

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terdahulu yang masih terkait dengan tema yang penulis kaji. Pada bagian ini peneliti menyajikan ilmiah terdahulu yang relevan untuk ditelaah, baik penelitian yang sudah terpublikasikan maupun belum.

1. Penelitian Thalitadea Dewi Pangkerego dari Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya pada tahun 2019 dengan judul “*Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Pecandu Gadget Di Nyamplungan Kecamatan Semampir Surabaya*”. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan teori interaksionisme simbolik (kualitatif). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu gadget di Nyamplungan.
2. Penelitian Yosef Kaprino Parto dari Universitas Sanata Dharma Yogyakarta pada tahun 2017 dengan judul “*Komunikasi Orang Tua Kepada Anak Dalam Mencegah Terjadinya Dampak Negatif Gadget*”. Penelitian ini

merupakan penelitian yang menggunakan teori peran atau role theory (kualitatif). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman orang tua terhadap pemanfaatan gadget yang tepat pada anak.

3. Penelitian M. Rehsya Amalia dari Universitas Islam Riau

pada tahun 2020 dengan judul “Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pengguna Gadget Aktif Dalam Perkembangan Karakter Anak di Pekanbaru”. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan teori interaksionisme simbolik (Kualitatif). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi orang tua dengan anak pengguna gadget aktif dalam perkembangan karakter anak di Pekanbaru.

4. Penelitian Abdul Budi Ain dari Universitas Islam Riau pada

tahun 2019 dengan judul “Komunikasi Orang Tua dan Anak Penggemar Game Online Di Desa Labuhan Papan”. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan teori peran atau role theory (Kualitatif). Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui pola komunikasi orang tua dengan anak penggemar game online.

5. Penelitian Isma Nasikhatin Nafiah dari Universitas Islam

negeri Walisongo Semarang pada tahun 2021 dengan judul “Peran Orang Tua Dalam Pencegahan Kecanduan Bermain

Gadget Anak Usia Dini”. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan teori peran atau role theory (Kualitatif). Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui peran orang tua dalam pencegahan kecanduan gadget anak usia dini.



Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama, Universitas, & Tahun Penelitian	Judul Penelitian & Bentuk	Teori	Metode	Hasil Penelitian
1	<ul style="list-style-type: none"> • Thalitadea Dewi Pangkarego • Fakultas Dakwah • Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya • Tahun 2019 	<p>Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Pecandu Gadget Di Nyamplungan Kecamatan Semampir Surabaya (Skripsi)</p>	<p>teori interaksionis me simbolik</p>	<p>Metode Kualitatif dengan menggunakan jenis penelitian Deskriptif</p>	<p>Proses komunikasi interpersonal menggunakan model two way process communication dimana proses tersebut dilakukan saat orang tua sebagai komunikator menyampaikan pesan berupa informasi atau nasehat yang mendidik kepada anak, lalu anak sebagai komunikan menerima pesan tersebut, memprosesnya, hingga memaknai pesan, sehingga anak dapat memberikan respon secepatnya. Lalu, tujuan dari orang tua tersampaikan dan efek yang terlihat pada anak dapat timbul, seperti ada yang patuh, cuek, hingga membentak.</p>

2	<ul style="list-style-type: none"> • Yosef Kaprino Parto • Fakultas Keguruan • Universitas Sanata Dharma Yogyakarta • Tahun 2017 	<p>Komunikasi Orang Tua Kepada Anak Dalam Mencegah Terjadinya Dampak Negatif Gadget (Skripsi)</p>	<p>Teori peran atau role theory</p>	<p>penelitian kualitatif dengan metode studi kasus</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan pengetahuan keluarga khususnya orang tua tentang pemanfaatan gadget dalam keluarga. Pemanfaatan gadget dalam hal ini meliputi dampak yang ditimbulkan dari gadget bagi keluarga khususnya anak, bagaimana orang tua berkomunikasi dengan anak berkaitan mencegah dampak gadget yang negative, hambatan yang dirasakan orang tua dalam mencegah dampak gadget yang negative, dan usaha-usaha yang dilakukan oleh orang tua sebagai upaya mengatasi dan mencegah dampak negative gadget khususnya pada anak</p>
3	<ul style="list-style-type: none"> • M.Rehsya Amala • Fakultas Ilmu Komunikasi • Universitas Islam Riau • Tahun 2020 	<p>Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pengguna Gadget Aktif dalam Perkembangan Karakter Anak Di Pekanbaru</p>	<p>Teori interaksionis me simbolik</p>	<p>metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif</p>	<p>Hasil penelitian didapat dari hasil wawancara dengan orang tua yang memiliki anak pengguna gadget aktif dan anak yang menggunakan gadget aktif di kota Pekanbaru. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa orang tua yang memiliki anak yang menggunakan gadget aktif memberikan kepercayaan dengan tidak melakukan</p>

					kontrol terhadap anak yang menggunakan gadget. Hal ini sejalan 51 dengan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis diketahui bahwa tidak ketatnya kontrol yang dilakukan oleh orang tua terhadap anak yang menggunakan gadget dapat mengindikasikan anak akan menyalahgunakan gadgetnya maupun dapat membuat lalai anak karena anak cenderung fokus pada gadgetnya
4	<ul style="list-style-type: none"> • Abdul Budi Ain • Fakultas Ilmu Komunikasi • Universitas Islam Riau • Tahun 2019 	Komunikasi Orangtua Dan Anak Penggemar Game Online Di Desa Labuhan Papan Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan (Skripsi)	Teori peran atau role theory	Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif, dan menggunakan metode kualitatif	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman orang tua terhadap komunikasi yang efektif guna mengatasi masalah kecanduan game online ini masih kurang baik. Seringkali anak-anak kurang mau mendengarkan perkataan orang tuanya dan menyebabkan setiap perkataan dari orang tuanya hanya didengar saja namun tidak dituruti, dan juga anak bisa dapat dengan mudah melakukan suatu hal diluar batas normal karena kurangnya kontrol dari orang tua,

					kurangnya komunikasi interpersonal yang terjadi didalam keluarga juga menjadi salah satu penyebab hal tersebut akibatnya anak merasa dirinya kurang mendapat perhatian dan karena itu anak lebih memilih untuk sering bermain game bersama teman-teman untuk menghilangkan rasa jenuh jika beradadirumah.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Isma Nasikhatin Nafiah • Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan • Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang • Tahun 2021 	Peran Orang Tua Dalam Pencegahan Kecanduan Bermain Gadget Anak Usia Dini (Skripsi)	Teori peran atau role theory	Jenis penelitian deksriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus.	Hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, peran orang tua dalam pencegahan kecanduan gadget anak usia dini antara lain: 1) peran orangtua berinteraksi pada anak, 2) pengendalian dalam penggunaan gadget pada anak, 3) orang tua harus bersikap tegas dan disiplin, 4) perbanyak aktivitas anak/mengajak anak bermain diluar.

Pada persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini menurut hasil skripsi Thalitadea Dewi Pangkerego Tahun 2019 menjelaskan tentang “Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Pecandu Gadget Di Nyamplungan Kecamatan Semampir Surabaya” persamaan dari penelitian Thalitadea Dewi Pangkerego dengan penelitian ini yaitu Teori menggunakan Teori Interaksionisme Simbolik, Metode Kualitatif dengan

menggunakan jenis penelitian Deskriptif, Komunikasi Interpersonal OrangTua dengan Anak. Adapun perbedaan yang didapat pada penelitian Thalitadea Dewi Pangkerego yaitu Tentang anak yang kecanduan gadget, Lokasi, dan Umur yang digunakan pada usia remaja berkisar 12-17 tahun. Dan pada penelitian saat ini memiliki persamaan yang sama, tetapi memiliki perbedaan yaitu Tentang penggunaan gadget, Umur yang digunakan pada penelitian ini anak yang memasuki usia 12 tahun.

