

BAB II

Kajian Teori

2.1 Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam penyusunan penelitian kualitatif ini, peneliti mencari sebuah informasi dari penelitian terdahulu dengan judul jurnal, buku atau skripsi yang relevan sebagai perbandingan dari segi kekurangan maupun kelebihanannya. Penelitian terdahulu yang peneliti ambil antara lain :

No	Nama Peneliti	Judul Hasil	Teori/Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Nadhira Syahidah (2020)	Komunikasi Interpersonal Orang tua dengan anak pecandu gadget	Metode Penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif	Proses komunikasi yang dilakukan oleh orang tua dengan anak pecandu gadget dilakukan setiap hari. Upaya orang tua memahami anak dengan melakukan penegasan seperti melakukan ancaman gadget akan diambil apabila tidak mendengarkan omongan orang tua. Upaya tersebut cukup mampu walaupun respon diberikan anak tidak langsung.
2.	Intan Permatasari (2020)	Peran Orang tua mencegah dampak negatif gadget melalui pendekatan komunikasi dan psikologi	Metode Penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif	Untuk pengontrolan anak dalam penggunaan gadget kurang optimal, karna terkadang bentuk komunikasi yang diterapkan kurang tepat dengan kondisi anak, dan gadget anak

				belum bisa di kontrol oleh orang tua karna keterbatasan pengetahuan orang tua.
3.	Wisnu Yudha (2015)	Pola komunikasi orang tua dengan anak pecandu game online	Metode Penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedekatan dalam hubungan orang tua dan anak baik dalam kehidupan sehari-hari terdapat rasa saling terbantu satu sama lain namun, dalam kedekatan itu orang tua dan anak memiliki kepribadian yang berbeda sehingga mempengaruhi persepsi mereka tentang berbagai hal. Perbedaan itulah yang sering menimbulkan pertentangan antara orang tua dan anak.
4.	Yosef Kaprino Parto (2017)	Komunikasi Orang tua kepada anak dalam mencegah terjadinya dampak negatif <i>gadget</i>	Metode Penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus	Menunjukkan pengetahuan orang tua tentang pemanfaatan <i>Gadget</i> , bagaimana orang tua berkomunikasi dengan anak berkaitan menceah dampak negatif <i>Gadget</i> , dan usaha yang dilakukan orang tua sebagai upaya mengatasi dan

				mencegah dampak negatif <i>Gadget</i> .
5.	Made Witrianti (2013)	Bentuk Komunikasi Orang tua dengan anak Pengguna <i>Gadget</i> aktif	Metode Penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif	Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Made, menunjukkan bahwa setiap orang tua memiliki cara mereka sendiri dalam mendidik anaknya khususnya dalam bermain gadget. Dari 3 informan, 2 diantaranya bersikap membebaskan dan 1 bersikap cenderung demokratis dengan anak.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

2.2 Critical Review

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh **Nadhira Syahidah** pada tahun 2020. peneliti melakukan dengan jurnal ini adalah membahas proses komunikasi yang dilakukan oleh orang tua dengan anak pecandu gadget dilakukan setiap hari. Sebagai bentuk mencegah anak sebagai subjek agar tidak terkena dampak dari bermain gadget. Untuk jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif yang tentunya sama dengan metode yang digunakan oleh peneliti pada skripsi ini. Dalam jurnal ini peneliti berfokus kepada keefektivitasan upaya orang tua mencegah anak pecandu gadget sedangkan pada skripsi ini peneliti lebih berfokus dampak anak bermain gadget di kedinding tengah baru.

Pada penelitian yang kedua ini adalah penelitian dari **Intan Permatasari** memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu peran Orang Tua mencegah dampak negatif gadget melalui akan tetapi peneliti pada jurnal ini lebih melakukan melalui pendekatan komunikasi dan psikologi. Penelitian ini juga sama menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data yang sama berupa

wawancara dan dokumentasi. Dalam penelitian terdahulu ini, peneliti lebih menekankan pendekatan komunikasi dan psikologi sedangkan pada skripsi ini peneliti lebih ke dampak dalam bermain gadget.

Pada penelitian ketiga adalah milik **Wisnu Yudha** memiliki persamaan berupa pendekatan orang tua terhadap anak dalam mencegah kecanduan gadget di kehidupan sehari-hari, dalam kedekatan itu orang tua dan anak memiliki kepribadian yang berbeda sehingga mempengaruhi persepsi mereka tentang berbagai hal. Perbedaan dalam penelitian terdahulu adalah peneliti ini lebih berfokus kepada anak kecanduan game online. Sedangkan pada penelitian skripsi ini adalah mencegah dampak dalam bermain gadget.

Penelitian keempat adalah milik peneliti **Yosef Kaprino Parto** memiliki kesamaan membahas tentang komunikasi yang dilakukan orang tua terhadap anak dalam bermain gadget. Perbedaan dalam penelitian ini adalah terletak dalam tujuan penelitiannya. Dalam penelitian ini lebih memfokuskan bertujuan untuk mengetahui usaha yang dilakukan para orang tua untuk anak dalam mencegah dampak bermain gadget. Sedangkan, tujuan dalam penelitian yang dicari oleh peneliti adalah bagaimana proses komunikasi personal orang tua dalam mencegah dampak bermain gadget.

Pada penelitian yang terakhir ini adalah milik **Made Witrianti**, memiliki persamaan juga tentang membahas komunikasi orang tua kepada anak bermain gadget. akan tetapi, pada penelitian ini tidak membahas komunikasi interpersonal. Perbedaan yang paling signifikan dalam penelitian ini adalah dari tujuan penelitiannya dan fokus penelitian yang akan dibahas. Dalam penelitian milik Made ini lebih bertujuan dan berfokus pada orang tua yang memberikan arahan kepada anak yang terpengaruh dampak negatif bermain gadget. Sedangkan dalam tujuan dan fokus peneliti adalah Bagaimana proses komunikasi interpersonal orang tua kepada anak dalam mencegah terjadinya dampak bermain *gadget* di kedinding tengah baru.

2.3 Landasan Teori/Konsep

Komunikasi interpersonal adalah sebuah proses dan usaha individu atau kelompok dalam menyampaikan informasi atau pesan yang dimaksud kepada individu lain baik secara verbal maupun nonverbal sehingga akan mendapat umpan balik dan terjadilah interaksi antara kedua pihak. Menurut Bernard bereslon mendefinisikan bahwa komunikasi interpersonal adalah suatu proses penyampaian informasi, gagasan, potensi diri yang melalui simbol, kata, dan gambar (Bernard bereslon, 2013). Secara luas menurut Devito menyatakan bahwa komunikasi interpersonal adalah suatu proses penyampaian pesan oleh satu orang penerima pesan oleh orang lain yang berbentuk tingkah laku baik secara verbal maupun nonverbal (Devito, 2015).

Tingkah laku secara verbal Merupakan suatu kegiatan komunikasi antara individu atau kelompok yang mempergunakan bahasa sebagai alat perhubungan. Menurut Larry L.Barker, Bahasa memiliki tiga fungsi, yaitu penamaan (*Naming* atau *labeling*), interaksi dan transmisi informasi (Djamarah,2014). Sedangkan tingkah laku secara non verbal yaitu sebagai penguat komunikasi verbal yang dilakukan tidak bisa menjelaskan atau mengungkapkan sesuatu secara jelas. Hal ini, sesuai dengan pendapat Mark L.Knapp. ada lima fungsi pesan non verbal, yaitu *repetisi* ialah mengulang kembali gagasan yang sudah disajikan secara verbal, *Subtitusi* ialah menggantikan lambang-lambang verbal, *Kontradiksi* ialah menolak pesan yang verbal, *Aksentuasi* ialah menegaskan pesan verbal (Kusumawati,2019).

Proses komunikasi interpersonal memiliki Beberapa ciri khas yang membedakannya dengan komunikasi lainnya, ciri ciri itu diantaranya antara lain *feedback* bersifat langsung, tanggapan komunikasi dapat segera diketahui, terkait dengan aspek hubungan, pesan biasanya lebih pribadi, *face to face* (tatap muka). Melalui komunikasi interpersonal dapat melihat dan memperbaiki kualitas diri agar bisa diterima dengan baik oleh orang lain. Fungsi komunikasi interpersonal dalam keluarga adalah untuk bisa menggali informasi yang kita cari dari lawan bicara. Melalui komunikasi interpersonal, kita juga dapat memperoleh informasi yang akan

akurat dan tepat pada waktunya. Berdasarkan penjelasan diatas, bahwa komunikasi interpersonal memiliki karakteristik minimal adanya keterbukaan, empati, dukungan, perasaan positif dan kesamaan ketika semua terpenuhi dalam keluarga maka akan terjadi suatu komunikasi yang efektif.

