informasi dunia. Namun, dampak negatif dari kecanggihan internet pun cukup banyak, seperti timbulnya *hoax*, kekerasan dan pornografi. Dalam Kamus Bahasa Indonesia (KBBI), *hoax* diterjemahkan menjadi hoaks yang diartikan “berita bohong”. Dalam jurnalistik, Berita Bohong dapat diartikan sebagai berita yang tidak benar sehingga menjurus pada kasus pencemaran nama baik. Istilah lain berita bohong dalam konteks jurnalistik adalah berita buatan atau berita palsu.

Demi tercapainya kebenaran informasi, maka dibutuhkan penanaman literasi digital pada setiap diri individu guna melindungi diri dari terpaan informasi yang tumpah ruah. Penanaman literasi digital dapat dibangun sejak usia dini. Hal tersebut dapat dimulai dengan memberi pemahaman kepada anak tentang pengaruh positif dan negatif dari kemajuan teknologi digital.

Selama ini, literasi hanya dimaknai sekedar kemampuan “membaca” saja. Padahal, lebih tepatnya literasi adalah membaca yang menjadi kunci dari aspek kemampuan bahasa yang lain. Literasi sangat luas dan kompleks dan erat kaitannya dengan banyak hal dan tidak hanya sekedar caturtunggal kemampuan bahasa.⁴ Di era milenial, literasi erat kaitannya dengan media baru berbasis *cyber* dan sangat dekat dengan benda-benda modern mulai

⁴ Ahmadi, Farid & Hamidulloh Ibda, *Media Literasi Sekolah: Teori dan Praktik*. (Semarang: Pilar Nusantara, 2018) hal 6.

dari *gadget*, komputer, laptop, LCD, juga aplikasi media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, dan lain-lain.

Media baru adalah konsep yang menjelaskan kemampuan media yang dengan dukungan perangkat digital dapat mengakses konten kapan saja, dimana saja sehingga memberikan kesempatan bagi siapa saja-baik sebagai penerima/pengguna-untuk berpartisipasi aktif, interaktif, dan kreatif terhadap umpan balik pesan yang ada pada gilirannya membentuk komunitas/masyarakat “baru” melalui isi media. Aspek penting lain dari media baru, selain mengharuskan adanya perangkat digital maka lahirnya media yang berbasis *real time* dimana konten media tidak bisa diatur seperti pada media “konvensional” sekarang ini. Sebagian besar teknologi “media baru” yang berbasis digital yakni media yang berkemampuan melakukan manipulasi, kemampuan bekerja dalam jaringan (termasuk jaringan padat), serta mempunyai “*compressible*” terhadap informasi (pesan).⁵

Penjelasan di atas mendudukan literasi digital dengan jelas. Keterampilan ini dapat meningkatkan kemampuan seseorang berhadapan dengan media digital baik mengakses, memahami konten, menyebarkan, membuat bahkan memperbarui media digital untuk pengambilan keputusan dalam hidupnya. Jika seseorang memiliki ketrampilan ini maka ia dapat memanfaatkan media digital untuk aktivitas

⁵ Liliweri, M.S., Prof. Dr. Alo, *Komunikasi Antar Personal*. (Jakarta: Kecana Prenadamedia Group, 2015) hal 284.

produktif, kesenangan dan pengembangan diri bukan untuk tindakan konsumtif bahkan destruktif.

Tindakan konsumtif tersebut juga berdampak pada anak-anak. Apakah anak tersebut kecanduan dengan *gadget* atau justru menggunakannya dengan baik sebagaimana fungsinya. Dampak negatif tersebut membuat anak-anak menjadi asosial (tidak bergaul), menarik diri dari keramaian dan lebih suka menyendiri dengan *gadgetnya*. Bahkan, di Indonesia sendiri, balita usia 4-5 tahun pun sudah akrab dengan utak-atik *games* di *ipad* atau *smartphone*. Menurut studi dari Harvard Publications, otak akan berhenti memproduksi melatonin, yakni hormon yang merangsang tubuh untuk tidur. Jika produksi melatonin terganggu, siklus tidur akan terganggu.⁶ Itu hanyalah salah satu bahaya kecanduan *gadget* dari sisi kesehatan. Maka dari itu, perlu adanya bimbingan dari orang tua di rumah maupun guru di sekolah tentang penggunaan *gadget* oleh anak-anak sekolah dasar supaya anak-anak tidak mendapat sisi negatif lain dari penggunaan *gadget*, yaitu adanya kekerasan dan pornografi.