Pada persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini menurut hasil skripsi Yosef Kaprino Parto Tahun 2017 menjelaskan tentang “Komunikasi Orang Tua Kepada Anak Dalam Mencegah Terjadinya Dampak Negatif Gadget” persamaan dari penelitian Yosef Kaprino Parto dengan penelitian ini yaitu Komunikasi orang tua kepada anak. Adapun perbedaan yang didapat pada penelitian Yosef Kaprino Parto yaitu Teori yang digunakan teori peran atau role theory, metode yang digunakan metode penelitian kualitatif dengan metode studi kasus, Lokasi. Dan pada penelitian saat ini memiliki persamaan yang sama, tetapi memiliki perbedaan yaitu Teori yang digunakan teori interaksionisme simbolik, Metode yang digunakan metode kualitatif dengan menggunakan jenis penelitian deskriptif.

Pada persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini menurut hasil skripsi M.Rehsya Amala Tahun 2020 menjelaskan tentang “Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pengguna Gadget Aktif dalam Perkembangan Karakter Anak Di Pekanbaru” persamaan dari penelitian

M.Rehsya Amala dengan penelitian ini yaitu Teori menggunakan Teori Interaksionisme Simbolik, Metode Kualitatif dengan menggunakan jenis penelitian Deskriptif. Adapun perbedaan yang didapat pada penelitian M.Rehsya Amala yaitu Tentang pola komunikasi orangtua, Lokasi. Dan pada penelitian saat ini memiliki persamaan yang sama, tetapi memiliki perbedaan yaitu Tentang peran komunikasi interpersonal orangtua.

Pada persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini menurut hasil skripsi Abdul Budi Ain Tahun 2019 menjelaskan tentang “Komunikasi Orangtua Dan Anak Penggemar Game Online Di Desa Labuhan Papan Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan” persamaan dari penelitian Abdul Budi Ain dengan penelitian ini yaitu Tentang komunikasi orangtua dengan anak, Metode kualitatif menggunakan penelitian deskriptif. Adapun perbedaan yang didapat pada penelitian Abdul Budi Ain yaitu Teori yang digunakan teori peran atau role theory, Lokasi. Dan pada penelitian saat ini memiliki persamaan yang sama, tetapi memiliki perbedaan yaitu Teori yang digunakan teori interaksionisme simbolik.

Pada persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini menurut hasil skripsi Isma Nasikhatin Nafiah Tahun 2021 menjelaskan tentang “Peran Orang Tua Dalam Pencegahan Kecanduan Bermain Gadget Anak Usia Dini” persamaan dari penelitian Isma Nasikhatin Nafiah dengan penelitian ini yaitu Metode penelitian kualitatif deskriptif. Adapun perbedaan yang didapat pada penelitian Isma Nasikhatin Nafiah yaitu Tentang peran orangtua dalam pencegahan kecanduan bermain gadget anak

usia dini, Teori yang digunakan teori peran atau role theory, Lokasi. Dan pada penelitian saat ini memiliki persamaan yang sama, tetapi memiliki perbedaan yaitu Tentang peran komunikasi orangtua dengan anak dalam penggunaan gadget, Teori yang digunakan teori interaksionisme simbolik.



2.2 Studi Pustaka

2.2.1 Komunikasi

Komunikasi adalah sebuah bagian penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Secara etimologis, kata komunikasi berasal dari bahasa latin “communicare” yang artinya “menyampaikan”.

Menurut asal katanya tersebut, arti komunikasi adalah proses penyampaian makna dari satu entitas atau kelompok ke kelompok lainnya melalui penggunaan tanda, simbol, dan aturan semiotika yang dipahami bersama.

Dari penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa pengertian komunikasi adalah suatu aktivitas penyampaian informasi, baik itu pesan, ide, dan gagasan, dari satu pihak ke pihak lainnya yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.

2.2.1.1 Fungsi Komunikasi

Fungsi adalah potensi yang dapat digunakan untuk memenuhi tujuan tertentu. Komunikasi sebagai ilmu, seni dan lapangan kerja sudah tentu memiliki fungsi yang dapat dimanfaatkan oleh manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Hafied Cangara mengatakan dalam bukunya yang berjudul Pengantar Ilmu Komunikasi, bahwa untuk memahami fungsi komunikasi kita perlu memahami terlebih dahulu tipe

komunikasi, sebab hal itu dapat membedakan fungsi masing-masing diantaranya yaitu:

1. Tipe komunikasi dengan diri sendiri yang berfungsi untuk mengembangkan kreatifitas imajinasi, memahami dan mengendalikan diri, serta meningkatkan kematangan berfikir sebelum mengambil keputusan.

2. Tipe komunikasi antar pribadi yang berfungsi untuk berusaha meningkatkan hubungan insani (human relations), menghindari dan mengatasi konflik-konflik pribadi, mengurangi ketidakpastian sesuatu, serta berbagai pengetahuan dan pengalaman dengan orang lain.

3. Tipe komunikasi public yang berfungsi untuk menumbuhkan semangat kebersamaan (solidaritas), mempengaruhi orang lain, memberi informasi, mendidik dan menghibur.

4. Tipe komunikasi massa yang berfungsi untuk menyebarluaskan informasi, meratakan pendidikan, merangsang pertumbuhan ekonomi, dan menciptakan kegembiraan dalam hidup seseorang.



2.2.1.2 Komunikasi Interpersonal

Komunikasi antar pribadi dinilai sangat efektif untuk merubah perilaku orang lain, bila terdapat persamaan mengenai makna yang dibincangkan. Tanda khusus yang ada di komunikasi antar pribadi ini terletak pada arus balik langsung. Arus balik tersebut memiliki daya tangkap yang mudah untuk komunikator baik e cara verbal dalam bentuk kata maupun non verbal dalam bentuk bahasa tubuh seperti anggukan, senyuman, mengernyitkan dahi dan lain sebagainya.²

Komunikasi antarpribadi memiliki peranan yang cukup besar untuk merubah sikap. Karena komunikasi ini merupakan proses penggunaan informasi secara bersama (*sharing process*). Peserta komunikasi memperoleh kerangka pengalaman (*fram of experience*) yang sama menuju saling pengertian yang lebih besar mengenai makna informasi tersebut. Kerangka pengalaman yang sama diartikan sebagai akumulasi dari pengetahuan, nilai-nilai, kepercayaan, dan sifat-sifat lain yang terdapat dalam diri seseorang.

Komunikasi yang terjadi antara orang tua dengan anak bisa diartikan sebagai komunikasi interpersonal karena bersifat *dialogis*. Orang tua sendiri mengetahui secara langsung apakah

² pakarkomunikasi.com. 2017. Komunikasi Antar Pribadi- Pengertian, Karakteristik, Jenis, dan Penjaslannya. 5 Oktober 2022.

<https://pakarkomunikasi.com/komunikasi-antar-pribadi>

pesan yang disampaikan itu diterima baik oleh si anak. Komunikasi interpersonal memiliki hubungan emosional yang lebih dekat karena mereka merupakan keluarga yang setiap harinya pasti bertemu dan berkomunikasi. Dengan adanya komunikasi interpersonal, seorang orang tua dapat merubah sikap anak kearah yang lebih baik. Seperti melakukan pendekatan dan nasehat secara halus agar dapat mempengaruhi sikap dan perilaku si anak.

