

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa pada saat ini teknologi telah berkembang sangat pesatnya. Tujuan adanya teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi yang sudah tidak terhitung jumlahnya dapat kita jumpai di zaman modern ini. Salah satu bentuk teknologi yang sangat populer adalah *gadget*. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya ialah *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *laptop* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet).

Berkembangnya teknologi yang semakin pesat pada saat ini memunculkan banyak perangkat baru yang bertujuan untuk terpenuhinya kebutuhan dan juga demi mempermudah atau mempercepat suatu pekerjaan dan informasi. Dua puluh tahun silam masyarakat mendengarkan musik atau membaca berita dan mengetahui informasi, yang di butuhkan adalah radio, surat kabar cetak atau surat kabar elektronik berupa televisi. Seluruh materi dan berita yang didengarkan serta dapat diketahui oleh masyarakat lewat radio hanya tergantung pada program yang telah ditetapkan oleh perusahaannya, lewat fasilitas radio tersebut kita tidak bisa memutar lagu yang kita inginkan sesuka hati. Jika hal ini kita bandingkan dengan kondisi saat ini sudah sangat berbeda. Saat ini kita bisa mendengarkan lagu dengan sangat mudah, bisa melalui *mp3 player*, komputer, atau bisa juga pada ponsel yang kita miliki. Mendengarkan dan membaca berita ataupun mrngrtahui informasi yang lain lebih mudah dengan adanya fasilitas internet dengan menggunakan portal berita online, saluran televisi yang beraneka macam, dan sebagainya.

Perangkat-perangkat canggih yang saat ini ada, diciptakan dengan tujuan memudahkan aktifitas manusia dan memenuhi keinginan masing-masing individu ialah alat-alat teknologi kecil yang canggih. Dengan munculnya teknologi yang canggih yang memiliki fungsi dan tujuan yang lebih spesifik. Perangkat-perangkat yang dimaksud di atas pada saat ini lebih terkenal dengan nama *gadget*. Yaitu suatu perangkat yang memiliki fungsi lebih spesifik dan bersifat praktis dan dirancang dengan teknologi canggih. Beberapa contoh perangkat yang masuk pada kategori *gadget* diantaranya adalah: *Laptop, Andoid, MP3 Player, Netbook, E-Reader, Kamera, Xboox, Smartphone, Tablet* dan masih banyak lagi perangkat lain yang memiliki fungsi khusus dan berbeda-beda. *Gadget* yang sedang marak pada masa saat ini adalah ponsel atau *handphone* atau bisa juga disebut *smartphone* dan yang terbaru adalah *android*.

Pada awalnya Ponsel diciptakan bertujuan untuk membatu berkomunikasi jarak jauh tanpa kabel yang bisa dengan mudah oleh penggunanya dibawa kemana saja. Seiring perkembangan teknologi dan meningkatnya kebutuhan setiap individu maka terciptalah ponsel yang memiliki fungsi lebih dari sekedar perangkat komunikasi, melainkan fungsi yang sangat bervariasi, selain fungsi utamanya sebagai alat komunikasi juga bisa digunakan untuk membaca artikel di *website*, membuka dokumen, bermain *game*, menonton video, dan masih banyak kegunaan lainnya yang bisa dilakukan oleh perangkat *smartphone*.

Penggunaan *gadget* tentunya mempunyai kelebihan dan kekurangannya. *Gadget* yang semakin hari semakin canggih tentunya dapat memberikan banyak manfaat. Apalagi yang ukurannya terbilang kecil, *gadget* mudah dibawa kapan pun dan dimanapun. Hal inilah yang membuat *gadget* menjadi sebuah barang yang tidak bisa terpisahkan dari aktivitas manusia khususnya pada anak anak. Apalagi *gadget* yang sudah dilengkapi juga dengan fitur *game* yang sangat menarik minat anak-anak. Tetapi secara

tidak sadar *gadget* sudah membuat ketergantungan pada anak-anak. Ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh.

Keberadaan teknologi telah berkembang semakin pesat. *Gadget* saat ini dapat ditemui dimana-mana, baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan *gadget* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka. Semakin banyaknya teknologi yang bersaing menjadi faktor harga dari *gadget* semakin terjangkau untuk dimiliki oleh orang tua dan anak-anak. Yang dulunya *gadget* adalah sesuatu yang elit, akan tetapi sekarang sudah tidak lagi. Sekarang *gadget* dapat ditemui dimanapun, baik orang dewasa maupun anak-anak. Di era modern ini anak-anaklah yang kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan *gadget* yang menjadikan anak-anak sebagai sasaran terbesar ataupun target pasar mereka. Sudah menjadi hal yang biasa bahwa anak-anak dibawah umur tujuh belas tahun saja memiliki *gadget* berupa *smartphone* ataupun *handphone* sebagai bahan mainan mereka. Disadari atau tidak kebiasaan lingkungan terhadap anak-anak akan membentuk perkembangan anak.