Pada penelitian kali ini penulis ingin memaparkan tentang bagaimana proses pentingnya pemahaman literasi *new media* yang ditanamkan orang tua maupun guru pada anak-anak. Anak-anak yang menjadi subjek penelitian ini adalah anak usia 8-11 tahun atau kelas 2 sampai 5 SD karena penulis melihat banyak indikasi kecanduan *gadget* yang

⁶ Bohang, Fatimah Kartini. "7 Efek Buruk Cahaya Layar Ponsel bagi Mata di Malam Hari". 17 Januari 2020. 18.10.
<https://tekno.kompas.com/read/2017/07/18/19190057/7-efek-buruk-cahaya-layar-ponsel-bagi-mata-di-malam-hari?page=all>

terjadi di SD Muhammadiyah Program Khusus Surakarta dan MI Muhammadiyah pada anak usia tersebut. Selain itu penulis melihat fenomena anak-anak yang kecanduan dengan *gadget* karena di era milenial, *gadget* sudah menjadi hal penting di kehidupan masyarakat dewasa maupun anak-anak. Penulis memilih mengangkat tema ini karena melihat fenomena yang ada, banyak anak-anak yang tidak bisa lepas dari *gadget*. Meskipun terdapat dampak positif dan negatif dari *gadget* itu sendiri.. Maka dari itu, penulis ingin menganalisis bagaimana literasi *new media* yang diberikan oleh orang tua dan guru pada anak-anak.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah menjadi fokus penelitian ini adalah ”Bagaimana literasi *new media* orang tua dan guru pada anak-anak di SD Muhammadiyah Program Khusus Surakarta dan MI Muhammadiyah Program Khusus Blimbing tahun 2019?”

C. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana literasi *new media* yang diterapkan oleh orang tua dan guru pada anak-anak yang kecanduan *gadget* di SD Muhammadiyah Program Khusus Surakarta dan MI Muhammadiyah Program Khusus Blimbing.

2. Untuk mengetahui bagaimana dampak literasi *new media* di kalangan anak-anak.
3. Untuk mengetahui penggunaan *gadget* pada anak-anak di SD Muhammadiyah Program Khusus Surakarta dan MI Muhammadiyah Program Khusus Blimbing.
4. Untuk mengetahui bagaimana orang tua dan guru mengontrol penggunaan *gadget* kepada anak dan muridnya.

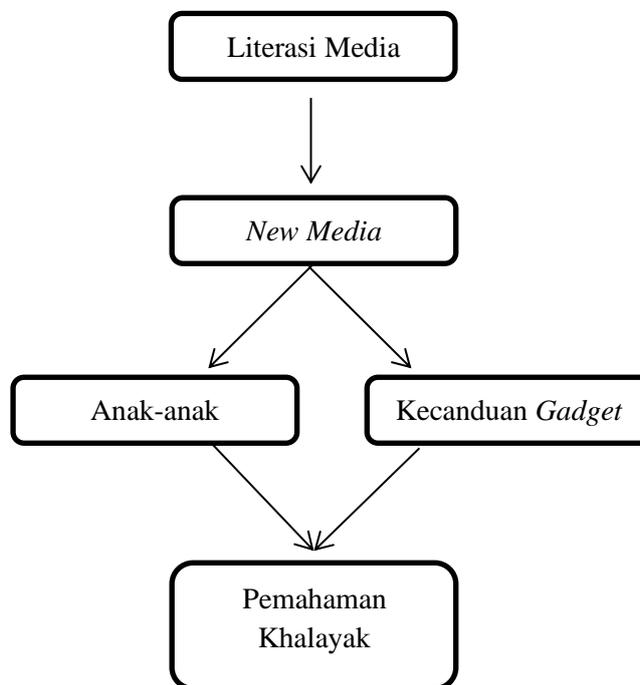
D. MANFAAT PENELITIAN

Setiap penelitian memiliki manfaat akan sebuah penelitian tersebut yang sangat berguna bagi perusahaan sebagai objek penelitian dan berguna bagi peneliti itu sendiri, dan pembaca. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai sarana untuk mengaplikasikan berbagai teori yang diperoleh selama perkuliahan.
2. Dapat memberikan kontribusi teoritis bagi perkembangan studi Ilmu Komunikasi khususnya di bidang kajian media baru.
3. Dapat memberikan pengetahuan baru melalui penelitian mengenai literasi *new media* di kalangan anak-anak.
4. Dapat menambah pengetahuan dan pemahaman kepada guru, orang tua dan anak terhadap penggunaan *gadget*.