2.2.1.3 **Komunikasi Verbal dan Komunikasi Non Verbal**

1. Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal adalah komunikasi dengan menggunakan ucapan dan tulisan. Ucapan dan tulisan itu merupakan symbol verbal yang terdiri dari satu kata atau lebih. Umumnya symbol verbal itu sengaja dan secara sadar digunakan untuk berbicara, baik secara lisan maupun tulisan.

Suatu sistem kode verbal disebut dengan bahasa. Bahasa dapat didefinisikan sebagai seperangkat simbol, dengan aturan untuk mengkombinasikan simbol-simbol tersebut yang digunakan dan dipahami suatu komunitas.³

Selama proses komunikasi antar pribadi berlangsung sangat penting terjadinya interaksi berbagi informasi dan

³ Yusuf Muhamad Fahrudin.2021. "Buku Ajar Ilmu Komunikasi" Yogyakarta. Pustaka Ilmu. Hal 78

perasaan antara individu dengan individu atau individu dengan antar individu supaya terjadi umpan balik dan tidak menimbulkan kesalah pahaman dalam berkomunikasi.⁴

2. Komunikasi NonVerbal

Komunikasi non verbal dapat diartikan proses komunikasi yang tidak menggunakan lambang verbal (pesan non verbal), atau isyarat yang bukan kata, baik lisan maupun tulisan. Komunikasi non verbal mencakup semua rangsangan non verbal dalam seluruh konteks komunikasi oleh seseorang dan mempunyai nilai pesan bagi pengirim dan penerima pesan.⁵

2.2.1.4 Sifat –Sifat Komunikasi

Menurut sifatnya, komunikasi antar pribadi dapat dibedakan atas dua macam yaitu :⁶

- 1) Komunikasi Diadik (Dyadic Communication) ialah proses komunikasi yang berlangsung antara dua orag dalam situasi tatap muka. Komunikasi Diadik menurut Pace dapat dilakukan dalam 3 bentuk yakni :

⁴ Ibid

⁵ Ibid, hal.83

⁶ Ritongo Husni.2019. "Psikologi Komunikasi". Medan. Perdana Publishing. Hal 102.

- a. Percakapan : berlangsung dalam suasana yang bersahabat dan informal.
- b. Dialog : berlangsung dalam situasi yang lebih intim, lebih dalam dan lebih personal.
- c. Wawancara : sifatnya lebih serius, yakni adanya pihak yang dominan pada posisi bertanya dan lainnya berada pada posisi menjawab.

2) Komunikasi kelompok kecil (Small Group Communication)

ialah proses komunikasi yang berlangsung tiga orang atau lebih secara tatap muka, dimana anggotanya saling berinteraksi satu sama lain. Dan komunikasi kecil ini banyak dinilai dari sebagai tipe komunikasi antar pribadi karena :

- a. Anggotanya terlibat dalam suatu proses komunikasi yang berlangsung secara tatap muka.
- b. Pembicaraan berlangsung secara terpotong-potong dimana semua pesertabisa berbicara dalam kedudukan yang sama, dengan kata lain tidak ada pembicaraan tunggal yang mendominasi.
- c. Sumber penerima sulit diidentifikasi. Dalam situasi seperti saat ini, semua anggota bisa berperan sebagai sumber dan juga sebagai penerima. Karena itu, pengaruhnya bisa bermacam-macam. Misalnya: si A bisa terpengaruh dari si B, dan si C bisa

mempengaruhi si B. Proses komunikasi seperti ini biasanya banyak ditemukan dalam kelompok studi dan kelompok diskusi.

2.2.1.5 Proses Komunikasi Interpersonal

Menurut Hovland proses komunikasi adalah ‘the process by

which individual (the communicator) transmits stimuli (usually verbal symbols) to modify the behaviour of other individual (communicates)’. Sedangkan menurut Suranto proses komunikasi merupakan langkah-langkah yang menggambarkan terjadinya kegiatan komunikasi. Secara sederhana proses komunikasi digambarkan sebagai proses yang menghubungkan pengirim dengan penerima pesan. Proses tersebut terdiri dari enam langkah sebagaimana tertuang dalam Gambar 1.



Gambar 2.1 Proses Komunikasi Interpersonal

Adapun keterangan pada Gambar 1, adalah sebagai berikut:

1. Keinginan berkomunikasi

Seorang komunikator mempunyai keinginan untuk berbagi gagasan dengan orang lain.

2. Encoding komunikator

Encoding merupakan tindakan memformulasikan isi pikiran atau gagasan ke dalam simbol-simbol, katakata dan sebagainya sehingga komunikator merasa yakin dengan pesan yang disusun dan cara penyampaiannya.

3. Pengirim Pesan

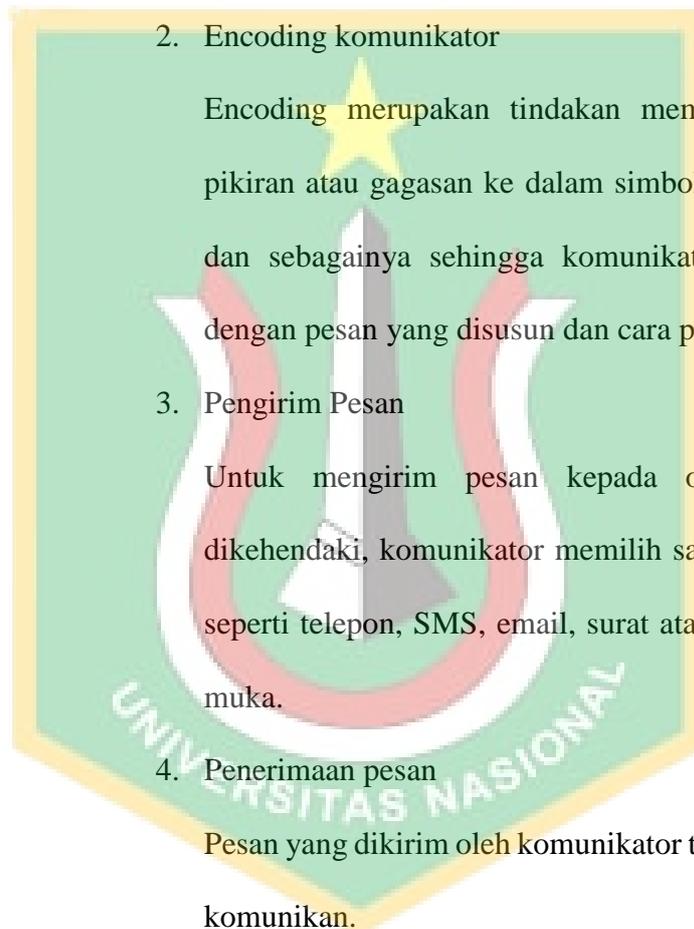
Untuk mengirim pesan kepada orang lain yang dikehendaki, komunikator memilih saluran komunikasi seperti telepon, SMS, email, surat ataupun secara tatap muka.

4. Penerimaan pesan

Pesan yang dikirim oleh komunikator telah diterima oleh komunikan.