Keberadaan *Gadget* saat ini sangat mudah sekali menarik perhatian dan minat manusia dan sudah menjadi hal yang biasa jika anak-anak saja sudah memakai *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. *Gadget* memiliki pengaruh sangat besar terhadap kehidupan anak-anak. Dari segi psikologis, masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana anak-anak belajar mengetahui apa yang belum diketahuinya. Apabila masa kanak-kanak sudah terkena dampak negatif oleh *gadget*, maka pertumbuhan anak pun akan terhambat dan tidak sesuai dengan keinginan orang tuanya.

Resiko akibat penggunaan *gadget* pada anak-anak seperti mengganggu kesehatan karena efek radiasi terutama pada anak-anak dibawah umur tujuh belas tahun, dapat mengganggu perkembangan anak, rawan terhadap tindak kejahatan, mempengaruhi

perilaku anak. Bagi kebanyakan orang, *ponsel, laptop, mp3 player*, atau *komputer tablet* kini bukan lagi kebutuhan sekunder. *Gadget-gadget* tersebut nampaknya menjadi barang yang wajib dimiliki untuk menunjang aktifitas sehari-hari. Tanpa disadari oleh penggunanya *gadget* tersebut bisa mengganggu kesehatan bagi pengguna nya. Agar lebih berhati-hati dalam menggunakan *gadget* kesayangan, ada baiknya mengetahui risiko kesehatan yang diakibatkan dari pemakaian *gadget* tersebut secara berlebihan beserta solusi yang bisa dilakukan. Beberapa macam penyakit yang di sebabkan oleh penggunaan *gadget* yang tidak bijak adalah sebagai berikut : *Merusak Mata, Mengganggu Struktur Tulang, Mengendurkan Rahang, Timbulkan Jerawat dan Biang Keringat, Merusak Pendengaran, Menghambat Tidur, Merusak Hubungan, Stres, Obesitas atau Kegemukan, Agresif, Gangguan Reproduksi.*

Menggunakan *gadget* dalam durasi yang lama dan dilakukan setiap hari secara kontinyu, bisa membuat perkembangan anak kearah pribadi yang anti social. Terjadinya hal seperti ini karena anak-anak tidak diperkenalkan untuk bersosialisasi dengan orang lain. Selain daripada itu juga berpotensi mendorong anak untuk berfikir secara dangkal. Waktu untuk bercengkrama secara langsung dengan keluarga dan teman berkurang karena sekarang waktu tersita untuk menikmati semuanya dalam kesendirian.

Dengan adanya *gadget* yang disitu sangat rentan dengan penyalah gunaannya maka Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UUITE) mengatur berbagai perlindungan hukum atas kegiatan yang memanfaatkan internet sebagai medianya, baik transaksi maupun pemanfaatan informasinya. Pada UU ITE ini juga diatur berbagai ancaman hukuman bagi kejahatan melalui internet. UU ITE mengakomodir kebutuhan para pelaku bisnis di internet dan masyarakat pada umumnya guna mendapatkan kepastian hukum, dengan diakuinya bukti elektronik dan tanda tangan digital sebagai bukti yang sah di pengadilan. Salah satu isi dari UU ITE ini adalah “mereka yang secara

sengaja dan tanpa hak melakukan penyadapan atas informasi dan/atau dokumen elektronik pada komputer atau alat elektronik milik orang lain akan dikenakan hukuman berupa penjara dan/atau denda¹

Dalam Islam, perkembangan *gadget* termasuk dalam masalah muamalah yang hukumnya mubah atau tidak diharamkan. Kemajuan teknologi sangat diperhatikan dalam Islam karena dinilai dapat digunakan untuk membangun peradaban yang lebih baik. Dengan adanya *gadget*, anak-anak lebih mudah memahami sejumlah materi yang bermanfaat. Kini terdapat sejumlah materi pendidikan yang mudah diakses dengan biaya yang murah jika dibandingkan dengan buku. Islam tidak akan pernah mengharamkan teknologi yang bermanfaat bagi masyarakat.