E. KERANGKA KONSEP

Penelitian ini fokus terhadap analisis bagaimana *new media* menjadi sebuah media yang paling diunggulkan saat ini dalam sebuah literasi. Kerangka konsep pemikiran yang menjadi landasan bagi peneliti dalam melanjutkan penelitian adalah sebagai berikut:



Bagan 1.1 Kerangka konsep penelitian

Dari bagan kerangka pemikiran diatas, penulis mencoba untuk memberikan pandangan secara umum ke khusus untuk menginterpretasikan analisis literasi *new media* yang dilakukan oleh orang tua dan guru pada anak-anak di SD Muhammadiyah Program Khusus Surakarta dan MI Muhammadiyah Program Khusus Blimbing, kemudian mendeskripsikan bagaimana indikasi kecanduan *gadget* yang terjadi pada anak usia 8-11

tahun di SD tersebut, lalu penulis tarik kesimpulan sehingga menjadi pemahaman bagi khalayak akan pentingnya literasi media yang ditanamkan sejak dini oleh orang tua dan guru pada anak-anak.

F. METODE PENELITIAN

a. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif yang bersifat kualitatif, dimana riset yang dilakukan bertujuan untuk menjelaskan sebuah fenomena secara detail dan mendalam, juga dengan mengumpulkan data sedalam mungkin. Pendekatan kualitatif bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis fakta atau karakteristik dalam individu, kelompok, atau organisasi tertentu agar dapat memberikan kejelasan terkait perilaku, ucapan dan tulisan dalam sudut pandang sesuai dengan konteks yang ditentukan. Dengan tujuan utama untuk memperoleh berbagai data tersebut dalam bentuk yang deskriptif.

Penelitian ini akan memberikan gambaran tentang bagaimana proses masuknya *new media* hingga pemahaman akan literasi *new media* bisa diterima oleh masyarakat. Segala hal yang berkaitan dengan masuknya literasi *new media* di masyarakat, perkembangan *gadget*, khususnya penggunaan *gadget* yang berbasis internet oleh anak-anak hingga membuat anak menjadi kecanduan akan menjadi pengetahuan penulis.

b. Tempat Penelitian

Penelitian akan dilakukan di SD Muhammadiyah Program Khusus Surakarta dan MI Muhammadiyah Program Khusus Blimbing. Penulis memilih tempat tersebut karena penulis ingin tahu bagaimana literasi media yang didapatkan anak-anak yang bersekolah di SD tersebut.

c. Informan Penelitian

Penelitian ini melibatkan beberapa informan yaitu anak-anak dengan usia 8-11 tahun atau kelas 2 sampai 5 Sekolah Dasar untuk mengetahui aktivitas mereka dalam menggunakan *gadget*. Anak-anak yang menjadi subjek penelitian ini adalah anak usia 8-11 tahun karena penulis melihat banyak indikasi kecanduan *gadget* yang terjadi di SD Muhammadiyah Program Khusus Surakarta dan MI Muhammadiyah pada anak usia tersebut.

Para ahli menyarankan waktu maksimal anak mengakses *gadget* adalah 1 sampai 2 jam per hari. Namun, pembatasan ini juga harus disesuaikan dengan usia anak. Untuk anak usia 6 tahun ke atas, sebaiknya ditetapkan durasi khusus yang disepakati orang tua dan anak. Misalnya, anak hanya bisa mengakses *gadget* pada akhir pekan atau maksimal 2 jam perhari.⁷ Penggunaan *gadget* yang dimaksud disini adalah penggunaan *gadget* dengan menggunakan koneksi internet. Jika

⁷ Noya, Allert Benedicto Leuan. "Berapa Jam Waktu Ideal Anak Gunakan Gadget Setiap Hari?". 18 Januari 2020. 13.23.
<https://www.alodokter.com/berapa-jam-waktu-ideal-anak-gunakan-gadget-setiap-hari>

penggunaan *gadget* melebihi waktu yang disarankan, maka dapat dikatakan tindakan konsumtif atau yang sering disebut dengan kecanduan *gadget*. Selain itu, penulis juga melibatkan orang tua anak dan guru untuk memberikan tanggapan mengenai literasi *new media* orang tua dan guru terhadap penggunaan *gadget* untuk anak.