5. Decoding oleh komunikan

Decoding merupakan kegiatan internal dalam diri penerima. Melalui indera, penerima mendapatkan macam-macam data dalam bentuk mentah, berupa katakata dan simbol-simbol yang harus diubah ke dalam



pengalaman-pengalaman yang mengandung makna. Dengan demikian decoding adalah proses memahami pesan. Apabila semua berjalan lancar, komunikasi tersebut menterjemahkan pesan yang diterima dari komunikator dengan benar, memberi arti sama pada simbol-simbol sebagaimana yang diharapkan oleh komunikator.

6. Umpan balik

Setelah menerima pesan dan memahaminya, komunikasi memberikan respon atau umpan balik. Dengan umpan balik ini, seorang komunikator dapat mengevaluasi efektivitas komunikasi. Umpan balik ini biasanya juga merupakan awal dimulainya suatu siklus proses komunikasi baru, sehingga proses komunikasi berlangsung secara berkelanjutan.

Gambar 1. tersebut menunjukkan bahwa proses komunikasi interpersonal berlangsung sebagai siklus. Artinya umpan balik yang diberikan oleh komunikasi, menjadi bahan bagi komunikator untuk merancang pesan berikutnya. Proses komunikasi terus berlangsung secara

interaktif, sehingga komunikator dan komunikan dapat saling berbagi peran.⁷

2.2.1.6 Faktor Yang Dapat Menumbuhkan Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal yang efektif diawali dari hubungan interpersonal yang baik. Hubungan interpersonal antara dua orang baik itu antara orang tua dengan anak, atau antara pimpinan dengan bawahan adalah baik sehingga dapat menjadi modal terbangunnya sebuah komunikasi interpersonal yang efektif. (Asari, 2005 :10). Ada tiga faktor yang dapat menumbuhkan hubungan interpersonal yang baik, adalah sebagai berikut:⁸

a. Percaya (trust)

faktor percaya sangat mempengaruhi terjadinya peroses komunikasi interpersonal yang baik. Ada tiga faktor utama untuk dapat menentukan sikap percaya adalah : menerima, empati, dan kejujuran (Efendi, 1981).

Menerima adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain, melihat orang lain sebagai individu yang patut dihargai, tanpa menilai apa yang dibicarakan orang tersebut. Sikap

⁷ Siska Eka Pratiwi, Umar Farouk. *Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada PT Kereta Api Indonesia (Persero) Daop 4 Semarang*. Jurnal Admisi & Bisnis. Vol 18. No 1

⁸ Sapril.2011. *Komunikasi Interpersonal Pustakawan*. Jurnal Iqra'. Vol 05. No 01

menerima tidaklah semudah membalikkan telapak tangan, kita sering cenderung sukar menerima. Menerima juga harus digaris bawahi, menerima tidak berarti menyetujui semua perilaku orang lain atau rela menanggung akibat-akibat perilakunya.



Akan tetapi kita harus menghargai perasaan dan pemikiran yang disampaikan orang lain selama proses komunikasi berlangsung. Proses komunikasi interpersonal tersebut adalah kepunyaan kita sendiri (owning of feels and thought). Dalam proses komunikasi tersebut antara pelaku komunikasi akan tercipta keterbukaan perasaan dan pemikiran, serta dapat menerima dan bertanggung jawab terhadap apa yang disampaikan masing-masing pihak.

Empati adalah ikut merasakan apa yang orang lain rasakan tanpa kehilangan identitas diri sendiri. Kita dapat membayangkan diri kita pada kejadian yang menimpa orang lain. Dengan empati kita berusaha melihat orang lain merasakan seperti orang lain rasakan.

Kejujuran adalah faktor kejujuran yang dapat menumbuhkan saling percaya. Masing-masing

pihak harus saling jujur dalam mengungkapkan sesuatu dengan orang lain, sehingga tercipta saling percaya bukan potensi yang dibuat-buat.

b. Sikap Suportif

sikap suportif adalah sikap yang mengurangi defensif dalam komunikasi. Terjadinya sikap defensif bila seseorang tidak menerima, tidak jujur dan tidak empati.

c. Sikap terbuka

Sikap terbuka sangat besar pengaruhnya di dalam menumbuhkan komunikasi interpersonal yang efektif. Lawan dari sikap terbuka adalah dogmatisme.

2.2.1.7 Konflik Dalam Komunikasi Interpersonal

Konflik menjadi gejala sosial yang akan selalu hadir dalam kehidupan sosial masyarakat. Salah satu sifat dari konflik adalah inheren, yang berarti konflik akan senantiasa hadir dalam setiap ruang dan waktu, dimana saja dan kapan saja.

Myers berpendapat bahwa konflik menjadi proses transaksi, yang mencoba mempertemukan perbedaan antar individu secara bersama-sama guna mencari kesamaan makna, sehingga dalam proses penyamaan makna tersebut pasti akan disertai konflik. Dalam pengungkapannya, konflik tidak hanya di

sampaikan secara verbal tapi juga secara nonverbal, contohnya saja lewat raut muka, dan gesture yang mengekspresikan pertentangan.

Dalam suatu hubungan antarpribadi akan selalu ada unsur-unsur konflik, perbedaan kepentingan dan pertentangan pendapat yang menyertainya. Konflik sendiri berasal dari bahasa Latin “con” yang memiliki arti bersama, dan “figure” yang memiliki arti benturan atau tabrakan. Adapun definisi konflik menurut beberapa ahli, diantaranya:

1. Cassel Concise English Dictionary (1989) berpendapat bahwa konflik adalah suatu pertarungan, suatu benturan, suatu pergulatan: pertentangan sebagai kepentingan, opini-opini atau tujuan-tujuan; pergulatan mental, penderitaan batin.
2. Dalam bukunya yang berjudul “Organization Behavior”, Robbins (1996) berpendapat bahwa konflik ialah proses interaksi yang terjadi akibat ketidaksesuaian antara dua opini (sudut pandang) yang berpengaruh atas pihak-pihak yang terlibat baik pengaruh positif maupun pengaruh negatif.
3. Menurut Luthas (1981), konflik itu timbul karena adanya kekuatan yang saling bertentangan. Kekuatan-kekuatan ini berasal dari keinginan manusia.

4. Menurut Lawang (1994), konflik ialah perjuangan untuk mendapatkan hal-hal yang langka seperti nilai, kekuasaan, status, dan lain sebagainya dimana tujuan dari berkonflik itu tidak hanya untuk memperoleh keuntungan tetapi juga menundukkan pihak lawan. Selain itu konflik bisa diartikan sebagai benturan power atau kekuatan serta kepentingan antara satu kelompok dengan yang lain dalam proses perebutan sumber-sumber kemasyarakatan yang relatif terbatas.

Dari pengertian konflik dari beberapa ahli di atas, bisa disimpulkan bahwa konflik adalah perselisihan, perpecahan, dan pertentangan yang terjadi antara anggota dan masyarakat yang bertujuan untuk mencapai suatu hal yang diinginkan dengan cara saling menantang dengan ancaman dan kekerasan.

Untuk mencegah konflik dalam komunikasi antar pribadi, komunikatif dan komunikatif dituntut untuk saling memahami maksud pesan yang disampaikan, agar pesan yang ditangkap sama dengan pesan yang dikirimkan. Karena umumnya pesan yang disampaikan komunikatif ke komunikatif bisa memiliki makna yang berbeda, perbedaan dalam pemaknaan pesan inilah yang menimbulkan permasalahan baru.

