

Komunikasi Interpersonal antara Psikolog dengan Anak Kecanduan Gadget di *D'fun Station*

Nazmah

Prodi Hubungan Masyarakat, Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Islam Bandung
Bandung, Indonesia
nazbaraba@gmail.com

Abstract—Interpersonal communication or interpersonal communication is communication between two or more people which is done directly. In its activities, interpersonal communication can be carried out between parents and children, psychologists and clients, etc. Research on interpersonal communication between psychologists and children addicted to gadgets at *D'fun Station* Bandung. The theory used in this research is the theory of social penetration. The method used in this research is a qualitative method with a case study approach. The subjects in this study were psychologists who were directly addicted to gadgets. Researchers chose psychologists as information from this key because psychologists also act as research people who look at the shortcomings of children and the development of these children. The object in this study is the process of interpersonal communication between psychologists and children addicted to gadgets. The data techniques used by researchers in this study include interviews, observation, and literature study. The results of researchers who met in this study that the ongoing communication process begins with building trust between the child and the psychologist, the psychologist is called initial intellect. In the initial intention of associating with building trust between children and psychologists, extracting data about the child, then assessment by observation, interviews, and conducting psychological tests, after this stage, counseling orders in the form of delivery of psychological results, diagnoses, and interventions which will be done in the future, only then live therapy.

Keywords—*gadget, interpersonal communication, psychologist*

Abstrak—Komunikasi interpersonal atau komunikasi antarpribadi adalah komunikasi antar dua orang atau lebih yang dilakukan secara langsung. Dalam kegiatannya komunikasi interpersonal dapat dilakukan antara orang tua dengan anak, psikolog dengan klien, dan sebagainya. Penelitian ini mengenai komunikasi interpersonal antara psikolog dengan anak kecanduan *gadget* di *D'fun Station* Bandung. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori penetrasi sosial. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subjek dalam penelitian ini yaitu psikolog yang menangani langsung anak kecanduan *gadget*. Peneliti memilih psikolog sebagai informan kunci dari penelitian ini karena psikolog juga berperan sebagai orang yang mengetahui kekurangan anak dan perkembangan dari anak tersebut. Adapun objek dalam penelitian ini adalah proses komunikasi interpersonal antara psikolog dengan anak kecanduan *gadget*. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, serta studi kepustakaan. Hasil yang peneliti temui dalam penelitian ini bahwa proses komunikasi yang berjalan diawali dengan

membangun kepercayaan antara anak kepada psikolog, psikolog menyebutnya dengan intelek awal. Dalam intelek awal dilakukannya dengan membangun kepercayaan anatar anak kepada psikolog, dilakukannya penggalan data mengenai anak tersebut, lalu dilakukannya *assessment* dengan cara observasi, interview, dan melakukan tes-tes psikologis, setelah melewati tahap tersebut barulah dilakukannya konseling berupa penyampaian hasil psikolog, diagnosa, dan intervensi apa yang akan dilakukan kedepannya, baru setelah itu tinggal dilakukannya terapi.

Kata kunci—*gadget, komunikasi interpersonal, psikolog.*

I. PENDAHULUAN

Pada dasarnya *gadget* berfungsi untuk membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Namun faktanya banyak dampak negatif yang bisa terjadi, apabila kita sebagai pengguna tidak bisa mempergunakan *gadget* sesuai dengan fungsinya. Hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya anak yang terpapar dari dampak buruknya penggunaan *gadget*. Menggandeng Polling Indonesia, APJII memotret jumlah pengguna internet negeri ini. Hasilnya, pengguna internet Indonesia bertambah 10,12 persen pada 2018 dibandingkan tahun sebelumnya. Secara total, pengguna internet mencapai 171,17 juta pengguna dari populasi 264,16 juta jiwa. Data static menurut APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) sendiri mengatakan jika pengguna internet tahun ini meningkat hingga 60%. Serta perangkat yang dipakai untuk mengakses internet, smartphone atau tablet sebesar 44.16%, komputer atau laptop sebesar 4.49%, dan lainnya 12.07%.² Orang yang mengalami kecanduan *gadget* khususnya anak kecil, mereka akan memperlihatkan perubahan yang terjadi dalam dirinya, seperti suka mengamuk saat tidak dibolehkan bermain *gadget*, lebih suka menyendiri, terkadang merusak barang, atau bahkan ada yang sampai memukul orang tuanya. Hal serupa pun terjadi di *d'fun station* Bandung yang mendapatkan laporan dari orang tua yang anaknya kecanduan *gadget*. Anak tersebut sampai tidak mau sekolah dikarenakan penggunaan *gadget* yang berlebihan sehingga orang tua membatasi penggunaan *gadget* kepada anak tersebut, yang membuat anak tersebut akhirnya tidak mau sekolah.