d. Teknik Pengumpulan Data

1) Observasi

Observasi adalah suatu teknik pengumpulan data untuk mengamati gejala yang tampak pada penelitian. Observasi memungkinkan pengamat untuk melihat dunia sebagaimana yang dilihat oleh subyek penelitian. Penulis akan melakukan observasi dengan melakukan pengamatan langsung kepada anak-anak yang bersekolah di SD Muhammadiyah Program Khusus Surakarta dan MI Muhammadiyah Program Khusus Blimbing. Penulis melihat banyak anak-anak yang berasal dari sekolah tersebut kerap bermain *game online* bersama. Observasi ini dilakukan agar penulis mendapatkan data yang valid secara langsung di lapangan, sehingga data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan. Observasi juga dilakukan supaya penulis mendapatkan pengetahuan dari subyek penelitian.

2) Wawancara

Wawancara adalah cara pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui data secara langsung yang berasal dari

sumbernya. Penulis akan melakukan wawancara dengan informan yang telah dipilih. Informan tersebut adalah 2 guru SD Muhammadiyah Program Khusus Surakarta, 2 guru dari MI Muhammadiyah Program Khusus Blimbing, 2 orang tua murid SD Muhammadiyah Program Khusus Surakarta, 2 orang tua murid MI Muhammadiyah Program Khusus Blimbing, 6 siswa SD Muhammadiyah Program Khusus Surakarta, dan 5 siswa MI Muhammadiyah Program Khusus Blimbing.

Sebelumnya, penulis juga melakukan pendekatan dan pengamatan kepada anak-anak terlebih dahulu, agar data yang diperoleh sesuai dengan apa yang ingin penulis tulis. Setelah dilakukan pendekatan dan pengamatan, penulis akan mewawancarai anak-anak usia 8 sampai 11 tahun. Selain itu, penulis juga akan mewawancarai orang tua atau wali murid dan guru dari anak-anak tersebut sebagai penguatan data. Wawancara ini dilakukan untuk mengkonfirmasi keterlibatan dan pengetahuan secara mendalam mengenai respon informan dalam menanggapi informasi.

3) Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses pengambilan data berdasarkan tulisan-tulisan berbentuk catatan, dokumen, atau arsip jika

diperlukan.⁸ Dalam hal ini penulis akan mengambil beberapa dokumentasi seperti proses wawancara kepada anak, orang tua dan guru, proses pembelajaran di sekolah, serta proses penggunaan *gadget* supaya lebih memperkuat data yang penulis peroleh.

4) Studi Pustaka

Studi pustaka adalah segala upaya yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang diteliti. Informasi biasa didapatkan dari berbagai referensi yang dibutuhkan oleh peneliti, contohnya buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis dan disertasi, dan sumber-sumber tertulis baik cetak maupun elektronik lain.

5) Teknik Analisis Data

Analisis data yang dalam penelitian ini yaitu menggunakan studi pendekatan deskriptif yaitu terdiri dari tiga alur pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, serta didukung dengan dokumentasi-dokumentasi atau arsip-arsip yang konkrit. Dari ketiga teknik pengumpulan data tersebut, penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut:

a. Reduksi Data

⁸ Moleong, Lexi. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 1997. Hal 126.

Dalam proses reduksi data, terdapat pemilihan, penggolongan, dan transformasi kata dari yang terlihat kasar menjadi sesuai agar dapat menyesuaikan dengan tema dan tujuan penelitian.

b. Penyajian Data

Proses penyajian data ini meliputi pengorganisasian terhadap sekumpulan informasi tersusun yang telah penulis peroleh berdasarkan hasil pengumpulan data. Dengan penyajian data, penulis akan lebih mudah memahami apa yang penulis dapatkan sehingga penulis dapat melanjutkan langkah selanjutnya.

c. Menarik Kesimpulan

Dengan adanya data yang sudah penulis rangkum baik dari reduksi maupun penyajian data, penulis dapat menarik kesimpulan dengan mengaitkan satu jawaban dengan jawaban yang lain untuk mempertegas penelitian yang dimaksud.