Secara umum konflik yang ada dalam masyarakat di klasifikasikan ke dalam beberapa bentuk, yaitu :

1. Berdasar Sifat

a. Konflik Destruktif

Muncul karena adanya perasaan benci, tidak senang, dan dendam dari individu atau kelompok terhadap pihak lain.

b. Konflik Konstruktif

Muncul karena adanya perbedaan opini atau pendapat dari kelompok dalam menghadapi suatu permasalahan.

2. Berdasar Posisi Perilaku yang Berkonflik

a. Konflik Horizontal

Terjadi pada individu atau kelompok yang punya kedudukan yang cenderung sama.

b. Konflik Vertikal

Terjadi antara komponen masyarakat dalam suatu struktur hierarki.

c. Konflik Diagonal

Disebabkan karena adanya ketidakadilan alokasi pada sumber daya ke semua organisasi sehingga muncul pertentangan yang ekstrim.

Adapun beberapa faktor penyebab konflik, yaitu:

1. Adanya perbedaan individu yang didalamnya ada perbedaan pribadi dan perasaan.

Pendirian dan perasaan yang berbeda pada setiap individu terhadap suatu hal atau lingkungan yang

nyata bisa menjadi salah satu penyebab konflik. Hal ini dikarenakan dalam menjalin suatu hubungan, seseorang tidak selalu sejalan dengan orang lain.

2. Adanya perbedaan latar belakang kebudayaan yang membentuk pribadi-pribadi yang berbeda.

Jika suatu individu berada dalam kelompok yang punya pola-pola pemikiran dan pendirian tertentu, maka sedikit banyaknya perilaku individu tersebut akan dipengaruhi oleh pola-pola tadi, sehingga muncullah suatu perbedaan yang bisa memicu terjadinya konflik.

3. Adanya perbedaan kepentingan antara individu.

Setiap individu tentu saja punya kepentingan yang berbeda-beda, karena adanya perbedaan perasaan, pendirian dan latar belakang kebudayaan yang mendasarinya. Sebenarnya, perbedaan pendirian, budaya serta kepentingan sering terjadi dalam situasi perubahan sosial. Maka secara tidak langsung perubahan sosial menjadi penyebab terjadinya konflik sosial. Cepatnya suatu perubahan sosial yang terjadi dalam masyarakat, bisa menyebabkan perubahan akan sistem nilai-nilai yang berlaku di dalam masyarakat yang



menimbulkan perbedaan pendirian dalam masyarakat.

2.2.1.8 Dampak Dari Adanya Konflik

Konflik yang selalu ada dalam hubungan interpersonal biasanya dianggap sebagai hal yang buruk dan harus dihindari.

Dalam penerapannya, konflik tidak hanya memiliki dampak negatif, namun ia juga membawa dampak positif bagi masyarakat. Perlu diketahui bahwa, positif atau negatifnya dampak dari konflik bergantung pada persoalan yang dipertentangkan, dan juga bergantung pada struktur sosial yang sekaligus menjadi ajang berlangsungnya suatu konflik.

1. Dampak Positif Konflik

- a. Membuat kita sadar jika ada permasalahan yang perlu diselesaikan dalam suatu hubungan.
- b. Memberi dorongan bagi individu untuk melakukan suatu perubahan dalam dirinya.
- c. Menjadikan hidup seseorang lebih menarik.
- d. Menghilangkan ketegangan-ketegangan kecil yang biasanya ada dalam suatu hubungan dengan orang lain.
- e. Membuat kita menyadari bagaimana sebenarnya diri kita.

- f. Memperkuat rasa solidaritas dan rasa in-group suatu kelompok.
- g. Adanya konflik dalam suatu masyarakat, akan memicu warga yang awalnya pasif untuk aktif dalam melakukan peranan tertentu dalam masyarakat.

2. Dampak Negatif Konflik

- a. Alih-alih memperkuat kesatuan, konflik malah bisa menghancurkan kesatuan kelompok.
- b. Memicu perubahan kepribadian individu.
- c. Menghancurkan nilai-nilai dan norma sosial yang ada.

2.2.2 Keluarga

Keluarga adalah lingkungan pertama yang dikenal anak dan sangat berperan bagi perkembangan anak. Melalui keluarga, anak belajar menanggapi orang lain, mengenal dirinya, dan sekaligus belajar mengelola emosinya. Pengelolaan emosi ini sangat tergantung dari pola komunikasi yang diterapkan dalam keluarga, terutama sikap orang tua dalam mendidik dan mengasuh anaknya. Dalam hal ini, orang tua menjadi basis nilai bagi anak. Nilai-nilai yang ditanamkan orang tua akan lebih banyak dicerna dan dianut oleh anak. Perlakuan setiap anggota keluarga, terutama orang

tua, akan “direkam” oleh anak dan mempengaruhi perkembangan emosi dan lambat laun akan membentuk kepribadiannya.

Keseluruhan proses tersebut sangat tergantung dari penerapan pola komunikasi dalam keluarga. Pola komunikasi tercermin dari cara orang tua membangun komunikasi dengan

anak. Dalam bukunya *Raising a Responsible Child*, Elizabeth Ellis menyatakan bahwa para peneliti yang mempelajari reaksi orang tua terhadap anak-anaknya menemukan ada tiga gaya atau cara orang tua menjalankan perannya, yaitu gaya otoriter, permisif, dan otoritatif.⁹

1. Orang tua otoriter memberlakukan peraturan-peraturan yang ketat yang harus dipatuhi oleh anak. Mereka menganggap bahwa anak-anak harus “berada di tempat yang telah ditentukan” dan tidak boleh menyuarakan pendapatnya. Pola ini dijalankan berdasarkan pada struktur dan tradisi yang penuh dengan keteraturan dan pengawasan.
2. orang tua permisif, berusaha menerima dan mendidik sebaik mungkin tetapi cenderung sangat pasif ketika harus berhadapan dengan masalah penetapan batas-batas atau menanggapi ketidakpatuhan. Mereka tidak begitu menuntut, juga tidak menetapkan sasaran yang jelas bagi anaknya,

⁹ YuliSetyowati. 2005. *Pola Komunikasi Keluarga dan Perkembangan Emosi Anak (Studi Kasus Penerapan Pola Komunikasi Keluarga dan Pengaruhnya terhadap Perkembangan Emosi Anak pada Keluarga Jawa)*. Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol 2. Nomor 1.

karena yakin bahwa anak-anak seharusnya berkembang sesuai dengan kecenderungan alamiahnya.

3. Orang tua otoritatif berusaha mengembangkan batas-batas yang jelas dan lingkungan yang baik untuk tumbuh. Mereka memberi bimbingan, tetapi tidak mengatur, memberi penjelasan yang mereka lakukan serta membolehkan anak memberi masukan atau pendapat. Kemandirian anak sangat mereka hargai, tetapi anak juga dituntut untuk memenuhi standar tanggung jawab yang tinggi kepada keluarga, teman, dan masyarakat.

2.2.2.1 Fungsi Keluarga

Sebelum bersosialisasi dengan masyarakat yang lebih luas ia akan belajar dalam keluarga. Sehingga penting bagi orangtua untuk memberikan pendidikan yang baik terhadap anaknya sebab akan mempengaruhi kehidupan sosial anak itu sendiri.

Verkuyl dalam Ahmadi dan Supriyono menyatakan bahwa terdapat tiga fungsi dalam keluarga, yaitu sebagai berikut:¹⁰

1. Mengurus keperluan material bagi anak.
tugas ini adalah tugas dasar yang perlu

¹⁰ Tenri Octamaya Awaru. 2021. "Sosiologi Keluarga". Bandung. Media Sains Indonesia. Hal 100

dilakukan oleh orangtua dalam memenuhi kebutuhan hidupnya seperti bagaimana orangtua memberikan tempat berlindung bagi anak, serta sandang dan pangan anak.

