

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA DAN ANAK
DALAM MENGATASI KETERGANTUNGAN PADA GADGET
DI DESA PURBADANA KECAMATAN KEMBARAN**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana (S.Sos)

Oleh :

ZAHROTUL WARDA

2017102045

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
JURUSAN MANAJEMEN DAN KOMUNIKASI ISLAM
FAKULTAS DAKWAH
UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Zahrotul Warda

NIM : 2017102045

Jenjang : S-1

Fakultas/Jurusan : Dakwah/Komunikasi dan Penyiaran Islam

Menyatakan bahwa naskah skripsi yang berjudul **Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Dalam Mengatasi Ketergantungan Pada Gadget Di Desa Purbadana Kecamatan Kembaran** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya dalam skripsi ini, diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam bentuk daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh.

Purwokerto, 11 Desember 2023

Menyatakan



Zahrotul Warda

NIM. 2017102045



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS DAKWAH**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553, www.uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA DAN
ANAK DALAM MENGATASI KETERGANTUNGAN
PADA GADGET DI DESA PURBADANA
KECAMATAN KEMBARAN**

Yang disusun oleh **Zahrotul Warda** NIM. 2017102045 Program Studi **Komunikasi Dan Penyiaran Islam** Jurusan **Manajemen dan Komunikasi Islam** Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri, telah diujikan pada hari Kamis tanggal **18 Januari 2024** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Sosial (S.Sos) dalam Ilmu Komunikasi** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Ketua Sidang Pembimbing

Dr. Alief Budivono, M.Pd
NIP. 19790217 200912 1 003

Sekretaris Sidang/Penguji II

Atipa Muji, M.Kom

Penguji Utama

Turhamun, M.S.I.
NIP. 19870202 201903 1 011

Mengesahkan,
Purwokerto, 26 Januari 2024
Dekan

Dr. Muskinul Fuad, M.Ag.
NIP. 19741226200003 1 001

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin
Zuhri Purwokerto
Di Purwokerto

Assalamu'alaikum wr. wb

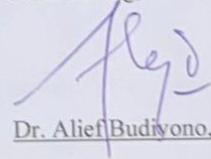
Setelah melaksanakan bimbingan, telaah arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari:

Nama : Zahrotul Warda
NIM : 2017102045
Jenjang : S-1
Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah
Judul : **KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA DAN ANAK
DALAM MENGATASI KETERGANTUNGAN PADA GADGET
DI DESA PURBADANA KECAMATAN KEMBARAN**

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dapat diajukan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos).

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Purwokerto, 11 Desember 2023
Pembimbing,



Dr. Alief Budiyo, M.Pd.

**Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Dalam Mengatasi
Ketergantungan Pada Gadget Di Desa Purbadana Kecamatan
Kembaran**

Zahrotul Warda

NIM.2017102045

wardabee33@gmail.com

ABSTRAK

Ketergantungan gadget menjadi suatu masalah yang semakin meningkat di kalangan anak-anak. Peran aktif orang tua diharapkan dalam mengatasi ketergantungan gadget pada anak-anak. Komunikasi interpersonal menjadi hal mendesak yang harus dicermati orang tua agar dapat menata hubungan apik dengan anaknya. Melalui komunikasi interpersonal, orang tua menuntun anak agar bersikap baik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal orang tua dan anak dalam mengatasi ketergantungan pada gadget di Desa Purbadana Kecamatan Kembaran. Penelitian ini menerapkan jenis penelitian kualitatif. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sumber data primer dengan teknik observasi dan wawancara, serta sumber data sekunder yang meliputi foto, dokumen, dan responden. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan proses analisis data pada penelitian ini melalui tiga tahap, yaitu tahap pemilahan (klasifikasi) data, tahap pemaparan data, dan tahap verifikasi.

Hasil penelitian ini diperoleh bahwa pola komunikasi dari kelima keluarga dalam mengatasi ketergantungan gadget di desa purbadana yaitu pada tipe keluarga konsensual. Komunikasi ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk orientasi percakapan, orientasi kepatuhan, perbedaan persepsi, dan upaya keluarga dalam mengatasi tantangan yang muncul. Dalam setiap keluarga, penting untuk menciptakan keseimbangan antara komunikasi terbuka dan penerapan aturan yang bijak terkait penggunaan gadget untuk memastikan hubungan keluarga yang sehat.

Kata Kunci: komunikasi interpersonal, orang tua, anak, ketergantungan gadget

***Interpersonal Communication Between Parents and Children in
Overcoming Dependence on Gadgets in Purbadana Village, Kembaran
District***

Zahrotul Warda

NIM.2017102045

wardabee33@gmail.com

ABSTRACT

Gadget dependence is an increasing problem among children. Parents are expected to play an active role in overcoming gadget dependence in children. Interpersonal communication is an urgent matter that parents must pay attention to in order to maintain a good relationship with their children. Through interpersonal communication, parents guide children to behave well.

This research aims to find out how interpersonal communication between parents and children overcomes dependence on gadgets in Purbadana Village, Kembaran District. This research applies qualitative research. The data sources used in this research are primary data sources using observation and interview techniques, as well as secondary data sources which include photos, documents and respondents. Data collection methods in this research used observation, interview and documentation techniques. Meanwhile, the data analysis process in this research went through three stages, namely the data sorting (clarification) stage, the data exposure stage, and the verification stage.

The results of this research showed that the communication patterns of the five families in overcoming gadget dependence in Purbadana village were of the consensual family type. This communication can be influenced by various factors, including conversation orientation, compliance orientation, differences in perception, and family efforts to overcome challenges that arise. In every family, it is important to create a balance between open communication and implementing wise rules regarding gadget use to ensure healthy family relationships.

Keywords: interpersonal communication, parents, children, gadget dependence

MOTTO

“Be yourself and never surrender”

(Zahrotul Warda)



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, nikmat dan kemudahan yang selalu diberikan kepada hamba-hambanya, dengan ini penulis persembahkan skripsi ini untuk Almamaterku Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto. Semoga terus berkembang dan selalu dalam lindungan Allah SWT. Aamiin Ya Rabbal'aalamiin.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Dalam Mengatasi Ketergantungan Pada Gadget Di Desa Purbadana Kecamatan Kembaran” yang merupakan tugas akhir dalam memperoleh gelar S.Sos di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto. Tak lupa shalawat serta salam tercurahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW, keluarganya, serta sahabatnya. Semoga kita semua mendapat syafaat dan petunjuk hingga hari akhir nanti.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini banyak mengalami kesulitan. Namun berkat dukungan, motivasi, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Ridwan, M. Ag., Rektor UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto beserta jajarannya.
2. Dr. Muskinul Fuad, M. Ag., Dekan Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Ahmad Muttaqin. M.Si., Wakil Dekan I Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Dr. Alief Budiyo, M.Pd., Wakil Dekan II Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto sekaligus Dosen Pembimbing yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Dr. Nawawi, M.Hum., Wakil Dekan III Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Uus Uswatusolihah, M.A., Ketua Jurusan Manajemen dan Komunikasi Islam Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
7. Dedy Riadin Saputro, M.I.Kom., Koordinator Prodi KPI sekaligus Penasehat Akademik KPI A 2020 Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri

Purwokerto yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan, sehingga membantu proses pengerjaan skripsi hingga selesai dengan baik.