Gadget membantu perubahan tata nilai dan sikap yang sangat tradisional menjadi lebih rasional, *gadget* membuka kesempatan menjalin silaturahmi yang lebih luas tanpa dibatasi jarak dan waktu. Dengan sosial media seperti sms, *Whatsapp*, *Facebook*, *BBM* dapat membantu masyarakat untuk bisa saling berhubungan dengan mudah. Yang harus diperhatikan adalah bagaimana menyikapi dampak positif dan negatif *gadget* bagi umat manusia terutama pada anak-anak. Karena diakui ataupun tidak setiap perkara yang dilakukan oleh anak-anak pasti menimbulkan kedua dampak tersebut dan hal tersebutlah yang akan menjadi bahasan dalam pandangan Islam dan Undang-Undang ITE.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana fenomena penggunaan *gadget* oleh anak di Kecamatan Campurdarat?
2. Bagaimana fenomena penggunaan *gadget* oleh anak di Kecamatan Campurdarat dalam perspektif Hukum Islam?

¹Prasetyo Oetomo, Pengertian Undang-Undang ITE, dalam <https://prasetyoetomo.wordpress.com/2012/06/27/pengertian-uu-ite/> diakses pada 15 Maret 2017

3. Bagaimana fenomena penggunaan *gadget* oleh anak di Kecamatan Campurdarat dalam perspektif Undang-Undang ITE?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendiskripsikan fenomena penggunaan *gadget* oleh anak di Kecamatan Campurdarat
2. Untuk mendiskripsikan fenomena penggunaan *gadget* oleh anak di Kecamatan Campurdarat dalam perspektif Hukum Islam
3. Untuk mendiskripsikan fenomena penggunaan *gadget* oleh anak di Kecamatan Campurdarat dalam perspektif Undang-Undang ITE

D. Signifikasi Penelitian

1. Signifikasi secara Teoritis
 - a. Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk penegak Hukum dan masyarakat khususnya masyarakat Kecamatan Campurdarat Kabupaten Tulungagung dan umumnya seluruh masyarakat terkait dengan bagaimana penggunaan anak-anak terhadap *gadget* dan mengetahui apa dampak daripada penggunaan *gadget* tersebut.
 - b. Hasil Penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam mengadakan penelitian selanjutnya.
2. Signifikasi secara Praktis
 - a. Bagi Anak

Sebagai peningkatan kesadaran akan pentingnya menggunakan *gadget* sebagai kesehariannya dengan hal hal yang bermanfaat demi terciptanya keselamatan.
 - b. Bagi Masyarakat

Sebagai Informasi agar lebih mengawasi dan berhati-hati dalam membebaskan anak-anak memegang *gadget* demi terciptanya lingkungan yang aman.

c. Bagi Penegak Hukum

Sebagai Informasi dan Refrensi tambahan guna mendukung tercapainya proses evaluasi yang lebih baik dan meningkatkan penerapan hukum.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini sangat penting untuk memperoleh informasi tentang bagaimana penggunaan *gadget* oleh anak-anak dalam Perspektif Hukum Islam dan Undang-Undang ITE di Kecamatan Campurdarat Kabupaten Tulungagung. Selain daripada itu Penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi strata satu (S1).

E. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Pengertian *Gadget*

Gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook* (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet).²

b. Pengertian anak

² Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*, (Jakarta : Universitas Budi Luhur,2014),hlm.106

Anak adalah orang dalam perkara anak nakal yang telah mencapai umur 8 (delapan) tahun tetapi belum mencapai umur 18 tahun (delapan belas) tahun dan belum pernah menikah.³

c. Penggunaan *gadget* oleh anak

Penggunaan disini adalah proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu.⁴ Dan *gadget* lebih merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern.⁵ Kemudian Anak disini adalah orang dalam perkara anak nakal yang telah mencapai umur 8 (delapan) tahun tetapi belum mencapai umur 18 tahun (delapan belas) tahun dan belum pernah menikah.⁶ Jadi bisa disimpulkan penggunaan *gadget* pada anak adalah alat komunikasi modern yang dioperasikan anak yang berumur 8 tahun sampai 18 tahun.

d. Perspektif Undang-Undang ITE

Perspektif adalah sudut pandang atau pandangan.⁷ Undang-Undang ITE adalah Undang-Undang yang mengatur tentang informasi serta transaksi elektronik, atau teknologi informasi secara umum.⁸

e. Hukum Islam

Hukum adalah peraturan-peraturan atau norma-norma yang mengatur tingkah laku manusia dalam suatu masyarakat, baik peraturan atau norma itu berupa kenyataan yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat maupun peraturan atau norma yang dibuat dengan cara tertentu dan ditegakkan oleh

