

Komunikasi Interpersonal Orang Tua dengan Anak Pecandu Gadget

Nadhira Syahidah, Maman Suherman

Prodi Hubungan Masyarakat, Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Islam Bandung

Bandung, Indonesia

sofyannadhira@gmail.com, mamansuherman.unisa@gmail.com

Abstract—Almost every child today spends his time playing gadgets every day. Currently, gadget users do not only come from workers or parents, but all minors can use gadgets and use them in the activities they do every day. It is proven in a survey conducted by the Indonesian Internet Service Providers Association (APJII) in 2018 that the total population of Indonesia reached 264.16 million, while it is known that Internet users reach 171.17 million, this means that 56% of the total population of Indonesia is already using the internet. As many as 64.8% there was a fairly rapid increase in internet use in Indonesia from 2017 to 2018. With gadgets, parents find it difficult to communicate with their children. Often orders from parents are ignored because children are busy with gadgets. From this phenomenon, the researchers conducted research on the interpersonal communication of parents with children who are gadget addicts. With this research, it is hoped that parents can play a more role and guide in providing gadgets to their children. This research uses qualitative research methods with a case study research approach. Using a single holistic case study type. The subjects studied in this study were parents who had children who were addicted to gadgets. Data collection methods used in this study were interviews, observation, and literature study. The results of this study are, 1) the communication process is carried out using the Osgood Schramm model 2) the parents determine the time to communicate is 30 minutes to 1 hour every day with the time of using the gadget 6-7 hours a day. 3) obstacles that occur anthropological barriers and psychological barriers 4) why it is necessary to communicate between parents and children so that children can change attitudes and behavior towards the better.

Keywords—*Gadget, Interpersonal Communication, Communication Process.*

Abstrak—Hampir setiap anak saat ini banyak yang berlama-lama menghabiskan waktunya hanya untuk bermain gadget setiap hari. Saat ini pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja atau orang tua, tetapi semua kalangan anak dibawah umur sudah bisa menggunakan gadget dan memanfaatkannya dalam aktivitas yang mereka lakukan setiap hari. Terbukti pada survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018 menyatakan bahwa total penduduk Indonesia mencapai 264,16 juta jiwa, sementara diketahui pengguna Internet mencapai 171,17 juta jiwa, ini berarti 56% dari total jumlah penduduk Indonesia sudah menggunakan internet. Sebanyak 64,8% terjadi peningkatan yang cukup pesat terhadap penggunaan internet di Indonesia dari tahun 2017 ke tahun 2018. Dengan adanya gadget, orang tua sulit berkomunikasi dengan anaknya. Sering sekali perintah-perintah dari orang tua

diabaikan karena anak sibuk dengan gadget. Dari fenomena ini peneliti melakukan penelitian mengenai komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu gadget. Dengan adanya penelitian ini diharapkan orang tua dapat lebih berperan dan membimbing dalam memberikan gadget terhadap anaknya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian studi kasus. Menggunakan jenis studi kasus tunggal holistik. Subjek yang diteliti dalam penelitian ini adalah orang tua yang mempunyai anak pecandu gadget. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan studi pustaka. Hasil dari penelitian ini adalah, 1) proses komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan model Osgood Schramm 2) orang tua menentukan waktu untuk berkomunikasi adalah setiap hari 30 sampai 1 jam dengan waktu penggunaan gadget 6 – 7 jam sehari. 3) hambatan yang terjadi hambatan antropologis dan hambatan psikologis 4) mengapa perlu dilakukan komunikasi orang tua dengan anak agar anak bisa mengubah sikap dan tingkah laku kearah yang lebih baik.

Kata Kunci—*Gadget, komunikasi interpersonal, proses komunikasi.*

I. PENDAHULUAN

Orang tua mempunyai peranan yang sangat penting dalam membesarkan anaknya. Ada hal yang perlu disadari, bahwa komunikasi yang efektif tidak hanya diukur dari seringnya komunikasi itu dilakukan, tetapi juga diukur dari kualitas komunikasi yang terjadi. Berkomunikasi dengan orang tua maupun orang lain itu adalah cara yang paling sering dilakukan seseorang dalam melakukan interaksi dengan lingkungan sekitar. Di lingkungan keluarga, anak diharapkan mampu berkomunikasi dengan baik dengan orang tua maupun anggota keluarga lainnya. Banyak kurangnya kepedulian komunikasi yang dilakukan oleh anak kepada orang tua. Kurangnya kepedulian komunikasi itu antara lain pada saat orang tua berkomunikasi dengan anak di zaman teknologi seperti sekarang, banyak anak yang lebih peduli terhadap gadget dibandingkan memperhatikan langsung ketika orang tua sedang melakukan komunikasi secara langsung. Di zaman perkembangan teknologi yang semakin canggih seperti sekarang gadget sangat banyak dijual dimana-mana dan dapat diperoleh dengan harga yang terjangkau.