8. Segenap Dosen dan Civitas Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
9. Ayah dan Ibu tercinta, Bapak Sapun dan Ibu Eni Purwati yang selalu mendoakan dan memberikan support untuk anak perempuannya.
10. Eyang Kakung dan Eyang Putri, Eyang Hadi Suswanto dan Eyang Susmini yang selalu mendoakan serta memberikan support untuk cucu perempuannya.
11. Adikku, Ghussan Faid yang selalu membuat good mood.
12. Sahabatku, Dwi Haryanti Latifah, Emi Liana Ndaru Wati, Dina Maharani, Putri Aryani, Wulan Fadini yang selalu memberikan semangat dan dukungan dengan cara terbaiknya.
13. Teman-teman KPI A UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto 2020 yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang selalu saling mensupport dan memberikan bantuan atas kebingungan dalam pengerjaan skripsi.
14. Ustadku, Sholeh Ma'ruf yang selalu mendoakan santrinya.
15. Dan semua pihak yang telah memberikan kritik, bantuan, dan doa di setiap langkah penelitian.
16. Teruntuk diriku sendiri yang hingga saat ini tidak menyerah. Terimakasih telah kuat, dan bijak serta gigih dalam menghadapi situasi apapun.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kurangnya dan jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca.

Purwokerto, 11 Desember 2023



Zahrotul Warda

2017102045

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Penegasan Istilah.....	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian.....	9
E. Manfaat penelitian.....	9
F. Tinjauan Pustaka	9
G. Sistematika penulisan.....	11
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Komunikasi Interpersonal	13
1. Pengertian Komunikasi Interpersonal	13
2. Unsur-Unsur Komunikasi Interpersonal	15
3. Jenis Komunikasi Interpersonal	18
4. Tujuan Komunikasi Interpersonal	19
B. Orang Tua dan Anak	21
1. Definisi Orang Tua dan Anak.....	21
2. Peran Orang Tua Terhadap Anaknya.....	22
3. Tanggung Jawab Orang Tua Terhadap Anak Dalam Islam	23
C. Ketergantungan Gadget.....	24
1. Definisi Ketergantungan Gadget.....	24
2. Aspek Ketergantungan Gadget	25
3. Penyebab Ketergantungan Gadget	26
4. Anak Pecandu Gadget.....	31
5. Efek dari Ketergantungan Gadget.....	31

D. Pola Komunikasi Keluarga	37
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian.....	42
C. Subjek dan Objek Penelitian	42
D. Sumber Data.....	44
E. Teknik Pengumpulan Data	44
F. Teknik Analisis Data	46
G. Keabsahan Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	49
B. Data Informan Orang Tua dan Anak	52
C. Hasil Penelitian	55
1. Kebiasaan Penggunaan Gadget.....	56
2. Bentuk Komunikasi Yang Digunakan Orang Tua Kepada Anak	62
3. Tindakan Orang Tua Kepada Anak Pecandu Gadget.....	69
4. Hambatan Dalam Proses Komunikasi.....	81
D. Pembahasan.....	84
1. Analisis Praktik Komunikasi Interpersonal	84
2. Analisis Hasil Penelitian Dengan Teori Pola Komunikasi Keluarga.....	87
3. Analisis Hasil Penelitian Dengan Nilai-Nilai Islam.....	93
BAB V PENUTUP	101
A. Kesimpulan	101
B. Saran.....	102
C. Keterbatasan Penulis	103
DAFTAR PUSTAKA.....	104
LAMPIRAN-LAMPIRAN	109
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	150

DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Praktik Komunikasi Interpersonal.....	84
----------------	---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	: Ibu Eni Mengingatkan Terkait Waktu Beribadah Kepada Ghussan Ketika Sedang Bermain Gadget.....	71
Gambar 1.1	: Ghussan Melaksanakan Sholat Berjamaah di Mushola Baitul Huda	71
Gambar 1.2	: Ghussan Melaksanakan Rutinitas Mengaji di Mushola Baitul Huda	72
Gambar 1.3	: Izam Melaksanakan Sholat Subuh	73
Gambar 1.4	: Ibu Narti Mengontrol Penggunaan Gadget Izam	73
Gambar 1.5	: Ibu Fauzi Mengecilkan Volume Hp Aqlan	74
Gambar 1.6	: Kegiatan Lubna Memancing Bersama Ayah.....	75
Gambar 1.7	: Kegiatan Lubna Memasak Bersama Ibu	75
Gambar 1.8	: Kegiatan Lubna TPQ	76
Gambar 1.9	: Orang Tua Ariq Mengajaknya Untuk Menghadiri Sholawatan	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. : Pedoman Wawancara	101
Lampiran 2. : Dokumentasi Wawancara	131
Lampiran 3. : Dokumentasi Anak Ketergantungan Gadget	136



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hadirnya teknologi membawa dampak besar bagi kehidupan manusia, sehingga tidak dapat terlepas darinya. Menurut McLuhan, teknologi media menemukan perputaran dalam masyarakat dikarenakan mereka selalu bergantung pada teknologi dan sistem sosial terpenuhi berdasar dari kecakapan masyarakat dalam memakai teknologi. Ia menengok peran media dalam mengelola dan melahirkan budaya.¹ Gadget merupakan salah satu kemajuan teknologi saat ini. Saat ini gadget datang sebagai salah satu bentuk komunikasi media sosial yang cukup menyita perhatian dan semua kalangan suka dengan gadget.

Dilansir BPS pada 2021 November, mayoritas anak di atas usia 5 tahun menggunakan smartphone hingga 98,70%, sisanya hingga 11,87% menggunakan laptop, 2,29% komputer desktop dan lainnya 0,1%. Anak menggunakan internet untuk berbagai keperluan, sedangkan persentase anak menggunakan jejaring sosial mencapai 88,9%, bahkan untuk menerima berita atau informasi mencapai 66,13%. Anak menggunakan internet sebagai hiburan sebanyak 63,08%, anak menggunakan internet untuk mengerjakan tugas sekolah sebanyak 33,04%, anak menggunakan internet untuk membeli barang/jasa sebanyak 16,25%, dan untuk mendapatkan informasi tentang barang/jasa sebanyak 13,13% serta 17,85% untuk keperluan lainnya.²

Penggunaan perangkat gadget pada anak-anak usia 5 hingga 12 tahun di Indonesia pada tahun 2022 menunjukkan angka yang cukup mencolok. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), sekitar 33,44% dari anak-anak usia dini (0-6 tahun) di Indonesia telah mahir menggunakan ponsel, dan dari jumlah

¹ Morisan, *“Teori Komunikasi Individu Hingga Massa”*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), hlm. 486.

² Cindy Mutia Annur, *“BPS: 88,9% Anak 5 Tahun ke Atas Mengakses Internet Untuk Bermedia Sosial”*, <<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/24/bps-8899-anak-5-tahun-ke-atas-mengakses-internet-untuk-media-sosial>>, (Diakses 14 Maret 2023).

tersebut, sekitar 24,96% tidak memiliki akses internet. Lebih spesifik, sekitar 52,76% anak usia 5-6 tahun dapat terhubung dengan internet.³⁴ Rata-rata penggunaan internet harian pada kelompok usia 5-12 tahun hampir mencapai 8 jam, mencerminkan tingkat penggunaan internet yang tinggi di kalangan mereka.⁵