³Undang-Undang Nomor.3 tahun 1997 tentang Peradilan Anak tercantum dalam pasal 1 ayat (2)

⁴Desi Anwar, *Kamus Lengkap Bahasa Indoneisa*, (Surabaya : Karya Abditama,2001), hlm.221

⁵Lucia Tri Ediana P dan F Anita Herawati, *Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi*. Jurnal.hlm.2

⁶UU No.3 tahun 1997 tercantum dalam pasal 1 ayat (2)

⁷Desi Anwar, *Kamus Lengkap Bahasa Indoneisa...*,hlm.251

⁸ Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedi bebas

penguasa.⁹ Islam adalah agama Allah yang diamanatkan kepada Nabi Muhammad Saw. Untuk mengajarkan dasar-dasar dan syariatnya dan juga mendakwahnya kepada semua manusia serta mengajak mereka untuk memeluknya.¹⁰ Dari gabungan dua kata 'Hukum' dan 'Islam' itulah muncul istilah hukum Islam. Dengan kalimat yang lebih singkat, hukum Islam dapat diartikan sebagai hukum yang bersumber dari ajaran Islam.

2. Penagasan Operasional

Berdasarkan judul di atas, Fenomena Penggunaan *gadget* oleh anak-anak dalam perspektif Hukum Islam dan Undang-Undang ITE di Kecamatan Campurdarat merupakan dampak dari penggunaan *gadget* oleh anak. Dimana diharapkan setelah melakukan penelitian ini dapat mengetahui seberapa banyak anak-anak yang telah menggunakan *gadget* di Kecamatan Campurdarat. Apakah dengan adanya penggunaan *gadget* oleh anak-anak tersebut sudah sesuai dengan aturan Hukum Islam dan Undang-Undang ITE dan apakah nantinya akan berdampak negatif ataupun positif. Selain daripada itu juga mengharapkan penanggulangan terhadap anak-anak apabila ditemukan lebih banyak dampak negatifnya daripada positifnya.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Penulisan skripsi ini secara keseluruhan pada masing-masing bab disusun secara sistematis dan terinci.

Bab I adalah pendahuluan. Pada bab ini berisi tentang konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penegasan istilah dan sistematika penulisan skripsi.

⁹Muhammad Ali Daud, *Hukum Islam: Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Islam di Indonesia*. (Jakarta: Rajawali Pers, 1996), hlm.38

¹⁰Mahmud Syaltut, *Al-Islam Aqidah wa Syari'ah* (Kairo: Dar al-Qalam, 1996), hlm.9

Bab II adalah kajian pustaka. Bab ini memaparkan tinjauan umum tentang: 1. Seputar *Gadget* yang didalamnya berisi : Pengertian *Gadget*, Sejarah *Gadget*, karakteristik *Gadget*, Fungsi *Gadget* dan Aplikasi *Gadget*. 2. Seputar Anak-anak berisi: Pengertian Anak, Pengertian anak dari aspek Hukum, Bahaya dan pengaruh *gadget* oleh anak. 3. Konsepsi Hukum Islam tentang penggunaan *gadget* oleh anak-anak berisi: Pengertian Hukum Islam, Tujuan Hukum Islam, *Software Handphone* dalam Pandangan Islam beserta *Mudharatnya.*, 4. Konsepsi Undang-Undang ITE tentang penggunaan *gadget* oleh anak-anak berisi: Pengertian Undang-Undang ITE, Fungsi Undang-Undang ITE, Sistematika Undang-Undang ITE, Penelitian terdahulu dan Kerangka Berfikir Teoritis (Paradikma).

Bab III adalah metode penelitian. Pada bab ini berisi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV adalah pemaparan hasil dan temuan Penelitian. Pada bab pemaparan data dan temuan penelitian, membahas, deskripsi fokus penelitian dari hasil penelitian seperti: Fenomena penggunaan *gadget* oleh anak-anak di Kecamatan Campurdarat dan Dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* oleh anak desa Tanggung, Pojok dan Pelem di Kecamatan Campurdarat

Bab V adalah pembahasan pada bab pembahasan membahas Fenomena penggunaan *gadget* oleh anak-anak di Kecamatan Campurdarat Perspektif Hukum Islam dan Fenomena penggunaan *gadget* oleh anak-anak di Kecamatan Campurdarat Perspektif Undang-undang ITE

Bab VI adalah Penutup. Pada bab ini berisi tentang kesimpulan hasil penelitian, dan saran-saran.