

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era modern seperti sekarang, teknologi berkembang dengan pesat. Manusia sangat dimanjakan dengan berbagai alat yang semakin canggih dan mudah untuk dioperasikan. Tak terkecuali anak-anak juga ikut merasakan kecanggihan teknologi pada zaman sekarang seperti gadget. Ini dapat dilihat dari fakta yang terdapat di masyarakat bahwa anak-anak sudah pandai mengoperasikan gadget untuk mereka mainkan. Jika hal ini tidak dilakukan pengawasan dan pendidikan sejak dini mengenai gadget pada anak-anak bukan tidak mungkin akan menyebabkan perilaku penyimpangan pada anak.

Berbagai macam dampak negative gadget, seperti menjadi pribadi tertutup, kesehatan otak terganggu, kesehatan mata terganggu, kesehatan tangan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreatifitas, terpapar radiasi, ancaman *cyberbullying* (Iswidharmanjaya, 2014).

Selain terdapat dampak negatif dari gadget, seperti kecanduan game online yang mempengaruhi prestasi belajar, gaya berbahasa gaul yang memusingkan dan budaya *texting* kepada orang tua yang dianggap kurang sopan, kurang bersosialisai, dan masalah pornografi. Menurut Pratama, banyak orang dewasa yang mencemaskan kesenjangan antara dunia nyata dan dunia digital pada anak-anak. Kesenjangan tersebut dapat dilihat dari fenomena di masyarakat melalui berita di televisi, maupun surat kabar (koran) banyak tindakan kriminal yang berawal dari gadget, seperti penculikan, penipuan, pemerasan, pemerkosaan,

penjualan anak (*trafficking*) dan kasus kriminal lainnya. Oknum atau pelaku memang sengaja menggunakan gadget sebagai umpan untuk mengelabui korbannya sehingga dengan mudahnya pelaku mampu memanfaatkan korbannya terutama anak-anak (Pratama, 2012: 57).

Melihat dari fenomena di masyarakat melalui berita di televisi maupun surat kabar (koran) banyak tindakan kriminal yang berawal dari gadget, seperti penculikan, penipuan, pemerasan, pemerkosaan, penjualan anak (*trafficking*) dan kasus kriminal lainnya. Oknum atau pelaku memang sengaja menggunakan gadget sebagai umpan untuk mengelabui korbannya sehingga dengan mudahnya pelaku mampu memanfaatkan korbannya terutama anak-anak.

Komisi Nasional Anak mencatat terjadi peningkatan jumlah kasus kriminal yang dilakukan oleh anak pada tahun 2013 sebanyak 730 kasus menjadi 1.851 kasus pada tahun 2014. Usia pelaku di bawah 14 tahun pada tahun 2013 sebanyak 16% dan meningkat pada tahun 2014 menjadi 26%. Yang lebih mencengangkan lagi survey yang dilakukan Yayasan Kita dan Buah Hati menyebutkan 76% anak kelas 4 SD di Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang dan Bekasi sudah pernah melihat konten pornografi melalui gadget (Khalisotussurur, 2014). Disisi lain Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak sedang menyiapkan peraturan menteri mengenai larangan menggunakan ponsel atau telepon bagi anak-anak. Ini dilakukan setelah terdapat adanya kasus di masyarakat dengan beredarnya video porno yang dilakukan anak usia delapan dan enam tahun serta kasus pemerkosaan pada anak balita yang dilakukan anak kelas 6 SD di Situbondo (Setyawan, 2015).

Data kekerasan yang didapat dari Kantor Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kabupaten Malang melalui akun resminya menyebutkan ada banyak bentuk kekerasan pada anak, baik mulai dari kekerasan fisik, psikis, seksual, eksploitasi, penelantaran dan lainnya. Terhitung dari bulan Januari-Maret 2016 kasus kekerasan fisik terdapat 38 kasus (24 kasus baru dan 14 kasus berulang), kasus psikis terdapat 29 kasus (13 kasus baru, 15 kasus berulang dan 1 kasus rujukan), kasus seksual terdapat 52 kasus (31 kasus baru, 13 kasus berulang dan 4 rujukan), kasus eksploitasi 10 kasus (1 kasus baru dan 9 kasus berulang), kasus penelantaran 3 kasus (2 kasus baru dan 1 kasus berulang), dan kasus kekerasan lainnya pada anak 28 kasus baru (Kantor Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kabupaten Malang, 2016).

Semua hal di atas bukan tidak mungkin dapat terjadi atau bahkan akan terus terjadi pada anak-anak yang telah kecanduan gadget, apalagi dengan anak-anak yang kurang mendapatkan pengawasan dan kontrol dari orang tua karena sibuk dengan pekerjaan atau karirnya. Biasanya anak yang kurang mendapatkan pengawasan dan kontrol dari orang tuanya akan bebas sesukanya menggunakan gadget untuk mencari dunianya sendiri yang menurutnya hal itu akan membuatnya senang dan terhibur. Anak yang terlalu asyik dengan dunianya sendiri akan cenderung kurang bersosialisasi dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar.

Penelitian sebelumnya tentang “Gambaran Prestasi Belajar Remaja Di Kelas XI Yang Menggunakan Gadget di SMA Laboratorium UM Malang”, didapatkan hasil bahwa prestasi belajar siswa dengan menggunakan gadget untuk membantu dalam mengerjakan tugas adalah baik dibandingkan siswa yang

menggunakan gadgetnya lebih lama untuk jejaring sosial/bermain game karena akan menyebabkan kecanduan dan penurunan konsentrasi.

Dilihat dari banyaknya kejadian dan kasus kriminal pada anak seperti data diatas bukan tidak mungkin orang tua akan merasa cemas terhadap anaknya. Ini terjadi karena orang tua takut anaknya akan meniru atau melakukan kegiatan menyimpang akibat terpengaruh gadget. Terutama bagi orang tua yang jarang memberikan perhatian secara pada anaknya karena kesibukan pekerjaan mereka. Berlatar belakang dari situlah peneliti akan melakukan penelitian tentang “Gambaran Kecemasan Pada Orang Tua Terhadap Pengaruh Gadget Pada Usia Remaja Awal”. Peneliti akan lebih fokus kepada keluarga dengan orang tua yang sama-sama sibuk dengan pekerjaan atau karirnya sehingga jarang ada waktu bersama anaknya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana gambaran kecemasan terhadap pengaruh *gadget* bagi usia remaja awal pada orang tua yang bekerja di luar rumah?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui gambaran kecemasan terhadap pengaruh *gadget* bagi usia remaja awal pada orang tua yang bekerja di luar rumah.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Bagi Subjek**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan tentang sejauh mana tingkat kecemasan yang dialami subjek.

### **1.4.2 Bagi Pengguna Gadget**

Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang kecemasan orang tua mereka.

### **1.4.3 Bagi Institusi**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi kepustakaan institusi Poltekkes Kemenkes Malang terutama tentang tingkat kecemasan orang tua terhadap pengaruh gadget bagi usia remaja awal.

### **1.4.4 Bagi Peneliti Selanjutnya**

Dapat dijadikan penelitian lebih lanjut dengan menjadikan penelitian ini sebagai referensi.