Laporan *We Are Social* menyebutkan bahwa pemakai internet di Indonesia Januari 2023 sampai jumlah 212,9 juta. Artinya, sekitar 77% penduduk Indonesia telah menggunakan internet. Pada Januari 2023 jumlah pengguna internet lebih tinggi 3,85% dari tahun lalu. Pada Januari 2022 terdapat 205 juta pengguna internet di Indonesia. Dilihat dari trennya, pemakai internet selalu bertambah tiap tahunnya di Indonesia. Sementara itu, tahun 2017 jumlah pengguna internet dalam negeri meningkat. Dengan durasi rata-rata 7 jam 42 menit sehari masyarakat Indonesia mengakses internet. Selain itu, 98,3% pengguna internet Indonesia menggunakan ponsel. Namun, salah satu negara yang sebagian besar penduduknya tidak terhubung dengan internet yaitu Indonesia. *We Are Social* menyatakan bahwa pada awal tahun 2023 ada 63,5 juta orang tanpa internet di Indonesia. Angka tersebut merupakan yang terbesar kedelapan di dunia. Pertama adalah India, di mana 730 juta orang tidak terhubung ke internet.⁶

Komunikasi secara global ialah aktivitas manusia yang berjud untuk mengerti/memahami pesan yang ditujukan oleh penyampai pesan kepada pemeroleh pesan. Boleh juga dikatakan bahwa komunikasi adalah pesan dari

³ Ayu Sulistyowati, "Mencegah Kecanduan Gawai pada Anak", <<https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/06/19/perkuat-regulasi-diri-anak-untuk-hindari-kecanduan-gadget>> , (Diakses, 23 Januari 2024).

⁴ Erlina F. Santika, "Hampir Separuh Anak Usia Dini Sudah Gunakan HP dan Mengakses Internet pada 2022", <<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/16/hampir-separuh-anak-usia-dini-sudah-gunakan-hp-dan-mengakses-internet-pada-2022>>, (Diakses 23 Januari 2024).

⁵ Yusuf Adi M., "Bijak Penggunaan Gadget Untuk Anak", <https://utama.tegalkab.go.id/news/view/artikel/bijak_penggunaan_gadget_untuk_anak_20231109160338>, (Kompas: Diakses 23 Januari 2024).

⁶ Monavia Ayu Rizaty, "Pengguna Internet di Indonesia Sentuh 212 Juta Pada 2023", <<https://dataindonesia.id/Digital/detail/pengguna-internet-di-indonesia-sentuh-212-juta-pada-2023>>, (Diakses 14 Maret 2023).

perseorangan untuk orang lain, dari perseorangan untuk kumpulan kecil dan besar.⁷ Komunikasi interpersonal ialah percakapan bertatap muka antar manusia, baik dalam bentuk percakapan maupun tidak dalam bentuk percakapan, yang silih memberikan pengaruh untuk mendatangkan umpan balik. Komunikasi interpersonal dalam penelitian ini yaitu komunikasi antara orang tua dan anak. Peneliti memilih itu karena lingkungan terdekat seorang anak ialah orang tuanya. Komunikasi interpersonal menjadi hal mendesak yang harus dicermati orang tua agar dapat menata hubungan apik dengan keluarga. Lewat komunikasi, orang tua menuntun anak agar bersikap baik. Agar anak berperilaku baik, orang tua harus menjadi pendidik di kehidupan sehari-hari. Dapat dikatakan bahwa orang tua merupakan unsur utama dalam pendidikan. Tidak peduli karakter anak itu baik atau buruk, pasti akan dikaitkan dengan orang tua untuk pertama kalinya. Kita sering mendengar bahwa anak yang baik itu pasti karena orang tuanya membesarkan mereka dengan baik dan sebaliknya. Banyak orang tua membesarkan anak-anak mereka dengan pembelajaran serta perhatian dan perlindungan dari hal-hal yang membawa anak ke jalan yang buruk.

Allah Swt. berfirman yang artinya “Wahai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka, yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu: malaikat pelindung itu tegas, keras, dan tidak membangkang kepada Tuhan terhadap apa yang Dia perintahkan, selalu mengerjakan apa yang diperintahkan. (Q.S. At-Tahrim: 6).”⁸ Dari terjemahan tersebut, amanat diarahkan kepada para keluarga demi menjaga keluarga mereka dari siksaan neraka. Terpenting bagi orang tua supaya mencegah anaknya mempunyai kepribadian yang tidak baik. Bagi anak, peran orang tua sangat penting. Lebih lanjut, orang tua dengan anak membutuhkan komunikasi yang bagus dalam pendidikan. Itu adalah salah satu cara sukses membesarkan

⁷ Yudi Abdullah, “*Komunikasi dalam Perspektif Teori dan Praktik*”, (Yogyakarta: Budi Utama, 2017), hlm. 1.

⁸ “*Al-Qur’an dan Terjemahannya*”, (Bandung: Diponegoro, 2008), hlm. 560.

anak. Kunci untuk mencegah kenakalan anak-anak terhadap pengaruh buruk gadget yaitu komunikasi.

Seperti yang kita ketahui, gadget yaitu perangkat teknologi yang terus berkembang dan canggih seperti smartphone, laptop, dan tablet. Ada banyak fitur menarik di dalam perangkat tersebut. Hampir semua orang semua usia senang membuka media sosial, menonton YouTube, serta bermain game. Bahkan kadang kala orang tua sengaja memberikan gadget kepada anaknya dengan dalih agar anaknya anteng. Banyak anak-anak yang kini bisa memainkan gadget seperti membuka YouTube, media sosial, maupun game sendiri tanpa bantuan orang tua. Anak-anak bisa bermain smartphone meski tanpa melek huruf. Kita lihat di sekitar kita, misalnya anak-anak SD, kebanyakan sudah tahu cara bermain gadget, menemukan apa yang ingin ditonton. Meskipun mereka hanya menonton video di jejaring sosial, menonton film atau kartun untuk anak-anak atau sekedar bermain game, itu bisa dilakukan tanpa orang tua dapat menyebabkan hal-hal negatif yang mungkin tidak dipahami oleh anak-anak.

Seorang anak menjadi pecandu gadget salah satunya karena faktor kurang pengawasan dari orang tua dalam kegiatan anak bermain gadget. Oleh karena itu, orang tua sangat membutuhkan adanya komunikasi supaya anak itu tidak ketergantungan lagi. Gadget merupakan benda netral. Jika kita dapat menggunakan dengan baik maka akan banyak hal yang bermanfaat dari gadget. Tetapi bagi anak yang belum mengerti, maka bisa jadi musibah ataupun bencana.

Pada Detik News, Minggu 10 Maret 2021 tercatat kasus anak kecanduan gadget di Jabar, belasan rawat jalan ada yang meninggal. Raden Tri Sakti 12 tahun asal Desa Salam Jaya, Pabuaran, Subang, meninggal dunia setelah didiagnosis mengalami gangguan saraf yang disebabkan oleh radiasi ponsel. Dengan mengeluh sakit kepala sejak awal tahun dan sulit menggerakkan tangan dan kakinya akhirnya meninggal pada 23 Februari 2021. Pada saat yang sama, 14 anak dengan ketergantungan gadget menjalani rawat jalan dari

Januari hingga februari 2021, menurut catatan Rumah Sakit Cisarua Jawa Barat.⁹

Berdasarkan penelitian *Boston College*, pada tahun 2020, seorang anak berusia 10 tahun mengalami kesulitan tidur karena paparan gadget yang berlebihan. Orang tua melaporkan bahwa anak tersebut mengalami kesulitan tidur dan menunjukkan perilaku agresif setelah menggunakan gadget untuk jangka waktu yang lama. Mereka juga mencatat penurunan minat anak dalam aktivitas fisik dan interaksi sosial, serta perkembangan ketergantungan pada gadget yang menghambat kemampuan anak untuk berinteraksi langsung.¹⁰