Dari sekian banyak teori komunikasi interpersonal, namun ada salah satu teori yang sesuai dengan alur penelitian yang akan diteliti diantaranya adalah teori interaksi simbolik (*Symbolic Interactionism Theory*). Tokoh utama pada teori tersebut adalah George Herbert Mead 1863 – 1931. Inti utama dari teori tersebut yaitu menjelaskan bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh simbol yang diberikan oleh orang lain demikian pula perilaku orang tersebut. pada teori interaksi simbolik sendiri melalui pemberian isyarat berupa simbol, dari simbol tersebut maka kita dapat mengutarakan perasaan, pikiran, maksud, dan sebaliknya yaitu dengan cara membaca simbol yang ditampilkan oleh orang lain. Berikut ada 3 ide dalam teori interaksi simbolik, diantaranya :

- Pikiran (*mind*), mengisyaratkan pentingnya makna dalam perilaku manusia
- Konsep diri (*self*)
- Masyarakat (*society*), menggambarkan hubungan individu dengan masyarakat (Zaenal, 2020)

Mead tertarik mengkaji interaksi sosial, karena perilaku seseorang dipengaruhi oleh simbol yang diberikan oleh orang lain demikian pula perilaku orang tersebut. Melalui pemberian isyarat berupa simbol, maka kita dapat mengutarakan perasaan, pikiran, maksud, dan sebaliknya dengan cara simbol yang ditampilkan oleh orang lain. Selain Mead, telah banyak ilmuwan yang menggunakan pendekatan teori interaksionisme simbolik di mana teori ini memberikan pendekatan yang relatif khusus pada ilmu kehidupan kelompok manusia dan tingkah laku manusia. Salah satunya adalah Helbert Blumer, dia adalah seorang penerjemah handal dan pendukung kerja George Herbert Mead pada interaksionisme simbolik.

Blumer akhirnya menjadi seorang tokoh interaksi simbolik yang terkemuka melalui buku karyanya “Interaksi Simbolik” yang dikenal sebagai pernyataan teoritis yang paling jelas dari interaksionisme simbolik George Herbert Mead (Fitraza, 2012).

Pemikiran interaksionisme simbolik didasari oleh 3 premis Herbert Blumer yang menyatakan yaitu :

- Premis Pertama, manusia bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimiliki benda-benda bagi mereka.
- Premis kedua, makna tersebut merupakan interaksi sosial yang terus menerus dan terjadi berulang-ulang dalam suatu masyarakat.
- Premis ketiga, makna tersebut diperbarui melalui suatu proses penafsiran yang digunakan oleh setiap individu dalam keterlibatannya dengan objek yang di hadapinya.

Berdasarkan premis tersebut, maka makna dapat berubah sesuai konteks dalam ruang dan waktu. Teori interaksionisme simbolik memiliki perspektif teoritik yang cenderung menekankan perilaku manusia dalam masyarakat atau kelompok. Disisi lain masyarakat terdiri dari individu-individu yang berinteraksi yang tidak hanya bereaksi, tetapi juga menangkap, menginterpretasi bertindak, dan mencipta. Orientasi metodologi dalam teori interaksionisme simbolik pada intinya menjelaskan tentang metode individu yang dilihat bersama orang lain, menciptakan sistem simbolik, dan cara bagaimana membentuk perilaku manusia (Laksmi,2017).

Menurut Blumer (1969) ada tiga tema yang sangat mendukung tiga asumsi interaksi simbolik yang pertama manusia bertindak dengan manusia lainnya berdasarkan makna yang diberikan orang lain kepada mereka . kedua, makna diciptakan Dalam interaksi antar manusia. Ketiga, makna dimodifikasi melalui proses interpretif. Penjelasan dari asumsi pertama yaitu makna yang kita berikan pada simbol merupakan produk dari interaksi sosial dan menggambarkan kesepakatan kita untuk menerapkan makna tertentu pada simbol tertentu pula. Penjelasan dari asumsi kedua adalah makna dapat hanya ada ketika orang-orang memiliki interpretasi yang sama mengenai simbol yang mereka pertukarkan dalam

interaksi. Dan penjelasan dari asumsi ketiga adalah bahwa proses interpretif ini memiliki dua langkah yang pertama para pelaku menentukan benda-benda yang mempunyai makna, dan kedua melibatkan pelaku untuk memilih, mengecek, makna di dalam konteks di mana mereka berada.

Masyarakat saat ini semakin modern dengan adanya peralatan komunikasi yang modern. Hal ini, mengakibatkan tuntutan manusia terhadap informasi sangat tinggi, sehingga melahirkan bidang teknologi yang cukup maju dan signifikan. Peningkatan dalam bidang teknologi, informasi serta komunikasi peningkatan dalam bidang teknologi, informasi serta komunikasi mengakibatkan dunia tidak lagi mengenal batas, jarak dan waktu. Era zaman modern ini telah terbuktinya dengan perkembangan teknologi dengan perkembangan teknologi komunikasi modern seperti via internet atau media sosial salah satunya gadget. Gadget diartikan sebagai barang elektronik kecil yang didesain sedemikian rupa untuk dijadikan sebagai inovasi terbaru, atau juga bisa dikatakan sebagai penemuan yang benar-benar menakjubkan pada masanya. Gadget itu sendiri mudah diakses pada semua kalangan. Dengan adanya gadget membuat aktivitas manusia menjadi lebih praktis dan ekonomis serta hampir seluruh orang pasti memilikinya, apalagi di zaman sekarang serba online sehingga memudahkan manusia dalam melancarkan segala urusan manusia.

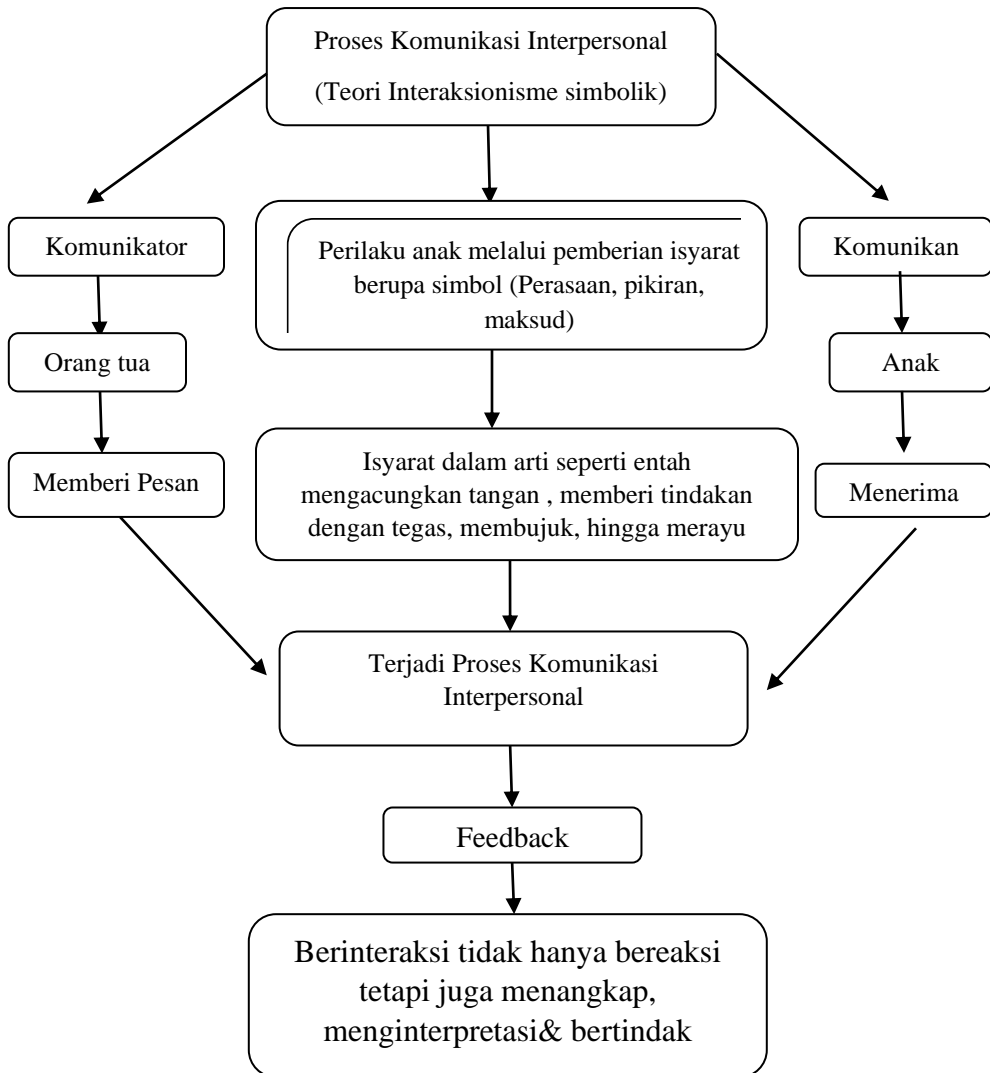
Pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, akan tetapi hampir semua kalangan termasuk anak-anak sudah memanfaatkan gadget tersebut bahkan hampir setiap hari. Melihat besarnya manfaat yang didapat dari adanya gadget dalam kehidupan akan sangat terbantu dalam meningkatkan produktivitas diri. Informasi bagian hiburan inilah yang penyebab terbesarnya mempengaruhi kualitas generasi anak muda zaman sekarang. Kehidupan anak zaman sekarang banyak yang di sodori peralatan canggih seperti gadget, tablet, handphone maupun smartphone. Apalagi, peralatan tersebut dapat diperoleh dengan mudah dan murah. Namun penggunaan gadget atau smartphone juga meninggalkan beberapa hal negatif salah satunya yaitu, maraknya aksi penipuan menggunakan jejaring media sosial, adanya kasus

