

# **PROSES KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA KEPADA ANAK DALAM MENCEGAH TERJADINYA KECANDUAN GADGET DI KEDINDING TENGAH BARU**

Edy sudaryanto<sup>1</sup>, Fitri Norhabiba<sup>2</sup>, Noval Tri Hadi S<sup>3</sup>

edysudaryanto@untag-sby.ac.id, fitrinorhabiba@untag-sby.ac.id, novaltr28@gmail.com

## **Abstrak**

Dalam hal ini peneliti memberikan penjelasan tentang proses komunikasi interpersonal orang tua kepada anak dalam mencegah terjadinya kecanduan *Gadget* di Kedinding Tengah Baru. Teori yang digunakan dalam penelitian ini ialah teori Interaksionisme simbolik menurut George Herbert Mead. Pada penelitian ini penggunaan metodenya adalah metode deskriptif kualitatif. guna untuk memperoleh data yang dilakukan dalam pengumpulan data yang valid dan wawancara dengan para orang tua di Kedinding Tengah Baru. Metode pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, dokumentasi dan observasi. Objek dari penelitian yaitu daerah Kedinding Tengah Baru. Hasil dari peneliti yang melakukan penelitian berjudul komunikasi interpersonal orang tua kepada Anak dalam mencegah terjadinya kecanduan gadget di kedinding Tengah Baru, Orang tua mempunyai sifat persuasi. Yaitu orang tua membohongi, memberi nasehat, mengedukasi serta pertegas anak untuk melakukan segala sesuatu dengan menggunakan kata/ucapan yang mudah dipahami oleh sang anak. Respon yang diberikan anak ketika orang tua melarang bermain *gadget* rata-rata tersulut emosinya hingga cenderung murung. Hasil penelitian ini, peneliti menyarankan Orang tua juga extra bersabar dalam menghadapi sang anak dengan cara penggunaan komunikasi yang seefektif mungkin agar nantinya terciptalah hubungan yang harmonis. Karena komunikasi interpersonal orang tua kepada anak memiliki peran penting terhadap proses perkembangan anak.

**Kata kunci** : Komunikasi Interpersonal, Orang tua, Anak, Gadget

<sup>1</sup>Edy Sudaryanto, Dosen Prodi Ilmu Komunikasi, FISIP Untag Surabaya

<sup>2</sup>Fitri Norhabiba, Dosen Prodi Ilmu Komunikasi, FISIP Untag Surabaya

<sup>3</sup>Noval Tri Hadi S, Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi, FISIP Untag Surabaya

## **Abstract**

*In this case, the researcher provides an explanation of the process of interpersonal communication between parents and children in preventing gadget addiction in Kedinding Tengah Baru. The theory used in this study is the theory of symbolic interactionism according to George Herbert Mead. In this study, the method used is descriptive qualitative method. In order to obtain data that was carried out in collecting valid data and interviews with parents in kedinding tengah baru. Data collection methods used in this study were interviews, documentation and observation. The object of the study is the kedinding tengah baru area. The results of the researchers who conducted a study entitled parent-to-child interpersonal communication in preventing gadget addiction in kedinding tengah baru, parents have a persuasive nature. Namely, parents lie, give advice, educate and reinforce children to do everything by using words that are easily understood by the child. The response given by children when their parents forbid playing gadgets on average ignites their emotions so they tend to be moody. In this study, researchers suggest that parents are also extra patient in dealing with their children by using communication as effectively as possible so that later a harmonious relationship will be created. Because parent-child interpersonal communication has an important role in the child's development process.*

**Keywords :** *Interpersonal Communication, Parents, Child, Gadget*

## PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil dari kominfo tentang lembaga riset digital marketing E-marketer, tahun 2018 pengguna gadget di indonesia sudah mencapai kurang lebih 100 juta orang. Maka dari itu indonesia dapat dikatakan sebagai negara pengguna aktif gadget terbesar yang menduduki nomer 4 di dunia setelah negara amerika, china serta india. Sesuai dengan kebutuhan, berdasarkan hasil data survey yang telah dilakukan oleh Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia didapatkan hasil yaitu pada tanggal 9 Maret sampai 14 April 2019. Bahwa lebih dari 3 bulan waktu pengambilan data tersebut menyatakan per-akhir tahun 2018 total populasi penduduk indonesia sebanyak 264,16 penduduk (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, t.t.)

Pemakai Handphone tidak sekedar untuk para pekerja saja, akan tetapi mayoritas semua kalangan termasuk juga anak usia dini sudah memanfaatkan *gadget* tersebut bahkan hampir setiap hari. Memakai gadget dapat merubah seseorang menjadi ketergantungan yang sangat sulit untuk dicegah serta mengakibatkan sifat perilaku yang subversif apabila dalam pengawasan yang kurang tepat. Permasalahan ini yang terjadi, di Kedinding Tengah Baru ditemukan anak usia dini sudah mahir dalam penggunaan

gadget bahkan sering menggunakan gadget tersebut. Sedangkan, orang tua terkesan tidak menghiraukan sifat dan perilaku anaknya menggunakan gadget. Dalam hal ini, dapat dilihat gadget sebagai media pembelajaran sangatlah jarang, gadget lebih sering dipergunakan anak dibawah umur untuk memainkan sebuah game online serta menonton animasi di *youtube*. Akibat kecanduan gadget, diketahui rata-rata apabila anak sudah menggunakan gadget, anak menjadi sulit diajak berkomunikasi, lebih asik dengan gadgetnya, sering menghiraukan perintah orang tua, anak lebih menonjol merasa asik menikmati sebuah game dari gawainya daripada bermain bersama teman sebayanya di lingkungan sekitar rumah. Kadang, anak dibawah umur juga melalaikan tugasnya seperti mengerjakan tugas sekolah, mengaji, membersihkan rumah dsb. Dalam hal tersebut merupakan bentuk kecanduan anak-anak terhadap gadget.

Gejala penggunaan *gadget* tersebut otomatis dapat mempengaruhi interaksi serta psikis antara komunikator serta komunikan yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. berkomunikasi adalah salah satu hal yang terpenting didalam percakapan di keluarga. Didalam komunikasi tersebut juga termasuk hal yang paling utama untuk selalu menjadi

acuan oleh setiap insan untuk melakukan interaksi satu dengan yang lainnya baik antarpribadi ataupun berkelompok. Interaksi antara komunikator dan komunikan merupakan suatu interaksi yang sangatlah penting dan juga termasuk suatu cara untuk menegakkan nilai-nilai. Didalam komunikasi itu sendiri juga termasuk sebagai sarana informasi yang tepat untuk berkomunikasi dan membentuk hubungan keharmonisan antara ibu dan anak.

Pada penelitian ini, peneliti memilih bentuk komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal tersebut juga sering dipergunakan antara sang anak dengan orang tua. Komunikasi interpersonal tersebut juga merupakan suatu hal proses penyampaian pesan diantara dua khalayak atau lebih yang disertai dengan feedback langsung. Dimana dalam komunikasi interpersonal tersebut sangatlah efektif digunakan untuk mengubah sikap, perilaku seseorang dan pendapat(Suramto,2011).

Pada penelitian yang dilakukan kali ini oleh peneliti yang bermaksud agar mengetahui proses interaksi komunikasi yang baik antara orang tua kepada anak dalam mencegah terjadinya kecanduan gadget di kedinding tengah baru. Fokus penulisan didalam penelitian kualitatif ini yaitu Bagaimana proses komunikasi yang

baik antara orang tua kepada anak dalam mencegah terjadinya kecanduan *gadget* di kedinding tengah baru. Hal ini didasarkan pada permasalahan yang sedang terjadi yaitu semakin maraknya dari kalangan anak-anak yang terkena dampak *gadget* sehingga penulis berpusat pada bagaimana proses komunikasi interpersonal orang tua kepada anak dalam mencegah terjadinya bermain *gadget* sebagai solusi atas permasalahan tersebut.

## **KAJIAN TEORI**

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 dalam teori tersebut yaitu George Herbert Mead pada tahun 1863-1931. Inti dari teori-teori tersebut antara lain menjelaskan tentang perilaku seseorang akan selalu dipengaruhi berupa simbol. pada teori interaksi simbolik sendiri melalui pemberian isyarat berupa simbol, dari simbol tersebut lalu dapat diungkapkan atau dinyatakan melalui maksud, pikiran, perasaan ataupun sebaliknya. Yaitu, dengan menggunakan simbol yang diperlihatkan oleh orang lain.

Mead begitu tertarik mengkaji interaksi tersebut, karena melalui isyarat

yang berupa simbol tersebut, kita dapat mengungkapkan suatu pikiran, maksud dan perasaan atau sebaliknya. Tidak hanya Mead, telah diketahui banyak para ilmuwan yang menggunakan teori komunikasi interaksionisme simbolik, dimana teori tersebut melalui pendekatan pada tingkah laku manusia. Salah satunya adalah Helbert Blumer, dia adalah ilmuwan dan seorang penerjemah handal serta pemberi dukungan kepada 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).

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini yaitu menggunakan metode yang mencoba mengungkap hasil secara fakta terhadap suatu keadaan individu maupun non individu. Pada penelitian kali ini akan terjun langsung ke rumah informan di daerah kedinding tengah baru untuk memaparkan secara jelas peristiwa yang terjadi disana yaitu melakukan pemantauan, wawancara seperti sesi tanya jawab, serta mendokumentasi hasil dari pemantauan tersebut. Dimana yang bertujuan untuk menghasilkan pandangan

yang pasti dalam sebuah permasalahan atau fenomena, dalam memberi penjelasan mekanisme sebuah proses atau hubungan. Menyajikan suatu informasi dasar. Pada penelitian ini landasan teori yang digunakan nantinya akan di manfaatkan untuk pedoman penelitian agar nantinya sesuai dengan fakta di lapangan. Langkah peneliti dalam memilih data dengan tepat yaitu yang pertama melalui sebuah pengelompokan data, setelah itu dilakukan pemilihan data, kemudian dilakukan presentasi data serta pengambilan titik kesimpulan.

## **PEMBAHASAN**

Fenomena terkait teori interaksionisme simbolik dalam perspektif Geore Herbert Mead dan Herbert Blumer dapat diambil dari penelitian yang memiliki judul bagaimana proses komunikasi interpersonal kepada orang tua dan anak dalam mencegah terjadinya kecanduan gadget di kedinding tengah baru. Fenomena komunikasi antar orang tua kepada anak tidak selalu berjalan mulus, bahkan terkesan saling menekan. Meskipun tidak semua mengalami peristiwa komunikasi yang demikian, namun secara umum perkembangan komunikasi antara anak dengan orang tua menjadi pembicaraan yang begitu banyak dibicarakan oleh kalangan masyarakat.

Secara umum sebagian besar memandang komunikasi antar orang tua dan anak tentang segala aktivitas baik dari cara memperlakukan bahkan cara berkomunikasi dengan ibu kepada anak mempunyai cara tersendiri serta bahkan mungkin setiap insan orang tua kepada anak berbeda-beda dalam melakukan komunikasi. Dalam hal ini orang tua lebih cenderung memperdulikan terhadap aktivitas anak yang terpenting adalah menjalankan kewajiban sebagai orang tua antara lain menasehati dan mendidik anak dengan benar. Disisi lain anak sebagai komunikan juga lebih cenderung agresif dalam berfikir, berperilaku, dan berkomunikasi.

Menurut Blumer (1969) ada tiga tema yang sangat mendukung tiga persepsi interaksi simbolik antara lain pertama yaitu setiap manusia akan bertindak dengan manusia lain sesuai dengan makna yang telah diberikan kepada mereka. Yang kedua bahwa makna tersebut diciptakan pada interaksi antar manusia. Terakhir ketiga yaitu setiap makna yang disampaikan dalam bentuk simbol yaitu pembuatan dari interaksi yang menggambarkan tentang persetujuan untuk memakai makna simbol tertentu.. Contohnya seperti diskusi antara orang tua dan anak dalam kecanduan *gadget*. Dimana dalam penelitian tersebut hampir

semua anak dilarang oleh orang tua mereka. Orang tua melarang demi kebaikan mereka agar tidak kecanduan pada gadget. anak juga mengerti apa maksud dan tujuan yang disampaikan oleh orang tuanya, tetapi anak juga terdapat rasa kesal pada saat masing-masing orang tua melarang hal tersebut.