Dalam berita Detik.com 19 Juli 2018 seorang anak dengan nama pengguna AaDeden Kusumah turun ke media sosial Facebook untuk berbagi cerita tentang bagaimana matanya menjadi bengkak. Menurutnya, hal itu karena radiasi dari ponselnya yang sering digunakan untuk bermain Mobile Legend hingga larut malam. AaDeden mengaku memiliki masalah mata yang terasa gatal, perih, panas, berat, dan berair.¹¹

Perilaku akibat kecanduan gadget pada anak dapat menyebabkan gangguan saraf, mengganggu kesehatan mental, kasus jari tangannya terus bergerak seperti main game, dan juga dapat menyebabkan sakit mata. Selain itu, perilaku akibat kecanduan gadget juga dapat menyebabkan bertingkah seperti tantrum, bertengkar dengan orang tua, marah-marah, merasa dibenci orang tua, menjadi pendiam dan tidak lagi bahagia, disosiatif, kurang berpikir dan kurang minat dalam kegiatan seperti pendidikan, sehingga menyebabkan penurunan prestasi di sekolah. Pada lingkungan yang akan menjadi tempat

⁹ Whisnu Pradana, “Kasus Anak Kecanduan Gadget di Jabar, Belasan Rawat Jalan-Ada yang Meninggal”, 21 Maret 2021, <<https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5501680/kasus-anak-kecanduan-gadget-di-jabar-belasan-rawat-jalan-ada-yang-meninggal>>, (Diakses 15 April 2023).

¹⁰ Zurich, “5 Dampak Negatif HP Bagi Anak Usia Dini dan Perkembangannya”, 1 Desember 2020, <<https://www.zurich.co.id/id-id/blog/articles/2020/12/5-dampak-negatif-hp-bagi-anak-usia-dini-dan-perkembangannya>>, (Diakses 23 Januari 2024).

¹¹ Firdaus Anwar, “Kata Dokter Soal Mata Bengkak Karena Keasyikan ML”, 19 Juli 2018, <<https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-4123465/kata-dokter-soal-mata-bengkak-karena-keasyikan-ml>>, (Diakses 15 April 2023).

penelitian oleh peneliti, di mana peneliti juga tinggal, peneliti berkali-kali melihat anak SD bermain smartphone dengan wifi sambil nongkrong di warung, rumah tetangga, maupun di samping rumah tetangga bahkan di rumah pun tanpa pengawasan orang tua. Kondisi anak-anak di Desa Purbadana dalam mengakses gadget di fasilitasi oleh wifi gratis milik rumah tetangga. Ada pula anak-anak yang mendapatkan password wifi milik tetangganya dengan cara yang cukup mudah tanpa harus meminta password ke pemiliknya yaitu dengan cara scan QR code dari temannya yang sudah terhubung dengan wifi tersebut tanpa pemiliknya tahu. Sehingga mereka dapat mengakses internet secara gratis tanpa batas waktu yang ditentukan. Anak-anak yang menjadi informan untuk penelitian ini, seluruhnya menggunakan wifi gratis setiap hari dengan rata-rata penggunaan 3-5 jam. Mayoritas anak-anak lebih suka mengakses platform game online, tiktok, youtube, dan platform edukatif menggunakan wifi. Ada pula kondisi ketika peneliti sedang main di salah satu rumah tetangga, terlihat seorang anak yang sedang bertengkar dengan orang tuanya. Ternyata bocah itu tidak mau melepaskan smartphone yang sedang ia mainkan, dan orang tuanya juga berbicara dengan keras. Hal ini menyebabkan anak menangis dan berdebat dengan orang tua.

Di sini timbul pertanyaan dalam hati peneliti, apakah orang tua dari anak ini tidak berhasil meyakinkan anaknya agar tidak selalu bermain smartphone dan juga tidak dapat meyakinkan anaknya untuk berhenti mengenakan smartphone dengan kata-kata yang ramah atau mungkin dengan dikasih mainan lainnya. Karena anak ini menangis sejadi jadinya sampai mukanya memerah.

Hadirnya smartphone ini menyebabkan banyak perubahan pada perkembangan anak di Desa Purbadana Kecamatan Kembaran, anak-anak sibuk dengan smartphonenya dan melupakan aktivitas yang biasanya membantu orang tua. Kala orang tua memberikan keleluasaan pada anak untuk menggunakan gawai, berlipat-lipat dampak negatif yang dikenyam oleh orang tua dan anak. Kebebasan anak menggunakan gawai menjadi kebiasaan, kemudian anak menjadi kecanduan gawai, anak bisa jadi malas makan, malas

belajar. Artinya saat mau makan atau belajar ataupun kegiatan lainnya, anak selalu minta gadget dulu baru anak mau melakukan kegiatan tersebut. Artinya anak melakukan segala sesuatu yang perlu dilakukan dengan gadget, harus dilengkapi dengan gadget, dan pemaparan ini sudah berlanjut ke tahap adiksi gadget.

Situasi yang menimpa anak-anak di Desa Purbadana yang kecanduan gadget membuat orang tua kesulitan dalam mengasuh anak yang sudah kecanduan gadget. Anak-anak SD Desa Purbadana khususnya sering dijumpai bermain gadget di halaman rumahnya atau di warung desa setiap harinya. Maka itu, penulis tertarik meneliti tentang “Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak dalam Mengatasi Ketergantungan Pada Gadget di Desa Purbadana Kecamatan Kembaran”. Peneliti ingin melihat bagaimana orang tua berkomunikasi dengan anak untuk mengatasi ketergantungan pada gadget. Permasalahan perilaku ketergantungan gadget pada anak di Desa Purbadana Kecamatan Kembaran menjadi sorotan semua pihak.

B. Penegasan Istilah

1. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal merupakan proses berbagi pesan oleh penyampai pesan kepada pemeroleh pesan (satu orang atau lebih), yang umpan baliknya segera diketahui. Semakin banyak yang berkomunikasi, semakin besar reaksi orang tentang peristiwa komunikasi. Yang membuat komunikasi menjadi lebih kompleks. Komunikasi antar pribadi merupakan jenis hubungan dengan orang lain.¹² Komunikasi antar pribadi dianggap sebagai metode dasar yang menghasilkan perubahan perilaku yang mendasar.¹³

2. Orang Tua dan Anak

¹² Arni Muhammad, “*Komunikasi Organisasi*”, (Bandung : Rosda Karya, 2002), hlm. 159.

¹³ Luthan, “*Perilaku Organisasi (Alih Bahasa V.A Yuwono, dkk) Edisi Bahasa Indonesia*”, (Yogyakarta, 2006), hlm. 380.

Kamus besar bahasa Indonesia menyatakan “orang tua ialah ayah dan ibu kandung”.¹⁴ Orang tua ialah belahan dari keluarga hasil pernikahan sah antara bapak dan ibu. Orang tua dapat dikatakan seluruh orang yang berkewajiban atas pekerjaan rumah tangga atau keluarga sehari-hari. Orang tua juga disebut sebagai pelatih terpenting bagi anak-anaknya, karena mereka awal seorang anak mendapat didikan.

Menurut R.A. Koesnan “Anak-anak yaitu manusia dengan umur muda dalam jiwa dan perjalanan hidupnya dikarenakan pengaruh sangat mudah masuk di keadaan sekitarnya”.¹⁵ Karena itu, anak-anak harus dikontrol dengan serius. Anak juga merupakan seseorang yang belum mencapai kematangan fisik maupun mental ataupun yang belum pubertas.

3. Ketergantungan Gadget

Suatu perilaku dapat dicirikan sebagai kecanduan atau ketergantungan ketika seseorang tidak dapat mengendalikan keinginannya dan memiliki efek tidak baik pada orang tersebut. Ketergantungan gadget adalah perilaku seseorang yang tidak dapat mengontrol internet dengan gadget. Paramita menyebut kecanduan gadget adalah ketergantungan seseorang terhadap penggunaan smartphone secara berkelanjutan untuk mengakses internet, meskipun ada efek negatifnya.¹⁶

C. Rumusan Masalah

Dengan latar belakang yang sudah dijelaskan, rumusan masalah dari penelitian ini yaitu “Bagaimana Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak dalam Mengatasi Ketergantungan Pada Gadget di Desa Purbadana Kecamatan Kembaran?”.

¹⁴ Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, “*Kamus Besar Bahasa Indonesia*”, (Jakarta : Balai Pustaka, 1990), hlm. 629.

¹⁵ Koesnan, R.A., “*Susunan Pidana dalam Negara Sosialis Indonesia*”, (Bandung : Sumur, 2005), hlm. 99.

¹⁶ Paramita, T., “*Smartphone addiction ditinjau dari alienasi pada siswa SMAN 2 Majalengka*”, 2016, *Jurnal Empati*, 5 (4), hlm. 858-862.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Bagaimana Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak dalam Mengatasi Ketergantungan Pada Gadget di Desa Purbadana Kecamatan Kembaran”.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penelitian berikutnya dan diharapkan mampu memperkaya kajian komunikasi interpersonal yang berfokus dengan orang tua dan anak dalam mengatasi ketergantungan pada gadget. Bermanfaat bagi fakultas dakwah di UIN Saifuddin Zuhri Purwokerto terutama prodi komunikasi penyiaran islam.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Dengan penelitian ini, diharapkan peneliti mampu menambah wawasan, pengalaman, kemampuan serta keterampilan dalam mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan khususnya dalam memahami ilmu rumah tangga mengasuh anak.

b. Bagi Pembaca

Sebagai bekal bagi pembaca dalam komunikasi dan pendidikan anak, khususnya bagi ibu dalam membina rumah tangga yang lebih baik. Selain itu juga diharapkan dapat membantu pejabat pemerintah dalam usahanya memajukan masyarakat.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan mampu menjadi bahan referensi pihak-pihak lain yang ingin melakukan penelitian terkait komunikasi interpersonal orang tua dan anak dalam mengatasi ketergantungan pada gadget.

F. Tinjauan Pustaka

1. Nuredah, dalam penelitian berjudul “Peran Orang Tua Dalam Penanggulangan Dampak Negatif Handphone Pada Anak (Studi di SMP N 5 Yogyakarta)”. Kesamaan penelitian ini terletak pada subjek orang tua dan

anak. Perbedaannya terletak dalam metode penelitian, penelitian Nuredah dengan pendekatan kuantitatif sementara saya pendekatan kualitatif. Selain itu juga terdapat perbedaan pada tempat penelitian dan penelitian Nuredah lebih terfokus pada bagaimana peran orang tua, sementara saya lebih terfokus pada komunikasi interpersonalnya.

2. Serina Okina, dalam penelitian berjudul “Strategi Komunikasi Ibu Terhadap Anak Dalam Mencegah Pengaruh Negatif Penggunaan Smartphone (Studi Pada Gampong Pango Raya)”. Perbedaan antara penelitian ini dan penelitian saya yaitu penelitian ini lebih terfokus pada bagaimana mencegah pengaruh negatif penggunaan gadget pada anak. Penelitian saya lebih terfokus pada bagaimana orang tua mengatasi ketergantungan gadget pada anak. Selain itu juga terdapat perbedaan tempat penelitian. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif.
3. Marianna Siagian, Mailin, dan Erwan Efendi, dalam penelitian berjudul “Strategi Komunikasi Interpersonal Orang Tua Tunggal pada Anak Remaja Pecandu Gadget di Desa Simirik Kecamatan Batunadua Kota Padang Sidempuan”. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Marianna dkk. dengan saya yaitu sama-sama meneliti komunikasi interpersonal orang tua dan anak. Selain itu juga penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Perbedaannya adalah penelitian Marianna terfokus pada orang tua tunggal dan anak remaja. Sementara penelitian saya yaitu orang tua utuh dan anak di bawah umur. Selain itu juga terdapat perbedaan pada tempat penelitian.
4. Rayu Mega Permatasari, dalam penelitian berjudul “Pola Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget Aktif di Desa Silau Manik Kecamatan Siantar : Perspektif Komunikasi Islam”. Persamaan penelitian Rayu Mega dengan saya yaitu sama-sama meneliti tentang komunikasi pengguna gadget serta menggunakan metode penelitian kualitatif. Perbedaannya terletak pada tempat penelitian. Selain itu penelitian Rayu Mega membahas pola komunikasi keluarga pengguna gadget aktif sementara penelitian saya membahas tentang komunikasi dalam mengatasi ketergantungan gadget.

5. Ananda Ayu Syahfitri, dalam penelitian berjudul “Penguatan Komunikasi Keluarga Dalam Mengatasi Ketergantungan Smartphone Pada Anak Usia Dini Di Desa Bandar Khalipah, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdan”. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Ananda Ayu dengan saya yaitu terletak pada subjek penelitian yakni orang tua dan anak. Sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif. Perbedaannya terletak pada tempat penelitian. Selain itu juga terdapat perbedaan rentan usia anak pada subjek penelitian.
6. Alda Juwita, Muhammad Alfikri, Aulia Kamal, dalam penelitian berjudul “Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Pecandu Game Online di Kota Tanjung Balai”. Persamaan penelitian yaitu sama-sama membahas komunikasi interpersonal dengan subjek orang tua dan anak serta menggunakan metode penelitian kualitatif. Perbedaannya terletak pada objek. Pada penelitian Alda Juwita objeknya ialah pecandu game online sementara penelitian saya yaitu pecandu gadget. Selain itu juga terdapat perbedaan pada tempat penelitian.
7. Siti Maghfirah Fitri, dalam penelitian berjudul “Komunikasi Orang Tua dan Anak Dalam Mencegah Kecanduan Gadget”. Persamaannya terletak pada subjek penelitian yakni orang tua dan anak serta sama-sama membahas komunikasi untuk mengatasi kecanduan gadget. Menggunakan metode penelitian kualitatif. Perbedaannya terletak pada tempat penelitian. Penelitian oleh Siti tidak mencantumkan tempat penelitian yang jelas. Sementara penelitian saya mencantumkan tempat penelitian yaitu di Desa Purbadana Kecamatan Kembaran.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini terdiri dari lima bab yaitu :

- BAB I. Pendahuluan meliputi latar belakang masalah penelitian rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, serta penegasan istilah.

- BAB II. Landasan Teori memuat konsep-konsep yang akan digunakan dalam pokok bahasan “Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak dalam mengatasi Ketergantungan pada Gadget”.
- BAB III. Metode penelitian meliputi jenis dan metode penelitian, tempat penelitian, subjek dan objek penelitian, informan penelitian, metode pengumpulan data, analisis data, dan keabsahan data.
- BAB IV. Hasil dan pembahasan berisi hasil dan pembahasan penelitian tentang “Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak dalam Mengatasi Ketergantungan Gadget”.
- BAB V. Kesimpulan, saran, dan penutup.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Komunikasi Interpersonal

1. Pengertian Komunikasi Interpersonal

Beberapa ahli mendefinisikan istilah komunikasi antar pribadi menurut pendapatnya yaitu¹⁷: Joe Ayres, di mana dikatakan “tidak ada keseragaman pengertian di antara para ahli dalam penafsiran komunikasi interpersonal”. Dean B., di mana dikatakan “perilaku orang-orang yang bertemu tatap muka dalam situasi sosial informal dan membuat interaksi terfokus melalui pertukaran timbal balik isyarat verbal dan non-verbal”. Gerald Miller, et.al, di mana dikatakan “pengamatan dasar dan tanggapan pada karakteristik psikologis yang unik dari setiap orang atau individu”. John Stewart dan Gary D’Angelo, di mana dikatakan “komunikasi interpersonal dan terfokus pada kualitas komunikasi setiap orang. Seseorang berhubungan satu sama lain sebagai individu yang unik, mampu memilih, merasakan, menjadi berguna dan mencerminkan diri, bukan objek atau benda. Dalam komunikasi, seseorang dapat bertindak sebagai komunikator atau komunikan, atau memilih perannya. Susunan komunikasi seperti ini ada dua jenis, yaitu: a) komunikasi interpersonal dan b) komunikasi intrapersonal”. Menurut Joseph D., di mana dikatakan “komunikasi interpersonal ini sebagai proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau dalam sekelompok kecil orang dengan pengaruh atau umpan balik langsung”. Muhammad, di mana dikatakan “proses pertukaran informasi antara satu orang dengan paling tidak satu orang lain, atau biasanya antara dua orang, yang umpan baliknya dapat segera dibagikan”. Barnlund Johannessen, di mana dikatakan “komunikasi interpersonal sebagai orang-orang yang bertemu tatap muka dalam situasi sosial informan

¹⁷ Edi H., Ahmad, “*Komunikasi Antarpribadi Perilaku Insani dalam Organisasi Pendidikan*”, cet.1 (Jakarta : Rajawali Pers, 2014), hlm. 3-4.

dan terlibat dalam interaksi yang bertujuan melalui pertukaran isyarat verbal dan non-verbal”.

Wiryanto juga berpendapat, “Pada hakikatnya komunikasi antarpribadi adalah komunikasi antara komunikan dan komunikator. Komunikasi ini paling efektif saat mengubah pendapat, sikap, serta perilaku manusia”.¹⁸ Nurudin berpendapat bahwa komunikasi interpersonal diartikan sebagai interaksi tatap muka antara 2 orang atau lebih.¹⁹ Selain itu, Deddy Mulyana berpendapat bahwa komunikasi interpersonal dapat diartikan sebagai interaksi langsung antar individu, dimana setiap partisipan langsung mengalami reaksi verbal dan nonverbal dari orang lain.²⁰ Sementara itu, Effendy mendefinisikan komunikasi interpersonal sebagai interaksi antara komunikan dan komunikator. Karena merupakan bentuk percakapan yang dialogis, Effendy mengatakan komunikasi interpersonal paling efektif ketika berusaha mempengaruhi sikap, pendapat, atau perilaku seseorang.²¹ Brooks dan Heat kemudian mendefinisikan komunikasi interpersonal yaitu proses dimana individu bertukar informasi, makna, dan perasaan melalui pertukaran pesan verbal dan nonverbal. Solomon dan Theiss juga mencatat bahwa komunikasi interpersonal mengacu pada komunikasi yang terjadi antara orang-orang dan membentuk hubungan pribadi.²² Sementara itu, Hartley berpendapat bahwa ada tujuh karakteristik yang dapat mendefinisikan komunikasi interpersonal. Yang pertama adalah tatap muka. Kedua, membutuhkan kerja sama dua orang. Ketiga, dua arah. Keempat adalah penyusunan dan transmisi makna. Kelima, terdapat tujuan. Keenam, komunikasi yang

¹⁸ Wiryanto, “*Pengantar Ilmu Komunikasi*”, (Jakarta : Grafindo Persada, 2005), hlm. 36.

¹⁹ Nurudin, “*Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*”, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 86.

²⁰ Deddy Mulyana, “*Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*”, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 81.

²¹ Ilona V. Oisina Situmeang, “*Komunikasi Organisasi Dalam Perspektif Objektif Dan Perspektif Subjektif*”, (Yogyakarta: Ekuilibria, 2016), hlm. 115.

²² Muhammad Amin Rasyid, “*Interpersonal Communication That Inspires in EFL*,” *ELT Worldwide* 2, No. 2 (2015), hlm. 34.

merupakan proses yang berkesinambungan. Ketujuh, kumpulan sedikit demi sedikit.²³

Dalam konteks sub-bab ini, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan beberapa definisi menurut para ahli di atas, komunikasi interpersonal memiliki pengaruh penting bagi orang lain. Oleh karena itu, dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa komunikasi antarpribadi adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau lebih, secara langsung atau tidak langsung, dan secara verbal atau nonverbal, dengan harapan menerima umpan balik secara langsung. Adapun pengertian komunikasi interpersonal orang tua dan anak menurut penulis yaitu dapat diartikan sebagai interaksi tatap muka yang berlangsung terus menerus antara orang tua dan anak sehingga dapat mempengaruhi sikap anak.

2. Unsur-Unsur Komunikasi Interpersonal

Joseph de Vito, K. Sereno dan Erika Vora berpendapat bahwa faktor lingkungan merupakan salah satu faktor penting yang mendukung proses komunikasi. Menurutnya ada beberapa unsur komunikasi. *Pertama*, Sumber (*Source*) dalam komunikasi didefinisikan sebagai pencipta dan pengirim informasi. Sumber dapat berupa individu atau kelompok seperti komunitas, partai dan lembaga. Dalam bahasa Inggris, sumber memiliki kata lain yaitu *source*, *sender*, dan *encode*. *Kedua*, Pesan (*Message*) adalah informasi yang dikirimkan oleh pengirim informasi kepada penerima. Penyampaian pesan dapat berupa komunikasi langsung maupun komunikasi personal. *Ketiga*, Media (Saluran) merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan pesan. Ketika pesan ditujukan untuk audiens yang besar menggunakan media yang lebih luas. Media massa terdiri dari media cetak dan elektronik. Dalam berkomunikasi antar manusia, komunikasi massa yang digunakan adalah alat panca indera. *Keempat*, Penerima adalah sasaran pengirim pesan dan penyampaian pesan yang dituju. Penerima berlaku untuk umum baik

²³ Alfikalia, "Faktor-Faktor Pendukung Kompetensi Komunikasi Interpersonal: Studi Kasus Pada Mahasiswa Tingkat Pertama Di Universitas Paramadina", Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 6, No. 1, Juni 2019, hlm. 28.

sebagai kelompok maupun sebagai individu. *Kelima*, Efek adalah peralihan medium dari sebelum menerima pesan sampai saat menerima pesan. *Keenam*, Umpan Balik dapat berasal dari unsur lain seperti pesan dan media setelah pengaruh dari penerima. *Ketujuh*, Lingkungan merupakan faktor yang mendukung komunikasi. Lingkungan dapat dilihat melalui dimensi lingkungan psikologis, budaya dan waktu.²⁴

Unsur penting komunikasi interpersonal terkandung dalam komponen komunikasi di mana unsur itu tak bisa dipisahkan. Andai kata satu elemen ini hilang, maka tidak ada komunikasi interpersonal. Unsur-unsur tersebut menurut Hafied Cangara yaitu sumber, pesan, media, penerima, pengaruh, umpan balik, lingkungan.²⁵ Unsur-unsur tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut. *Pertama*, sumber (Komunikator) yang berpartisipasi dalam semua komunikasi sebagai pencipta atau pengantar informasi. Sumber kerap disebut sebagai sender, sumber, source. *Kedua*, pesan merupakan sesuatu yang diutarakan oleh pengantar kepada pemeroleh pesan, yang dapat diutarakan secara bertatap muka atau lewat sarana komunikasi apapun. *Ketiga*, media merupakan sarana untuk menyampaikan sebuah pesan dari sumber kepada pemeroleh pesan. *Keempat*, penerima merupakan seseorang yang dituju untuk menerima pesan yang dikirimkan oleh pengantar pesan. *Kelima*, pengaruh merupakan perubahan yang dipikirkan, dirasakan dan dilakukan oleh penerima pesan sebelum dan sesudah mendapatkan pesan. *Keenam*, umpan balik merupakan jenis reaksi terhadap pengaruh pesan yang diterima sebagai umpan balik. Adanya umpan balik menandakan bahwa komunikannya telah menerima pesan yang disampaikan oleh komunikator. *Ketujuh*, lingkungan. Konteks komunikasi mencakup situasi atau lingkungan di mana komunikasi interpersonal terjadi. Konteks dapat mencakup faktor-faktor seperti hubungan antara

²⁴ Wursanto, Fenny Oktavia. "Upaya Komunikasi Interpersonal Kepala Desa Dalam Memediasi Kepentingan PT. Bukit Borneo Sejahtera Dengan Masyarakat Desa Long Lunuk", Jurnal Komunikasi. Vol. 4, No. 1 (2016), hlm. 241.

²⁵ Cangara, Hafied, "Perilaku Organisasi", (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 23-27.

komunikator dan penerima, latar belakang budaya, waktu, tempat dan tujuan komunikasi. Konteks memiliki dampak besar pada makna dan interpretasi pesan.

Lasswell, menjelaskan bahwa komunikasi terdiri dari lima unsur yaitu *Pertama, who?* (siapa/sumber). Sumber atau komunikator adalah pelaku atau pihak utama yang perlu berkomunikasi atau yang memulai komunikasi, itu bisa berupa orang, kelompok, organisasi atau suatu negara sebagai komunikator. *Kedua, says what?* (pesan). Apa yang disampaikan/diberitahukan kepada penerima (komunikan) oleh sumber (komunikator) atau isi informasi. Ada beberapa simbol verbal/non verbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan dari sumber tadi. Ada tiga komponen pesan, yaitu makna, simbol yang digunakan untuk menyampaikan makna, dan bentuk pesan. *Ketiga, in which channel?* (saluran/media), *to whom* (untuk siapa/penerima), *with what effect?* (dampak/efek)

Dalam konteks sub-bab ini, dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur komunikasi interpersonal yang telah diidentifikasi oleh para ahli melibatkan berbagai elemen kunci. Unsur-unsur yang sering diakui meliputi: sumber (penyampai pesan), penerima pesan, pesan (*message*), media (saluran), efek (pengaruh), umpan balik, dan lingkungan. Unsur-unsur komunikasi interpersonal penting dan harus diperhatikan dalam komunikasi. Jika salah satu aspeknya hilang, maka komunikasi tersebut tidak efektif. Uraian di atas dapat diartikan bahwa komunikasi interpersonal dapat terjadi apabila ada sumber dari mana suatu pesan atau informasi disampaikan kepada penerima melalui perantara yang disediakan. Penerima memahami pesan dan menerjemahkannya untuk menciptakan kesan yang mendorong penerima untuk merespon. Oleh karena itu, keberadaan unsur-unsur tersebut sangat penting. Jika salah satu unsur tidak ada, maka komunikasi antar manusia tidak dapat berlangsung.

3. Jenis Komunikasi Interpersonal

Jenis komunikasi interpersonal dibagi menjadi dua bentuk yaitu komunikasi diadik dan komunikasi triadik.

a. Komunikasi Diadik

Definisi komunikasi diadik adalah hubungan manusia antara dua orang yaitu orang yang menyampaikan pesan (komunikator) dan orang yang menerima pesan (komunikan). Dalam komunikasi diadik ini biasanya dilakukan oleh dua orang, jadi komunikasi diadik dalam interpersonal adalah dialog yang langsung dan konsisten, dimana komunikator menjadi peran sentral dan perhatiannya kepada seorang komunikan.²⁶ Komunikasi diadik adalah proses komunikasi yang berlangsung secara tatap muka antara dua orang. Menurut Pace, komunikasi diadik dapat dilakukan dalam tiga bentuk, yaitu percakapan, dialog, dan wawancara. Diskusi berlangsung dalam suasana akrab dan informal. Dialog berlangsung dalam suasana yang lebih intim, lebih mendalam, dan pribadi. Sedangkan wawancara lebih bersifat serius, yakni adanya pihak yang dominan pada posisi pertanyaan dan pihak lain pada posisi jawaban.²⁷

b. Komunikasi Triadik

Ada tiga orang yang terlibat dalam komunikasi triadik. Komunikasi triadik dapat berupa verbal atau non verbal. Pengertian komunikasi triadik dikutip dari buku *Teori Komunikasi Umum dan Aplikasinya* (2019) oleh Evi Novianti, komunikasi triadik adalah proses komunikasi yang melibatkan tiga orang. Satu orang bertindak sebagai komunikator dan dua orang lainnya bertindak sebagai komunikan. Sebagai salah satu bentuk komunikasi interpersonal, komunikasi triadik tidak seefektif komunikasi diadik. Karena dalam komunikasi triadik, fokus tuturan komunikator ada pada dua

²⁶ Onong Uchana Effendi, *“Ilmu, Teori, dan filsafat komunikasi”*, (Bandung: Penerbit Citra Aditya Bakti, 2003), hlm. 62.

²⁷ Hafied Cangara, *“Pengantar Ilmu Komunikasi”*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 32.

komunikasikan. Sebaliknya, dalam komunikasi diadik, seorang komunikator hanya berfokus pada seorang komunikan.²⁸

Dalam konteks sub-bab ini, dapat disimpulkan bahwa kedua jenis komunikasi interpersonal yakni komunikasi diadik dan triadik, memiliki karakteristik dan dinamika yang berbeda, yang mempengaruhi cara pesan disampaikan, dipahami, dan merespons dalam hubungan interpersonal. Kedua jenis komunikasi ini penting untuk memahami peran aktif mendengarkan, saling pengertian, dan kemampuan komunikasi yang efektif. Menguasai keterampilan komunikasi interpersonal dalam konteks diadik dan triadik dapat membantu individu dan kelompok mencapai tujuan mereka dengan lebih baik serta memperkuat hubungan antara individu yang terlibat.

4. Tujuan Komunikasi Interpersonal

Ada 6 tujuan komunikasi interpersonal, yaitu²⁹:

1. Mengenali kepribadian diri dan kepribadian orang lain. Melalui interaksi maupun percakapan, seseorang dapat belajar tentang nilai, minat, sikap, dan preferensi mereka sendiri. Selain itu, komunikasi interpersonal dapat digunakan untuk memahami kepribadian orang lain termasuk kebutuhan, harapan, dan cara berpikir mereka.
2. Mengenal masyarakat di luar lingkungan. Komunikasi interpersonal juga dapat membantu seseorang dalam memperluas pemahaman mereka mengenai masyarakat di luar lingkungan. Dengan berinteraksi dengan orang-orang dari latar belakang yang berbeda dapat mengajarkan kita mengenali objek dan berbagai peristiwa yang terjadi dalam lingkungan. Individu dapat memperoleh wawasan mengenai budaya, tradisi, nilai-nilai, dan cara hidup yang berbeda.

²⁸ Vanya Karunia Mulia Putri, "Komunikasi Triadik: Pengertian dan Contoh Komunikasinya", (2022) <https://www.kompas.com/skola/read/2022/02/14/100000769/komunikasi-triadik--pengertian-dan-contoh-komunikasinya>, (14 Juni 2023).

²⁹ Widjaja, A. W., "Komunikasi dan Hubungan Masyarakat", (Jakarta : PT. Bineka Cipta, 2000), hlm. 122.

3. Menciptakan dan mempertahankan hubungan yang lebih bermakna. Individu dapat membangun kepercayaan, saling pengertian, dan hubungan emosional dengan orang lain melalui komunikasi yang efektif. Komunikasi interpersonal yang bagus bisa juga untuk menyelesaikan konflik dan memperkuat hubungan yang ada.
4. Membarui tindakan dan kelakuan. Komunikasi interpersonal dapat memberikan umpan balik dan informasi yang bermanfaat bagi individu untuk perbaikan tindakan dan perilaku mereka. Individu bisa mendapatkan wawasan tentang kekuatan dan kelemahan mereka sendiri. Mereka juga dapat menerima umpan balik yang membangun untuk membantu tumbuh kembang sebagai individu.
5. Mencari hiburan dan bermain. Komunikasi interpersonal dapat menjadi sarana untuk mencari hiburan dan kesenangan. Ketika berinteraksi dengan keluarga, teman, atau rekan kerja sekalipun, individu dapat terlibat dalam percakapan yang santai, berbagi cerita lucu, atau melakukan kegiatan yang menyenangkan.
6. Bantu insan lain. Melalui komunikasi yang empatik dan peduli individu dapat memberikan dukungan dan bantuan kepada orang lain dengan mendengarkan masalah, kekhawatiran, atau kebutuhan orang lain. Mereka dapat memberikan saran, dukungan emosional, sampai bantuan praktis untuk membantu orang lain dalam mengatasi kesulitan atau tantangan yang mereka hadapi.

Dalam konteks sub-bab ini, dapat disimpulkan bahwa penting untuk diketahui tujuan komunikasi interpersonal dapat saling terkait dan bervariasi tergantung pada konteks dan hubungan yang terlibat. Keenam tujuan ini berperan penting dalam membangun hubungan yang baik, meningkatkan pemahaman budaya, memperbaiki diri sendiri, menciptakan ikatan sosial, menikmati momen kebersamaan, serta memberikan kontribusi yang baik kepada orang lain.

B. Orang Tua dan Anak

1. Definisi Orang Tua dan Anak

Menurut kamus umum bahasa Indonesia, “orang tua” berarti orang yang sudah tua, yaitu ibu dan ayah.³⁰ Menurut H.M. Arifin, M.Ed, artinya orang tua merupakan kepala keluarga, dengan kata lain orang tua juga merupakan bagian dari keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu serta merupakan hasil perkawinan yang sah yang mampu membentuk keluarga.³¹ Orang tua merupakan individu yang berperan sebagai wali, pengasuh, serta pendidik anak-anaknya. Secara umum orang tua ialah mereka yang secara biologis atau secara hukum bertanggung jawab atas kelahiran, pertumbuhan dan perkembangan anaknya.

Menurut ensiklopedia, anak-anak merupakan sekelompok orang yang berusia antara 0 sampai dengan 21 tahun.³² Yakni, untuk anak-anak, termasuk bayi, balita, dan anak usia sekolah. Zakiah Darajad menjelaskan bahwa anak ialah manusia yang masih membutuhkan bantuan dan dorongan dari orang tua yang dewasa untuk mencapai kesempurnaan dan kedewasaan fisik serta mental.³³ Penting untuk dicatat bahwa pengertian dari seorang anak dapat bervariasi dalam konteks sosial, budaya dan hukum yang berbeda. Misalnya, di beberapa yurisdiksi, usia digunakan untuk membedakan antara sebelum remaja, remaja, dan dewasa muda. Namun secara umum, istilah “anak” mengacu pada individu yang masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan sebelum mencapai usia dewasa.

Dalam konteks sub-bab ini, dapat disimpulkan bahwa “orang tua” mengacu pada individu yang bertanggung jawab atas kelahiran, pertumbuhan, dan perkembangan anak-anak mereka, baik secara biologis

³⁰ W J S Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan), (Jakarta: 1976), hlm. 629.

³¹ H.M. Arifin, *Hubungan Timbal Balik Pendidikan Agama di Lingkungan Sekolah dan Keluarga*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1978), hlm. 343.

³² Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Ensiklopedi Nasional*, (Jakarta: Cipta Ali Pustaka, 1999), hlm. 4.

³³ Zakiah Drajad, *Pendidikan Anak Dalam Islam*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1998), hlm. 123.

maupun hukum. Anak-anak, dalam konteks umum, merujuk pada individu yang berusia antara 0 hingga 21 tahun, tetapi pengertian ini dapat bervariasi dalam berbagai konteks sosial, budaya, dan hukum. Peran orang tua sebagai wali, pengasuh, dan pendidik anak sangat penting untuk membantu anak mencapai kedewasaan fisik dan mental.

2. Peran Orang Tua Terhadap Anaknya

Anak adalah harta berharga untuk orang tua. Sebagai orang tua, sudah sewajarnya mengharapkan anak yang berakhlak baik dan selalu mendengarkan perkataan orang tua. Tak ada seorang pun orang tua yang mengharapkan anaknya tidak bahagia dan sengsara, sebab itu orang tua perlu selalu menurunkan ilmu kehidupan untuk menyelamatkan anaknya dari suatu hal yang tidak diharapkan. Namun kenyataannya dalam beberapa kasus masih ada anak yang susah untuk mengikuti kata orang tuanya dan bertindak bertentangan dengan harapan orang tua. Menurut Achir dalam bukunya "Peranan Keluarga Dalam Pembentukan Kepribadian Anak" Mengemukakan : orang tua harus menyadari peran dan tanggung jawab mereka dan menyesuaikannya sebagai berikut: sebagai sosok yang diterima oleh anak-anak, bagian dari pola asuh mereka adalah memberikan contoh keteladanan. Sebagai sosok yang memajukan anak, bagian dari pola asuh mereka adalah memberikan kekuatan pada anak, kemandirian dan motivasi kepada anak untuk berusaha bangkit kembali ketika gagal. Sebagai sosok yang mengawasi anak, bagian dari pola asuh mereka adalah mengontrol, mengarahkan, mendisiplinkan, kepatuhan dan kejujuran. Orang tua harus menyarankan apa yang bisa dan tidak bisa dilakukan anak.³⁴

Dalam konteks sub-bab ini, dapat disimpulkan bahwa peran orang tua terhadap anak sangat penting dalam membentuk karakter dan perilaku anak. Orang tua diharapkan memberikan contoh keteladanan, memberikan dukungan, dan mengawasi anak secara positif. Mereka memiliki tanggung jawab untuk mengarahkan, mendisiplinkan, serta memberikan pedoman

³⁴ Yaumil Agoes Achir, "Peranan Keluarga Dalam Pembentukan Kepribadian Anak", buku seri keluarga sejahtera, (Jakarta : 1995), hlm. 11.

tentang apa yang bisa dan tidak bisa dilakukan anak. Meskipun tidak semua anak selalu mengikuti harapan orang tua, peran orang tua dalam membentuk kepribadian anak tetap krusial.

3. Tanggung Jawab Orang Tua Terhadap Anak Dalam Islam

Dalam islam, orang tua bertanggung jawab untuk memberikan pendidikan sesuai kodratnya, yaitu harus beriman kepada Allah SWT. Kodrat ini merupakan kerangka dasar penciptaan manusia. