

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi yang berkembang pesat saat ini menyebabkan manusia tidak akan pernah lepas dari teknologi. Teknologi lahir dari pemikiran manusia dan diciptakan sebagai media untuk memudahkan manusia dalam menjalankan aktivitas kehidupannya di berbagai bidang. Teknologi yang berkembang saat ini menjadi semakin canggih dan dunia informasi seolah-olah tidak dapat lepas dari teknologi. *Gadget* merupakan salah satu teknologi yang berperan penting dalam kehidupan saat ini. Dengan adanya *gadget* dapat memudahkan manusia untuk melakukan komunikasi dengan manusia lain dengan jarak yang berjauhan tanpa memerlukan waktu yang lama. Dapat dengan cepat memperoleh informasi yang jauh dari kita dan dapat dijadikan sebagai media hiburan. Karena terdapat berbagai aplikasi yang bisa menampilkan berbagai macam video animasi.

Pada awalnya, hanya kalangan tertentu saja yang dapat memiliki *gadget* karena sangat dibutuhkan untuk membantu mereka menyelesaikan pekerjaannya. Namun, *gadget* saat ini sudah menjadi kebutuhan untuk berbagai kegiatan, termasuk pendidikan. Maka *gadget* tidak hanya digunakan oleh sekelompok orang tertentu saja. Bahkan anak-anak pada usia 6-12 tahun sudah diperkenalkan dengan *gadget* dan diharapkan dapat menggunakannya untuk menunjang pembelajaran sekolah dan mudah untuk berkomunikasi dengan guru. Hal inilah yang menjadi alasan bagi

orang tua untuk memberikan *gadget* kepada anaknya. Jika dikaitkan dengan perkembangan anak, sesungguhnya anak usia 6-12 tahun itu belum saatnya memiliki *gadget*, apalagi yang dilengkapi dengan fasilitas internet. Karena anak-anak pada usia ini berada dalam fase yang sangat penting dan selalu tertarik dengan hal-hal baru di sekitarnya. Oleh karena itu, anak usia 6-12 tahun yang belum bisa membedakan antara baik dan buruk akan lebih rentan mendapatkan pengaruh dari *gadget*, seperti mempengaruhi perkembangan karakternya. Magdalena (2021) mengatakan bahwasanya “anak sekolah dasar yang berusia 6-12 tahun sejatinya belum memiliki jiwa yang stabil. Itu artinya anak belum bisa memilih-milih mana yang baik dan mana yang buruk bagi dirinya dan menggunakan *gadget* hanya untuk kesenangannya saja, seperti bermain game, menonton video di *youtube* dan sosial dan media”.

Apalagi anak Etnik Jawa yang terkenal dengan karakter yang penurut dan suka berkata lembut. Karakter anak Etnik Jawa tersebut terbentuk karena keluarga Etnik Jawa memiliki istilah dan prinsip tertentu yaitu kerukunan dan kehormatan dalam mengasuh dan membentuk karakter anak. Adanya prinsip kerukunan memiliki tujuan untuk mempertahankan masyarakat dalam keadaan yang harmonis sehingga jauh dari pertentangan dan perselisihan. Secara tidak langsung anak-anak Etnik Jawa telah diajarkan bagaimana mereka dapat bersikap rukun dan saling berbagi sejak kecil. Prinsip kehormatan mengajarkan bahwa setiap individu ketika berbicara dan membela diri harus menunjukkan sikap hormat kepada individu lain sesuai dengan derajat dan kedudukannya. Prinsip ini biasanya terwujud dalam proses interaksi anak dengan orang tua, sehingga dapat membentuk anak menjadi

lebih baik atau dalam istilah Jawa dikenal dengan *dadi wong* (Geertz, 1983). Nilai tersebut berisi tata krama atau hormat dan kerukunan. *Isin*, (malu atau merasa bersalah jika melakukan sesuatu, sehingga individu akan berhati-hati dalam melakukan sesuatu yang dapat melanggar norma sosial) *wedi*, (takut akan ancaman, baik secara fisik maupun verbal atau perasaan kurang enak terhadap suatu tindakan), *sungkan* (segan) adalah bagian dari tata krama atau hormat, dan *nrimo* (menerima) yaitu sikap menerima dengan lapang dada tanpa mengeluh dan meyakini bahwa tidak semua hal dapat diubah dan dikendalikan oleh manusia. Nilai kerukunan, tenggang rasa, menjauhi konflik merupakan nilai yang dipegang oleh suku Jawa (Franz Magnis Suseno, 1984:63). Sehingga dapat menjadikan anak Etnik Jawa memiliki kepribadian atau karakter yang baik dan mudah berinteraksi dengan manusia lain. Namun dengan adanya *gadget* tanpa pengawasan orang tua tentunya akan berdampak kepada perkembangan karakter anak.