D'fun Station Bandung merupakan tempat bermain sekaligus edukasi anak terbesar di Bandung, dengan luas 7000 m². Yang menyediakan berbagai macam wahana bermain anak dan pelayanan kesehatan seperti konsultasi mengenai dunia anak dan *parenting*. Awalnya *d'fun station*

hanya fokus kepada tempat bermain anak, namun seiring berjalannya waktu sejak 2017 tempat tersebut dikembangkan menjadi klinik kesehatan juga karena dirasa banyak orang yang membutuhkan layanan psikolog. Dengan adanya kasus ini tidak sedikit orang tua yang akhirnya memberikan kepercayaannya kepada ahlinya, Karen dinilai lebih mampu menangani anak yang kecanduan gadget. Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengetahui lebih dalam bagaimana komunikasi interpersonal yang dilakukan psikolog terhadap anak yang mengalami kecanduan *gadget* di D'fun Station Bandung.

II. LANDASAN TEORI

A. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang dilakukan antara dua orang dan bersifat privat atau eksklusif, identik dengan komunikasi *face to face*.

Menurut Poppy Ruliana, (dalam buku teori komunikasi, 2019: 119) mengatakan bahwa komunikasi interpersonal memiliki peluang untuk meningkatkan hubungan personal antara pihak yang melakukan komunikasi interpersonal. Dengan adanya komunikasi interpersonal, manusia dapat membina hubungan yang baik sehingga mengurangi resiko konflik yang mungkin terjadi antar pihak tertentu.

B. Teori Penetrasi Sosial

Menurut Irving Altman dan Dalmas Taylor (dalam Ruliana dan Lestari, 2019: 128). Mengatakan bahwa teori ini menggambarkan bagaimana *self-disclosure* menggerakkan hubungan dari superfisial ke intim. Ini adalah teori pertama yang mengkaji tentang bagaimana perubahan dalam pola komunikasi dapat berdampak pada perubahan dalam hubungan.

C. Gadget

Menurut Widiawati (dalam buku pengaruh penggunaan *gadget* terhadap daya kembang anak, 2014: 106) *gadget* merupakan perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia.

D. Kecanduan Gadget

Seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan jika tidak mampu mengontrol keinginan untuk melakukan sesuatu, sehingga menyebabkan dampak negatif bagi individu.

Menurut Chusna (2017: 320), seorang anak harus diwaspadai apabila sudah dalam kondisi seperti berikut:

1. Ketika keasyikan dengan gadget anak jadi kehilangan minat dalam kegiatan lain.
2. Anak tidak lagi suka bergaul atau bermain diluar rumah dengan teman sebaya.
3. Anak cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan games.
4. Anak berani berbohong atau mencuri-curi waktu

untuk bermain gadget.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Proses Komunikasi Interpersonal Secara Formal Psikolog Terhadap Anak Kecanduan Gadget

Peneliti mendapatkan data mengenai hasil wawancara dengan ketiga informan selaku psikolog, bahwa proses komunikasi interpersonal yang dilakukan psikolog terhadap anak kecanduan *gadget* cukup sulit, dikarenakan anak tersebut tidak ada kontak mata, dan susah diajak berkomunikasi, anak tersebut lebih banyak diam saat ditanya, anak tersebut lebih mementingkan *handphone* dibandingkan kehadiran psikolog didepanya. Sehingga pendekatan yang terjalinpun cukup sulit dan psikolog cukup kesulitan dalam mengumpulkan data dari anak tersebut di pertemuan pertama. Sehingga yang peneliti tangkap bahwa, berkomunikasi dengan anak kecanduan *gadget* membutuhkan kesabaran, dan ketekunan untuk selalu mengajaknya berbicara, Agar mendapatkan respon yang baik guna memudahkan psikolog dalam mengumpulkan data dari anak tersebut.