Penjelasan dari asumsi kedua adalah akan terdapat makna ketika setiap individu memiliki interpretasi yang sejalan dengan simbol yang mereka lakukan dalam berinteraksi. Contohnya pada penelitian kali ini tertuju pada informan anak, dimana dalam komunikasi tersebut dapat dilihat sebagai simbol perlawanan yaitu pada saat orang tua melarang anak memberikan respon seperti cenderung murung hingga tersulut emosi. Dan penjelasan dari asumsi ketiga adalah yaitu pada proses interpretif tersebut mempunyai 2 langkah. Pertama, pelaku menetapkan benda yang memiliki arti serta kedua yaitu melibatkan pelaku untuk menetapkan, mengoreksi arti yang terdapat pada konteks pada saat mereka berada. Contohnya seperti persepsi orang tua untuk anak pada saat diberikan teguran. Dalam interaksi tersebut terdapat beberapa tindakan yang bersifat persuasif mulai dari merayu dan membujuk dengan maksud agar setiap pesan yang diberikan oleh komunikator akan tersampaikan dengan benar, tepat kepada komunikan

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan yaitu rata-rata anak termasuk dalam kategori pecandu gadget. Informan anak juga mengakui bahwa mereka mampu bermain *gadget* lebih dari 3 jam. Batasan yang diberikan orang tua dengan cara memberikan pesan yang bersifat menakut-nakuti hingga memberikan tindakan tegas. Para orang tua mengenalkan gadget kepada anak sejak usia balita serta alasan orang tua meminjamkan gadget kepada anak agar tidak bosan dengan mainan yang mereka punya. Hal ini sesuai dengan hasil tanggapan dari informan anak. Pendekatan komunikasi yang digunakan bersifat persuasif. Kecemasan para orang tua takut adanya perubahan sikap anak ataupun dampak buruk lainnya dan informan anak juga menyadari akan ketakutan atau kecemasan hal tersebut. Menurut para orang tua lebih efektif bermain gadget daripada bermain diluar rumah walaupun, bagi orang tua efektif tetap dalam pengawasan. Tetapi menurut informan anak, mereka mengutarakan pendapatnya bahwa suka bermain diluar rumah daripada menghabiskan waktu untuk bermain handphone.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewi Krismonix, L. E. (2020). Efektivitas penggunaan gadget sebagai sarana pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa kelas IV Sd negeri Arjo Winangun tahun pelajaran 2020-2021. 02-05.
- Hadi, S. (2016). Pemeriksaan keabsahan data penelitian kualitatif pada skripsi. *Jurnal Ilmu Pendidikan jilid 22 No 01* , 74-79.
- Intan Permatasari, R. W. (2020). Peran Orang Tua mencegah dampak negatif gadget melalui pendekatan komunikasi dan psikologi. *Indonesian Journal Of Islamic Psychology* , 267-285.
- Kartika Dewi Sisbintari, F. A. (2021). Digital Parenting sebagai upaya mencegah kecanduan gadget pada anak usia dini saat pandemi covid-19. *Jurnal pendidikan anak usia dini* , 1567-1571.
- Laksmi. (2017). Teori Interaksionisme simbolik dalam kajian ilmu perpustakaan dan informasi. *Journal Of Library and Information science vol 01 No 01* , 121-131.
- Mufadal Barseli, K. S. (2018). The Concept of Students Interpersonal Communication. *Indonesian Institute*

*For Konseling, Education and Therapy (IICET) Vol 04 No 02 , 131-133.*

Nadhira Syahidah, M. S. (2020). Komunikasi Interpersonal Orang tua dengan anak pecandu Gadget. *Prosiding Hubungan Masyarakat Vol 6 No 02 , 02-04.*

Sapril. (2011). Komunikasi Interpersonal Pustakawan. *Jurnal Iqra Vol )5 No 01 , 07-11.*

Trijali, A. (2018). Analisis data kualitatif. *Alhadharah Vol 17 No 33 , 83-94.*

Yudha, W. (2015). Pola Komunikasi Orang Tua dengan anak pecandu game online (Studi kasus game online lets get rich di Sma Muhammadiyah 25 pamulang tangerang selatan). *Jurnal ilmiah teknologi pendidikan , 56-73.*