2. Membangun suasana rumah bagi anak.

sebuah rumah yang dimaksudkan di sini adalah di dalam keluarga anak-anak akan merasakan rasa aman, perhatian dan kasih sayang, rasa terlindungi yang didapatkan dari orangtua.

3. Fungsi pendidikan. Salah satu bagian terpenting adalah bagaimana orangtua mendidik dengan pendidikan yang baik kepada anak.



Fungsi keluarga sebagai tempat sosialisasi pertama tentu akan berperan juga sebagai pengantar ke masyarakat yang lebih luas atau struktur yang lebih besar. Keluarga merupakan lembaga yang memiliki kekuatan dalam mengatur dan mengendalikan anggotanya secara terus menerus. UU Nomor 35 Tahun 2014 pada pasal 26 menyebutkan bahwa:

1. Orang tua berkewajiban dan bertanggung jawab untuk:

- a. Mengasuh, memelihara, mendidik, dan melindungi anak
- b. Menumbuh kembangkan anak sesuai kemampuan, bakat, dan minatnya
- c. Mencegah terjadinya perkawinan pada usia anak
- d. Memberikan pendidikan karakter dan penanaman nilai budi pekerti kepada anak.

2. Dalam hal orangtua tidak ada, atau tidak diketahui keberadaannya, atau karena suatu sebab tidak dapat melaksanakan kewajiban dan tanggung jawabnya, kewajibannya dan tanggung jawab sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat beralih kepada keluarga, yang dilaksanakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundangundangan.

Orang Tua memiliki kewajiban untuk menjalankan fungsinya sebagai pihak yang mampu memberikan perlindungan kepada anak. Namun, melihat kenyataan yang



ada pada masyarakat, masih banyak orangtua yang gagal memberikan perlindungan kepada anak. sebab, banyak kasus yang biasa kita lihat dalam berita-berita atau bahkan pada keluarga di lingkungan tempat tinggal kita.

2.2.2.2 Bentuk- Bentuk Keluarga

Secara umum keluarga memiliki dua bentuk yaitu bentuk keluarga tradisional dan bentuk keluarga modern. Bentuk keluarga tersebut memiliki perbedaan yaitu bisa dilihat dari cara mendidik anak, bahasa yang digunakan, cara berkomunikasi, sikap, sumber penghasilan, tutur kata, material dan lain sebagainya.¹¹

2.2.2.1.1 Keluarga Modern

Bentuk keluarga modern dalam hubungan di antara orangtua dan anak lebih bersifat demokratis. keluarga modern juga bersifat memberikan kebebasan dalam mengungkapkan pendapat atau ide anggota keluarga atau dalam hal ini musyawarah mufakat sehingga suasana yang tercipta dalam keluarga lebih demokratis.

¹¹ Ibid. Hal 94

Meski ciri tersebut yang terbilang positif, pada keluarga modern orangtua tidak memiliki waktu yang banyak dalam bersama keluarga dan anak disebabkan karena pekerjaan yang menyibukkan.

2.2.2.1.2 Keluarga Tradisional

Keluarga tradisional memiliki pemikiran yang lebih terikat dengan nilai-nilai yang telah tertanam sejak dulu dalam keluarga tersebut. Bentuk keluarga ini tidak mudah berubah karena masih kuatnya tatanan sosial yang dianut. Dalam hal struktur keluarga tradisional masih utuh.

2.2.2.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pola Asuh Orang Tua

Adapun beberapa faktor yang berpengaruh terhadap penerapan pola asuh orangtua yang dikemukakan oleh Adawiah, yaitu:¹²

1. Kepribadian orang tua

Masing-masing orang tua memiliki karakter alternatif. Ini jelas sangat mempengaruhi gaya pengasuhan anak muda. Misalnya,

¹² Ibid. Hal 159

orang tua yang meledak-ledak mungkin akan resah dengan perubahan anaknya. Penjaga yang sensitif berusaha lebih keras untuk mendengarkan anak-anak mereka.

2. Persamaan dengan pola asuh yang diterima oleh orang tua

Disadari atau tidak disadari orang tua berperilaku atau menerapkan suatu hal seperti pola asuh dapat disebabkan oleh apa yang pernah dirasakan atau didengar sesuai dengan pengalaman mereka. Orang yang sering mendapatkan teguran dalam pengasuhannya memungkinkan mereka akan sering menegur anak-anak mereka disaat mereka mengasuh anak.

3. Agama dan keyakinan

Kualitas dan kepercayaan yang kuat akan mempengaruhi gaya pengasuhan. Mereka akan menunjukkan bahwa si kecil bergantung pada apa yang dia tahu valid, misalnya melakukan cinta atau ketahanan

yang hebat, penuh perhatian, dan tidak memenuhi syarat. Semakin membumi keyakinan orang tua, semakin membumi dampaknya saat berhadapan dengan anak.

4. Pengaruh lingkungan

Orang tua yang masih berusia muda atau tidak berpengalaman yang membesarkan anak pada umumnya akan mendapatkan keuntungan dari orang-orang di sekitar mereka, baik orang yang dicintai yang sampai sekarang memiliki wawasan. Positif atau negatif penilaian yang dia dengar, dia akan mempertimbangkan untuk melatihnya kembali kepada anaknya.

5. Pendidikan orangtua

Orangtua perlu memiliki informasi terkait dengan pengasuhan baik itu dari sumber buku, lokakarya atau sumber-sumber lainnya. sehingga orang tua menjadi lebih terbuka dalam mengasuh dan mendidik anak.

6. Usia orangtua

Umur orang tua akan mempengaruhi gaya pengasuhan. Wali muda pada umumnya akan tunduk kepada anak-anak mereka lebih dari wali yang lebih mapan. Usia wali juga mempengaruhi hubungan dengan anak-anak.

7. Jenis kelamin

Ibu biasanya sangat mendukung sementara ayah biasanya mulai memimpin kelompok. Ayah biasanya menunjukkan kepada anak-anak keyakinan bahwa semuanya baik dan keberanian dalam memulai sesuatu yang baru. Sementara itu, para ibu pada umumnya akan merawat anak dalam kondisi yang baik dan sehat.

8. Status sosial ekonomi

Orangtua yang memiliki status perekonomian yang baik cenderung akan



memberikan kesempatan bagi anak untuk mencoba segala hal demi perkembangan dan penemuan identitas dirinya. Sebaliknya orangtua yang memiliki status sosial dan perekonomian yang rendah akan membuat anak bekerja dengan keras pula dalam menemukan dan memperjuangkan status sosial ekonominya.

9. Kemampuan anak

Wali sering kali mengenali penghargaan terhadap anak berbakat, tipikal dan sakit, misalnya mengalami kondisi chemical imbalance dan lainnya.

10. Situasi

Dalam hal mendisiplinkan anak orangtua harus melihat kondisi anak dan bertindak berdasarkan kondisi yang ada.