Sebagai psikolog yang telah dijelaskan langsung oleh ka Melissa maupun ka Dinda dan ka Sovia, mereka memiliki beberapa tahapan dalam prosesnya. Seperti melakukan intake awal yaitu dilakukannya pengumpulan data dari klien yang kita tangani, hal tersebut akan membantu psikolog dalam melakukan penanganan kedepannya, lalu yang kedua dilakukannya *assessment* yaitu dilakukannya *interview*, observasi sikap anak saat ditempat, melakukan tes-tes psikologis. Setelah dilakukannya *assessment*. Lalu beralih ketahap konseling yaitu menyampaikan hasil psikologi, menyebutkan diagnosa, menyampaikan intervensi apa yang akan dilakukan kedepannya, Lalu setelah itu dilakukannya terapi. Dalam satu minggu dilakukannya 1 pertemuan.

B. Faktor-Faktor yang Menghambat Komunikasi Interpersonal Secara Formal

Dalam proses komunikasi interpersonal secara formal yang dilakukan psikolog pastinya tidak lepas dari berbagai macam hambatan, dari yang tidak mau meresponnya ketika diajak berinteraksi, susahnya mengumpulkan fokus dari anak tersebut, tidak ada kontak mata yang diberikan anak tersebut saat psikolog mengajaknya berbicara, memarahinya dengan maksud untuk menyuruhnya diam agar tidak banyak tanya kepada anak tersebut. Menurut data yang peneliti dapatkan dari hasil wawancara dengan ka Melissa bahwa faktor penghambat yang cukup berpengaruh saat berlangsungnya proses komunikasi dengan anak yaitu, anak tersebut sangat sulit diajak berbicara anak tersebut sangat sulit diajak berbicara saat psikolog memosisikan dirinya sebagai ibu guru, karena anak tersebut memiliki trauma tersendiri kepada sekolah yang membuat anak tersebut tidak mau sekolah, sehingga psikolog pun menurunkan statusnya menjadi kaka, agar anak tersebut mau menerima dan setidaknya mau diajak bersalaman

dengan psikolog.

Hal serupapun dikatakan oleh ka Dinda, bahwa beliau berusaha memposisikan dirinya menyerupai dengan orang yang anak tersebut suka, dia suka bercerita ke siapa sih selama ini, agar anak tersebutpun bisa sama terbuka kepada ka Dinda. Hal serupa juga dijelaskan oleh ka sovia mengenai faktor penghambat yang paling serius akan berdampak pada kemampuan bahasa yang dimiliki anak menjadi kurang, anak tersebut tidak terlatih motorik halus dan kasarnya. Yang menjadi permasalahan juga psikolog tidak mengetahui ketertarikan dari anak tersebut, memang sebelumnya data yang psikolog dapatkan dari orang tua bahwa anak tersebut memiliki ketertarikan dengan *gadget* nya. Namun sebisa mungkin psikolog tidak memancingnya dengan ketertarikannya tersebut, hal tersebut akan menjadi *last option* saat anak tersebut benar-benar susah diajak berbicara untuk menarik perhatiannya.

C. Mengapa Psikolog melakukan Komunikasi Interpersonal Dengan Anak Yang Mengalami Kecanduan Gadget

Komunikasi interpersonal itu penting dilakukan agar kita dapat gambaran lebih mudah dari sudut pandang anak mengapa dia lebih menyukai gadget daripada kegiatan yang lebih bermanfaat lainnya, apa yang dia rasakan saat bermain gadget, apa yang dia rasakan saat dia tidak diperbolehkan bermain gadget, dan mengalih lebih dalam seberapa ketergantungannya dia dengan gadget. Seorang psikolog harus memiliki rasa empati yang besar terhadap anak kecanduan gadget. Melakukan komunikasi interpersonal dengan juga membuat psikolog untuk lebih mudah memperjelas masalah yang dialaminya. Tanpa dilakukannya komunikasi interpersonal antara psikolog dengan anak kecanduan *gadget* mungkin komunikasi tersebut hanya berjalan tanpa ada tujuan atau proses pemulihan untuk anak tersebut, sehingga dapat peneliti simpulkan bahwa komunikasi interpersonal yang dilakukan psikolog dinilai sangat efektif dalam memperbaiki perubahan perilaku anak karena kecanduan *gadget*.