Bagi anak-anak, gadget menjadi penolong untuk

berkomunikasi maupun menjadi media belajar karena banyak fitur pembelajaran yang menarik didalam gadget. Namun sebagian besar dari anak-anak memanfaatkan gadget untuk hiburan dengan berbagai fitur yang menarik membuat anak-anak memanfaatkan gadget untuk bermain game membuka social media dengan waktu yang cukup lama. Kecanduan gadget juga memberikan efek negative pada kesehatan fisik. Selain efek pada kesehatan fisik kecanduan gadget juga memiliki efek psikologis. Sering menghabiskan waktu tanpa bersosialisasi dengan orang lain, Sulit fokus atau berkonsentrasi ketika belajar, Masalah dalam hubungan sosial, baik dengan keluarga maupun teman. Orang tua harus lebih bijak lagi dalam pemilihan teknologi yang sudah ada untuk diberikan kepada anak, dalam fitur gadget banyak sekali aplikasi yang bisa dipilih untuk di unggah atau di download baik aplikasi yang bermanfaat untuk anak atau aplikasi yang membuat anak menjadi kecanduan seperti game. Oleh karena itu, orang tua juga harus mengikuti perkembangan gadget agar dapat memberitahu kepada anak mana aplikasi yang baik dan yang buruk. Dari pemaparan diatas adapun fokus penelitian yang ingin penulis ketahui sehingga diperlukan penelitian ini diuraikan dalam pokok-pokok berikut ini

1. Bagaimana proses komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu *gadget*?
2. Bagaimana orang tua menentukan waktu dan tempat untuk berkomunikasi dengan anak pecandu *gadget*?
3. Bagaimana orang tua mengatasi hambatan dan upaya mengatasinya dalam berkomunikasi interpersonal dengan anak pecandu *gadget*?
4. Mengapa perlu dilakukan komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu *gadget*?

II. LANDASAN TEORI

Komunikasi interpersonal yang dimaksud di sini adalah proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka, seperti yang dinyatakan R. Wayne Pace (1979) dalam (Cangara, 2009:32) bahwa "*interpersonal communication is communication involving two or more people in face to face setting*". George Herbert Mead dianggap sebagai penggagas interaksi simbolik, yang mengajarkan bahwa manusia berinteraksi satu sama lain sepanjang waktu dengan cara-cara tertentu menurut (Stephen W & Karen A Foss, 2009:121). Interaksi simbolik yang berpandangan bahwa manusia adalah individu yang berpikir dan berperasaan. Interaksi sangat penting bagi pengembangan dan penyampaian pesan, sama halnya dengan komunikasi yang dilakukan oleh orang tua kepada anak bagaimana orang tua berinteraksi menggunakan bahasa untuk membentuk makna saat berkomunikasi kepada anak.

Menurut (Mondry, 2008:13), *new media* merupakan media baru yang muncul pada saat interaksi di internet berkembang, seperti kita ketahui sebelum adanya *new*

media ini terdapat media lain yaitu media cetak seperti koran, majalah, tabloid, dan media massa seperti televisi dan radio untuk memenuhi kebutuhan informasi manusia yang semakin berkembang karena adanya perkembangan teknologi komunikasi informasi. *New media* merupakan media yang menggunakan internet, media *online* berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi secara privat maupun secara publik. *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 computer portable seperti notebook dan internet) menurut (Widiawati, 2014:16). *Gadget* telah menjadi kebutuhan setiap orang, karena dengan adanya *gadget* membuat urusan menjadi lebih mudah. Tetapi apabila pengguna tidak cerdas dalam menggunakannya maka kehadiran gadget akan banyak menimbulkan hal-hal yang tidak diinginkan. Menggunakan *gadget* terlalu lama juga dapat menyebabkan kecanduan. Karakteristik atau ciri-ciri seseorang yang termasuk pengguna *gadget* aktif atau seseorang yang kecanduan *gadget* sebagaimana yang dijelaskan oleh Irma Gustina Andriani, M.Psi sebagai berikut:

1. Pengguna mulai tidak berminat pada aktivitas lain.
2. Sehari lebih dari 2 jam menggunakan *gadget* secara terus menerus.
3. Pengguna mengalami perubahan tingkah laku, misalnya menjadi pemarah atau tempramen, *mood swing* atau suasana hati yang mudah berubah.
4. Mulai malas untuk menjaga kebersihan dan kesehatan sendiri.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Proses Komunikasi Interpersonal Orang tua dengan Anak Pecandu Gadget

Komunikasi yang orang tua dengan anak dilakukan dirumah diruang keluarga, ruang tamu bahkan dikamar. Komunikasi yang dilakukannya pun pada pagi hari atau malam hari pada saat sebelum sekolah atau bahkan sebelum tidur, sebisa mungkin orang tua menyempatkan untuk berkomunikasi dengan anak sebelum anak melakukan aktivitas. Isi komunikasi yang biasa disampaikan orang tua kepada anak adalah tentang pelajaran, nasehat-nasehat orang tua kepada anak, dan larangan untuk bermain *gadget* dalam waktu yang lama. Seringnya komunikasi yang dilakukan orang tua pun tergantung dari respon anak. Komunikasi yang digunakan orang tua adalah komunikasi verbal dan nonverbal, biasanya orang tua menggunakan komunikasi nonverbal sebagai bentuk penegasan kepada anak agar anak bisa menuruti perintah orang tua.