2.2.3 Pengertian Gadget Beserta Dampaknya

2.2.3.1. Gadget

Gadget sendiri diambil dalam Bahasa Inggris, yang mana kegunaannya adalah sebuah alat teknologi yang dapat membantu pekerjaan manusia. Sedangkan menurut

Hana Pebriana menjelaskan bahwa “Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iPhone dan BlackBerry, serta netbook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet”.¹³

2.2.3.2. Fungsi Gadget

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang realtif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat gadget secara umum diantaranya:¹⁴

1. Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang

¹³ Yunita Andriyani, Muh. Husen Arifin, Yona Wahyuningsih. 2021. *Dampak Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar Di Era Globalisasi*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. Vol 6. Nomor 2. Hal 180

¹⁴ Puji Asmaul Chusna. 2017. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. Jurnal Media Komunikasi Sosial Keagamaan. Vol 17. No 2. Hal 318

dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan handphone

2. Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

3. Pendidik

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Namun melalui gadget kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pendidikan, politik, ilmupengetahuan umum, agama, tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.



2.2.3.3. Pengawasan Orang Tua dalam Penggunaan Gadget

Melihat untung ruginya mengenalkan gadget pada anak pada akhirnya memang sangat tergantung pada kesiapan orangtua dalam mengenalkan dan mengawasi anak saat bermain gadget. Karena itu, kepada semua orangtua perlu diingatkan peran penting mereka dalam pemanfaatan gadget pada anak. Orang tua perlu menerapkan sejumlah aturan kepada anak-anaknya dalam menggunakan gadget. Untuk bisa memanfaatkan gadget dengan efektif harusnya sebagai orang tua bisa mamahami dan menjelaskan mengenai konten yang ada pada gadget. Tanpa adanya pendampingan dari orangtua penggunaan gadget tidak akan berfokus pada apa yang diajarkan orangtua. Biasanya justru akan melenceng dari apa yang orangtua ajarkan.¹⁵

Pertama, berikan kesempatan pada anak untuk belajar menggunakan gadget untuk belajar dan berinteraksi sejak dini. Karena penggunaan gadget pada saat ini adalah sesuatu yang tidak dapat dihindari pada saat ini dan pada masa yang akan datang. Kemudian sudah jelas bahwa gadget mempunyai efek-efek tertentu terhadap

¹⁵ Ibid. Hal. 326

penggunanya. Termasuk efek fisik pada seseorang. Kemudian sudah jelas manfaat dan tujuan dalam penggunaan gadget yaitu memberikan arahan kepada anak bagaimana menggunakan gadget dengan benar. Entah posisi duduk dan dengan cara memperhatikan letak cahaya dan jarak pandang mata dengan gadget. Karena jarak pandang yang terlalu dekat akan mengganggu penglihatan anak.

Kedua, pilihlah aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Sesuaikan dengan usia dan kemampuan anak. Semua permainan, sosial media, video itu semua harus melewati pengawasan orangtua. Sebab unsur kekerasan dan pornografi rentan terjadi atau mudah didapatkan pada konten tersebut di atas. Kemudian berikan penjelasan secara bijak setiap fungsi dari konten yang ada pada gadget. Anak-anak akan bisa menerima penjelasan sebelum mereka asik dengan gadget nya. Anak-anak mampu memahami bahwa dengan gadget kita bisa berinteraksi seperlunya baik dengan sesama anggota keluarga ataupun dengan warga sekitar lingkungan. Semua komunikasi tersebut bisa menggunakan sosial media yang selama ini digunakan. Orang tua harus memberikan secara jelas dan rinci tentang penggunaan setiap software. Orang

tua harus lebih tau tentang semua konten yang ada pada gadget anak-anaknya.

Ketiga, tempatkan gadget di ruang umum. Kadang orang tua merasa bangga dengan dapat meletakkan gadget dalam kamar anak mereka. Hal ini sebenarnya membahayakan karena orangtua susah memantau kegiatan anaknya dalam menggunakan gadget. Pilihlah kursi atau meja yang nyaman untuk bermain gadget. karena kebiasaan bermain gadget dengan posisi tidur tidak baik untuk kesehatan mata.

Keempat, mengatur durasi penggunaan gadget. Jangan biarkan anak-anak asik dengan gadget. Semua sarana ini memang mengasikkan hingga anak-anak lupa waktu. Untuk itu orangtua harus bisa menegaskan batas waktu penggunaan gadget pada anak-anaknya. Kemudian orang tua selalu membangun interaksi yang baik dengan anaknya. Kemudian orangtua memberikan contoh penggunaan gadget secara positif. Karena setiap anak yang hingga kini mahir menggunakan gadget pada awalnya mencontoh pada orang tua. Untuk itu. Orang tua bisa memberikan contoh yang baik dalam menggunakan gadget sejak awal.

Kelima, bantu agar anak-anak dapat membuat keputusan sendiri. Kadang anak ingin menciptakan suasana yang baru tetapi tidak berani berkomunikasi dengan orang tua. Di sini orang tua harus selalu mengajak diskusi bahkan mengajak bercerita supaya anak bisa menampilkan atau berkreasi dengan ide-ide yang ada di pikirannya. Tanamkan pula rasa takut terhadap Tuhan sehingga jika tidak ada orang tua dia tahu bahwa Tuhan memperhatikan dan melihat apa yang dilakukan. Dan hal ini bisa membuat anak membuat keputusan sendiri tanpa berfikir yang tidak baik.

2.2.3.4. Dampak Positif dan Negatif dari Gadget

- a. Dampak positifnya adalah anak akan sangat cepat untuk mendapatkan informasi, bahkan belajar hal-hal yang dia tidak mudah dapatkan di lingkungannya. Dengan penggunaan yang sewajarnya membantu anak untuk mendapatkan berbagai macam ilmu dan memudahkannya dalam belajar.
- b. Dampak negatifnya sangat banyak diterima oleh anak tersebut, anak jadi sangat tergantung dengan gadget, yang nantinya akan menyebabkan anak tersebut sulit bersosialisasi. Bahkan penggunaan gadget akan membuat anak tersebut mengalami permasalahan fisik salah satunya adalah mata yang rusak, postur tubuh yang kurang

baik, bahkan anak jadi malas bergerak yang nantinya berpengaruh kepada imunitas anak tersebut.¹⁶

2.2.3.5. Dampak Gadget Pada Anak

Daya Kembang Anak dari Radiasi Gadget

Radiasi Elektromagnetik juga dihasilkan dari

Radiasi Gadget. Walaupun Radiasi Gadget tak sekuat sinar X akan tetapi juga berpengaruh terhadap tubuh manusia. Radiasi tersebut akan berdampak akibat terkena secara terus menerus dan di antara penyakit yang dihasilkan adalah sakit kepala, Alzheimer, tumor dan kanker. Hal tersebut akan sangat berbahaya pada anak-anak karena paparan radiasi lebih lama.¹⁷

2.2.3.6. Solusi Mencegah Dampak Negatif Dari Penggunaan Gadget Terhadap Anak

1. Hindari memperkenalkan gadget pada anak usia dini. Gadget sebaiknya diperkenalkan pada anak ketika sudah mengerti dan bisa membedakan mana yang baik dan mana yang buruk. Jangan memperkenalkan pada anak usia yang masih terlalu dini karena bisa

¹⁶ *Ibid*, hal. 182

¹⁷ Nanndo Yannuansa. 2020. *Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak*. Jombang. LPPM UNHAS Y TEBUIRENG JOMBANG. Hal. 26

berdampak terhadap kesehatan dan tumbuh kembangnya.

2. Berikan pemahaman pada anak.

Berikan pengarahan supaya anak tidak menggunakan gadget dalam waktu yang lama. Nasihati si anak secara perlahan, dan jangan memaksanya untuk menghindari gadget karena akan membuat anak semakin penasaran.