Hasil dari observasi awal dan wawancara yang penulis lakukan selama 1 minggu di Desa Securai Selatan Kecamatan Babalan Kabupaten Langkat yang mayoritas penduduk ber Etnik Jawa, didapatkan bahwasanya sekitar 65% anak Etnik Jawa usia 6-12 tahun sudah diberikan *gadget* oleh orang tuanya. Sebenarnya *gadget* diharapkan digunakan untuk pendidikan. Pada kenyataannya, karena kesibukan dari orang tua yang tidak dapat mengawasi dan memantau kegiatan anaknya, maka *gadget* juga digunakan untuk bermain *game online*, *whatsapp*, serta membuka video di *tiktok* dan *youtube*. Bahkan ketika makan dan tidur saja *Gadget* tidak akan terlepas dari tangan mereka. Hal ini terjadi pada anak-anak usia 6-12 tahun di Desa Securai Selatan yang sudah diberikan *gadget* oleh orang tuanya,

bahkan ada yang diberikan *Gadget* sejak umur 4 tahun. Anak-anak yang kecanduan *Gadget* akan selalu asyik dalam dunianya sendiri. Sehingga ketika orang tua sedang membutuhkan bantuan anaknya, maka anak tersebut tidak akan langsung mengerjakannya atau mengabaikan perintah dari orang tuanya, dan anak menjadi pemarah atau suka melawan orang tuanya. Kecuali ada ancaman dari orang tuanya yang membuat anak mau menuruti perintah orang tuanya.

Berdasarkan pernyataan diatas, saat ini anak usia 6-12 tahun sudah di tuntut untuk mengenal dan mengetahui mengenai *Gadget*. Maka peneliti tertarik untuk mengetahui lebih jauh dan mendalam mengenai dampak dari penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan karakter anak. Penelitian ini penting untuk dilakukan agar dapat memberikan informasi kepada masyarakat umum, terkhusus orang tua bahwasanya penggunaan *Gadget* dapat memengaruhi perkembangan karakter anak dan aspek-aspek psikologis yang terdapat di dalam diri anak Etnik Jawa usia 6-12 tahun.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya adalah:

1. Bagaimana perkembangan karakter anak usia 6-12 tahun pada Etnik Jawa setelah diberikan *gadget* di Desa Securai Selatan?
2. Bagaimana penggunaan *gadget* dapat memengaruhi aspek-aspek psikologis anak usia 6-12 tahun pada Etnik Jawa di Desa Securai Selatan?

1.3 Tujuan

Tujuan penelitian dalam penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas adalah:

1. Untuk menguraikan perkembangan karakter anak usia 6-12 tahun pada Etnik Jawa setelah diberikan *gadget* di Desa Securai Selatan.
2. Untuk mengetahui penggunaan *gadget* dapat memengaruhi aspek-aspek psikologis anak usia 6-12 tahun pada Etnik Jawa di Desa Securai Selatan.

1.4 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas adalah:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, diharapkan temuan penelitian ini dapat bermanfaat bagi kajian antropologi, khususnya pada bagian Antropologi Psikologi yang tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai bagaimana dampak penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan karakter anak Etnik Jawa di Desa Securai Selatan Kabupaten Langkat, usia 6-12 tahun.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Secara praktis, mengikuti struktur penelitian sosial terhadap fenomena-fenomena yang muncul, beredar, dan berkembang dimasyarakat merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir ilmiah, memperoleh pengalaman, dan memperluas basis pengetahuan peneliti.

b. Bagi Masyarakat

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi atau masukan kepada pihak-pihak yang berkepentingan mengenai dampak dari penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan karakter anak usia 6-12 tahun pada Etnik Jawa di Desa Securai Selatan Kabupaten Langkat.