IV. KESIMPULAN

Proses komunikasi yang dilakukan psikolog dengan anak kecanduan gadget diawali dengan mengalih terlebih dahulu permasalahan yang dialami anak tersebut, Psikolog membangun terlebih dahulu suasana yang nyaman, suasana yang positif antara anak dengan psikolog, yang nantinya membuat anak mau terbuka dengan permasalahannya, psikolog menjelaskan tahapan tersebut dinamai dengan *intek awal*. Dalam *intek awal* dilakukan dengan membangun kepercayaan anatar anak kepada psikolog, dilakukannya penggalan data mengenai anak tersebut, lalu dilakukannya *assessment* dengan cara observasi, interview, dan melakukan tes-tes psikologis, setelah melewati tahap tersebut barulah dilakukannya konseling berupa penyampaian hasil psikolog, diagnosa, dan intervensi apa yang akan dilakukan kedepannya, baru setelah itu tinggal dilakukannya terapi.

Setiap proses komunikasi pasti akan dihadapkan

dengan hambatan-hambatan yang mungkin terjadi, seperti yang telah dijelaskan oleh informan peneliti selaku psikolog yang menangani anak kecanduan *gadget*, bahwa sangat sulit menumbuhkan rasa percaya dan mengajaknya berbicara di awal pertemuan, anak tersebut baru akan mulai terbuka saat pertemuan ke 3 atau ke 4. Respon anak pastinya berbeda-beda dari yang tidak mau berbicara ketika diajak berinteraksi, susahnya mengumpulkan fokus dari anak tersebut, tidak ada kontak mata yang diberikan anak tersebut saat psikolog mengajaknya berbicara.

Anak kecanduan *gadget* mereka akan lebih tertutup mengenai permasalahannya, anak kecanduan *gadget* tidak suka bermain dengan anak seusiannya, mereka lebih senang bermain dengan *gadget*nya di dalam rumah. Dari komunikasi interpersonal yang dilakukan psikolog kepada anak kecanduan *gadget* akan membuat anak tersebut lebih mengenal dirinya, banyak anak yang tidak memperdulikan dirinya diakibatkan *gadget* tersebut. Sehingga dengan komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh psikolog dapat membuat anak tersebut lebih mengenali dirinya, dapat menjaga hubungan baik dengan banyak orang, dapat merubah sikap dan tingkah laku yang selama ini dirasa bernilai negatif.

V. SARAN

A. Saran Teoritis

Dalam Peneliti ini, peneliti mefokuskan pada komunikasi interpersonal anatar psikolog dengan anak kecanduan gadget. Sehingga peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya agar dilakukan penelitian mengenai komunikasi keluarga untuk melihat seberapa besar pengaruh keluarga dalam berkomunikasi dengan anak kecanduan *gadget*.

B. Saran Praktis

Peneliti memiliki saran bagi psikolog di D'fun Station yang menangani klien anak kecanduan gadget untuk sering melakukan pertemuan dengan anak agar komunikasi interpersonal yang dilakukan dapat sangat efektif untuk kesembuhan perkembangan anak, karena jika komunikasi interpersonal yang dilakukan psikolog sering dilakukan anak akan lebih muda untuk memperbaiki kebiasaan buruk anak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Chusna, Puji Asmaul. 2017. "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak." dalam STIT Al-Muslihun. Volume 17, Nomor 2, Tahun 2017 (hlm. 320).
- [2] Mulyana, Deddy. 2012. Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- [3] Mulyana, Deddy dan Solatun. 2013. Metode Penelitian Komunikasi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- [4] Nglimun. 2018. Komunikasi Interpersonal, Yogyakarta: Pustaka pelajar
- [5] Ruliana, dan Puji Lestari. 2019. Teori Komunikasi. Depok: PT RajaGrafindo Persda.
- [6] Widiawati. 2014. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak.

- [7] Widjaja, H.A.W. 2000. Ilmu Komunikasi Pengantar Studi, Jakarta: PT. Rineka Cipta