penculikan melalui jejaring media sosial, mudahnya mengakses konten negatif dan masih banyak hal lain yang patut di perhatikan oleh orang tua.

Bentuk komunikasi orang tua terhadap anak menyesuaikan dengan konteks proses komunikasi yang terjadi antara bentuk komunikasi satu dengan yang bentuk komunikasi lainnya memiliki proses yang berbeda-beda. Pada penelitian ini, peneliti memilih bentuk komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal tersebut juga sering dilakukan antara anak dengan orang tua. Komunikasi interpersonal atau antar pribadi merupakan suatu proses pengiriman pesan-pesan antara dua orang atau diantara sekelompok kecil orang-orang dengan disertai Beberapa efek dan umpak balik langsung (Suramto,2011). Komunikasi interpersonal juga sangat efektif digunakan dalam mengubah sikap, pendapat, dan perilaku anak karena komunikasi interpersonal bersifat dialogis dan akan mendapatkan feedback langsung (Murni,2019).

Orang tua dapat melakukan strategi komunikasi interpersonal terhadap anak yang candu menggunakan gadget agar anak dapat mengubah perilaku dan fokus masa-masa dia harus menuntut ilmu, dan belajar lebih banyak lagi. Selain itu salah satu yang menjadi tujuan komunikasi interpersonal orang tua kepada anak adalah untuk membangun dan memelihara hubungan yang harmonis. Anak berkomunikasi dengan orang tua adalah untuk mendapatkan saran, nasehat, masukan atau dalam memberikan respon dari pertanyaan orang tua. Komunikasi interpersonal antar anggota keluarga dilakukan untuk terjadinya keharmonisan dalam keluarga atau rumah tangga. Sehingga target orang tua mengurangi anak terhadap gadget dapat diraih.(Marianna, 2021)

2.4 Kerangka Berfikir



Gambar 2.4 Kerangka Berfikir

2.4.1 Penjelasan kerangka pemikiran

Berdasarkan hasil lembaga riset digital marketing emarketer, diperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif smartphone atau gadget di Indonesia mencapai lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, indo akan menjadi pengguna aktif smartphone atau gadget terbesar keempat di dunia setelah China,

India dan Amerika. Pengguna internet semakin hari semakin meningkat sesuai dengan kebutuhan. berdasarkan data survei yang dilakukan APJII (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia) dan poling Indonesia, pada 9 Maret-14 April 2019. Data yang ditampilkan dalam laporan survei adalah data pengguna Internet lebih dari 3 bulan pada saat pengambilan data untuk memberikan data valid perakhir 2018 total populasi penduduk Indonesia 264,16 juta jiwa (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, t.t.)

Pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, akan tetapi hampir semua kalangan termasuk anak-anak sudah memanfaatkan gadget tersebut bahkan hampir setiap hari. Melihat besarnya manfaat yang didapat dari adanya gadget dalam kehidupan akan sangat terbantu dalam meningkatkan produktivitas diri. Informasi bagian hiburan inilah yang penyebab terbesar mempengaruhi kualitas generasi anak muda zaman sekarang. Komunikasi antara orang tua dan anak merupakan suatu hal yang sangat penting dan merupakan salah satu cara yang digunakan menanamkan nilai-nilai. Komunikasi itu sendiri sebagai alat media penjemabatan dalam hubungan antara anak dengan orang tua.

Menurut penelitian murni, bentuk komunikasi yang diterapkan dalam keluarga merupakan komunikasi interpersonal yang dapat berlangsung dari atas ke bawah atau juga disebut dengan komunikasi arus atas, dimana pesan yang disampaikan yaitu dalam bentuk persuasif. Komunikasi interpersonal juga sangat efektif digunakan dalam mengubah sikap, pendapat, dan perilaku anak karena komunikasi interpersonal bersifat dialogis dan akan mendapatkan *feedback* langsung (Murni,2019).