B. Bagaimana Orang Tua Menentukan Waktu dan Tempat untuk Berkomunikasi dengan Anak

Waktu lama nya komunikasi kepada anak ada yang

setengah jam ada juga yang satu jam itu komunikasi yang efektif yang biasa orang tua lakukan kepada anak. Dari lamanya komunikasi ini tidak membuat anak menjadi ingat dan langsung melakukan perintah orang tua dalam satu kali komunikasi. Anak-anak ini perlu dikasih tau beberapa kali komunikasi untuk satu kali perintah orang tua. Ada yang memakai *gadget* mulai dari sebelum sekolah ada juga yang memakai *gadget* pulang dari sekolah. Pemakaian *gadget* ini sampai anak-anak sebelum tidur. Orang tua hanya mengawasi anak bermain *gadget* hanya pada saat di dalam rumah, saat bermain di luar rumah dengan temannya orang tua tidak selalu bisa untuk mengawasi anaknya. Jadi hanya mengawasi saat di dalam rumah saja. Tetap ada kekhawatiran pada anak saat bermain diluar rumah membawa *gadget*. Tetapi sebisa mungkin selalu di awasi saat berada di dalam rumah. Rata-rata dari ke empat anak tersebut aplikasi yang paling banyak di buka oleh anak nya itu adalah aplikasi tiktok dan game online. Karena aplikasi tiktok ini jaman sekarang lagi banyak digemari oleh semua kalangan umur.

C. *Bagaimana Orang Tua Mengatasi Hambatan dan Upaya Mengatasinya dalam Berkomunikasi*

Hambatan komunikasi orang tua dengan anak muncul karena sikap anak sendiri, ketika anak sedang bermain *gadget* omongan orang tua diabaikan karena keasikan bermain *gadget*. Hambatan lain yaitu sikap anak pendiam sulit diajak bicara, susah dimintai tolong, orang tua harus bicara lebih dari sekali untuk mendapatkan respon anak. Agar anak nurut orang tua melakukan cara dengan ancaman-ancaman seperti *gadget* akan diambil. Selain itu orang tua melakukan pendekatan kepada anak agar anak bisa terbuka kepada orang tua. Anak menjadi lebih mudah tempramen dan sensitif.

D. *Mengapa Perlu dilakukannya Komunikasi Interpersonal Orang Tua dengan Anak*

Komunikasi yang dilakukan kepada anak sangat lah penting. Tujuannya yaitu dapat menimbulkan hal-hal yang positif maupun hal-hal yang baik yang akan berdampak pada tumbuh kembangnya anak. Komunikasi yang dilakukan orang tua dengan anak adalah dasar bagaimana orang tua tersebut dapat membentuk hubungannya dengan anak. Melakukan komunikasi dengan anak merupakan hal yang sederhana, tetapi mempunyai manfaat yang sangat besar untuk perkembangan anak. Kesibukan orang tua berpengaruh tidaknya dengan komunikasi, didasari atas kegiatan atau aktivitas yang orang tua lakukan. Apa bila orang tua ada kesibukan maka komunikasi pun berpengaruh dengan kesibukan yang dilakukan. Namun apa bila orang tua tidak ada kesibukan apapun maka sebisa mungkin dilakukan komunikasi dengan anak dan tidak ada pengaruhnya dengan kesibukan yang dilakukan. Tetapi kesibukan bukan penghalang untuk berkomunikasi, sebisa mungkin orang tua harus menyempatkan untuk berkomunikasi, tergantung bagaimana orang tua bisa mengatur waktu untuk bisa berkomunikasi dengan

anaknya.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Proses komunikasi yang dilakukan orang tua dengan anak pecandu *gadget* dilakukan setiap harinya. Proses komunikasi ini berlangsung secara terus-menerus dengan menggunakan model Osgood Schramm, karena saat orang tua yang menyampaikan pesan akan berganti menjadi penerima pesan begitu pula dengan seseorang anak yang menerima pesan akan bergantian menjadi menyampaikan pesan, keduanya akan mendapat umpan balik (feed back) yang berasal dari isi pesan yang disampaikan orang tua kepada anak. Pesan yang disampaikan orang tua secara tatap muka dengan menggunakan komunikasi verbal maupun komunikasi nonverbal.
2. Orang tua melakukan komunikasi kepada anak pecandu *gadget* memiliki waktu yang berbeda-beda. Ada yang setengah jam bahkan ada juga yang satu jam, itu komunikasi yang efektif yang biasa narasumber lakukan kepada anak. Dari lamanya komunikasi ini tidak membuat anak menjadi ingat dan langsung melakukan perintah orang tua dalam satu kali komunikasi. Anak perlu dikasih tau beberapa kali komunikasi untuk satu kali perintah orang tua. Penggunaan *gadget* yang biasa dilakukan pun sehari bisa sampai 6 – 7 jam pemakaian. Aplikasi yang biasa dibuka adalah game online, tik tok, whatsapp, dan instagram.
3. Saat orang tua melakukan komunikasi dengan anak memiliki beberapa hambatan yaitu yang menjadi faktor penghambat komunikasi adalah anak. Hambatan yang terjadi adalah hambatan antropologis dan hambatan psikologis. Selain ada hambatan pasti ada upaya yang dilakukan, Upaya tersebut adalah untuk mengatasi hambatan komunikasi yang terjadi. Seperti dengan melakukan pendekatan kepada anak. Orang tua melakukan komunikasi terlebih dahulu kepada anak yang memiliki sifat pendiam. Upaya berikutnya orang tua memahami anak dengan melakukan penegasan kepada anak seperti melakukan ancaman *gadget* akan diambil apa bila tidak mendengarkan omongan orang tua. Ternyata upaya tersebut cukup mampu membuat anak mendengarkan omongan orang tua, walaupun respon yang di berikan anak lama atau tidak langsung.
4. Komunikasi orang tua dengan anak pecandu *gadget* sangat perlu dilakukan dan sangatlah penting. Alasan perlu dilakukannya komunikasi orang tua dengan anak yaitu untuk kebaikan anak dalam merubah sikap dan tingkah laku yang lebih baik lagi dan untuk menjaga hubungan dengan

anak. Dari pentingnya komunikasi yang dilakukan orang tua kepada anak, ternyata kesibukan orang tua pun berpengaruh dengan komunikasi nya kepada anak. Berpengaruh tidaknya tergantung dari kesibukan yang orang tua lakukan dalam kegiatan sehari-hari. Apabila orang tua sibuk maka komunikasi pun terganggu dengan kesibukan orang tua, namun apa bila orang tua bisa membagi waktu dengan kesibukannya maka komunikasi yang dilakukan pun berjalan dengan lancar, tanpa ada pengaruhnya dengan Saran

[7] <https://theconversation.com/who-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental-bagaimana-gamer-indonesia-bisa-semuh-99029>

V. SARAN

A. Saran Teoritis

1. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu gadget. Berdasarkan analisis yang sudah dilakukan peneliti, peneliti menyarankan agar peneliti lain dapat meneliti mengenai komunikasi dalam keluarga dengan anak pecandu gadget Karena orang terdekat anak adalah lingkungan keluarga itu sendiri. Dengan menggunakan metode dan pendekatan yang berbeda agar dapat menambah wawasan mengenai cara komunikasi dengan anak pecandu gadget.
2. Dengan adanya penelitian ini, peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya dapat menggali lebih mendalam mengenai proses komunikasi. Maka perlu diadakan penelitian mengenai proses dan pengaruh keluarga dalam berkomunikasi dengan anak secara mendalam untuk menjadi kekurangan pada penelitian sebelumnya.

B. Saran Praktis

Untuk anak agar selalu menjaga komunikasi dan hubungan dengan orang tua, walaupun sedang melakukan berbagai kegiatan sekalipun sedang menggunakan gadget. Diharapkan orang tua selalu mengawasi anak saat menggunakan gadget, agar anak tidak mendapatkan dampak negatif dari penggunaan gadget itu sendiri, karena komunikasi interpersonal yang dilakukan orang tua kepada anak pecandu gadget memiliki peran cukup penting terhadap proses perkembangan anak tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] cangara, hafied. (2009). Pengantar Ilmu Komunikasi.
- [2] li, B. A. B., Konsep, A. T., & Gadget, S. (2014). Widiawati, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak , (Jakarta : Universitas Budi Luhur,2014),hlm.106 1.
- [3] Mondry. (2008). Teori dan Praktik Jurnalistik. Ghalia Indonesia.
- [4] Stephen W & Karen A Foss, L. (2009). Teori Komunikasi.
- [5] Irma Gustiana Andriani, M.Psi.,Kenali Ciri Anak Kecanduan Gadget, dari <http://www.womanblitz.com/kenali-ciri-anakkecanduan-gadget-276.html>
- [6] <https://www.apjii.or.id/>