3. Jadilah contoh yang baik.

Jangan hanya melarang namun, orang tua juga harus menjadi contoh yang baik bagi anak. Ketika di rumah, sebaiknya orang tua jangan terlalu lama atau terlalu asyik bermain gadget. Karena hal itu akan ditiru oleh anak sehingga secara perlahan akan menjadi kebiasaan yang terus berlanjut hingga dewasa.

4. Jangan terlalu memanjakan anak. Semakin orang tua memanjakan anak, semakin ia akan berbuat seenaknya. Dengan demikian orang tua harus tetap membatasi penggunaan gadget ini. Memanjakan boleh, asal jangan terlalu berlebihan.¹⁸

¹⁸ Sri Lestari. 2021. *Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Dalam Memahami Bahaya Gadget Di Tangerang*. Jurnal Visi Komunikasi. Vol 20. No 02. Hal 184

2.3 Teori

2.3.1 Interaksionisme Simbolik

Teori ini menggambarkan bagaimana manusia menggunakan bahasa untuk membentuk makna, bagaimana manusia menciptakan serta menampilkan dirinya sendiri, dan bagaimana manusia menggunakan simbol-simbol untuk menciptakan masyarakat dengan cara bekerja sama dengan orang lain. Teori ini kemudian dikembangkan oleh Herbert Blumer dengan merumuskan 3 (tiga) buah premis yaitu:¹⁹

1. Perilaku manusia dipengaruhi oleh makna yang mereka miliki tentang orang lain dan berbagai kejadian.
2. Interaksi sangat penting bagi pengembangan dan penyampaian pesan.
3. Makna yang dimiliki seseorang tentang berbagai kejadian atau yang lainnya dapat berubah seiring dengan berjalannya waktu.

2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran ini diawali dengan fenomena di masa pandemic covid-19 di mana komunikasi orangtua dengan anak dalam penggunaan

¹⁹ Elva Ronaning Roem Sarmiati. 2019. “*Komunikasi Interpersonal*”. Malang. CV IRDH. Hal 115

gadget untuk sekolah daring. Dimana anak berusia 12 tahun sangat rentan terhadap dampak negatif yang timbulkan oleh gadget. Karena itu, munculah orang tua untuk membimbing anaknya guna untuk mendidik, sehingga dampak negatif itu tidak terlalu terbawa.

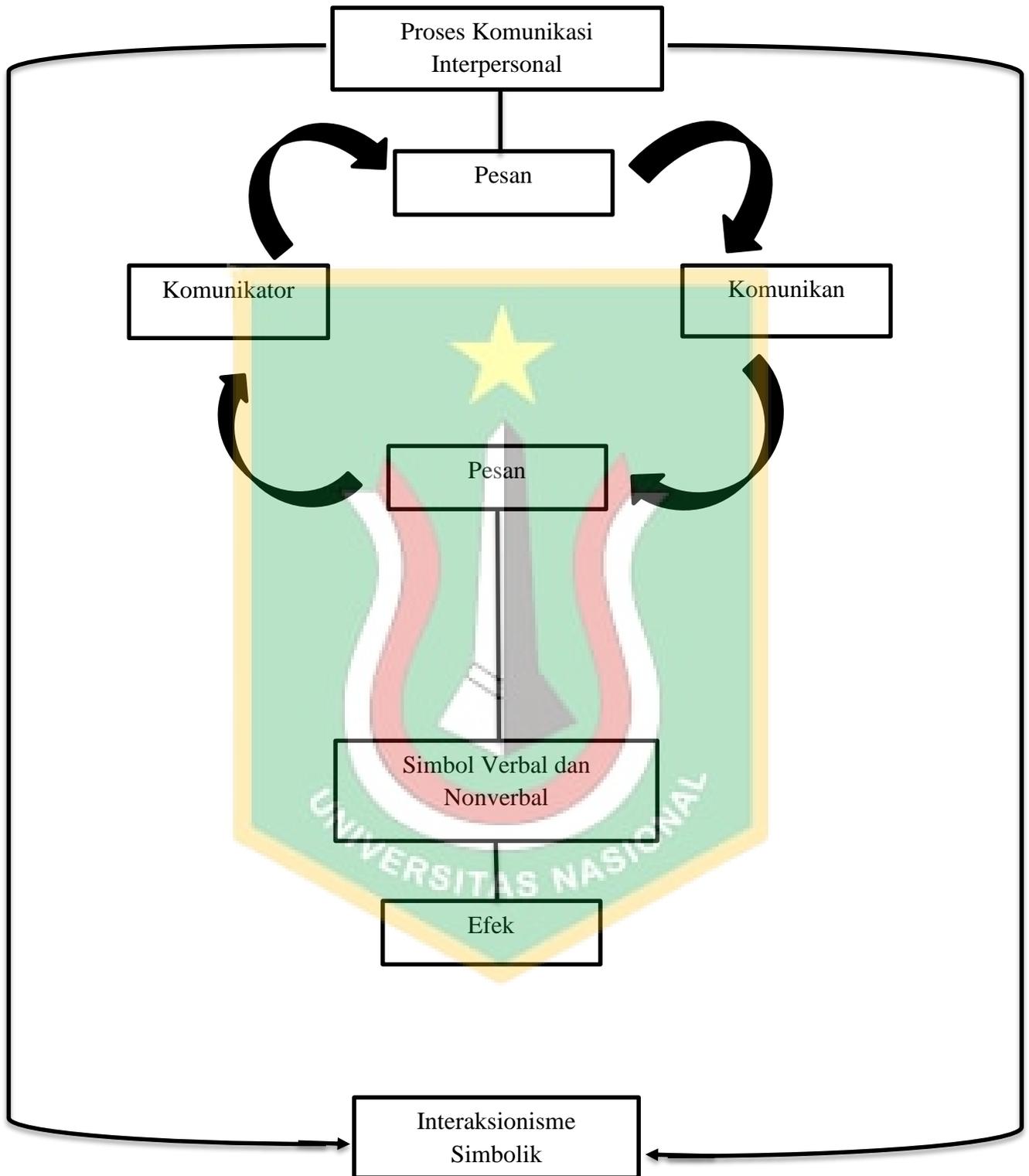
Proses komunikasi yang dilakukan oleh orang tua dengan anak secara bertatap muka dengan menggunakan simbol-simbol komunikasi verbal dan non verbal. Yang mana setelah proses komunikasi itu terjadi, akan menimbulkan efek bagi sang anak. Entah efek itu negatif maupun positif. Peneliti memusatkan bagaimana komunikasi interpersonal orang tua dengan anak dengan tujuan untuk mengurangi penggunaan gadget pada anak. Karena itu, komunikasi interpersonal sangat mendukung penelitian ini.

Peneliti mengkombinasikan proses komunikasi interpersonal ini dengan menggunakan teori interaksionisme simbolik. Dimana dalam teori ini, proses pembentukan makna pada pesan ditunjukkan melalui simbol-simbol, bahasa, objek sosial, dan pengalaman. Dari pesan yang telah disampaikan menggunakan simbol komunikasi verbal dan non verbal, maka akan timbul makna. Dan makna itulah yang akan menjadi pemicu munculnya efek komunikasi interpersonal ini terjadi antara orang tua dengan anak pengguna gadget.

Penjelasan dari bagan atau kerangka pikir penelitian dibawah merupakan proses komunikasi interpersonal antara komunikator dan komunikan. Dimana komunikator merujuk pada orang tua yang

menyampaikan pesan dan diterima oleh komunikan yang merujuk pada anak.





Bagan 1.1 Kerangka Pikir Penelitian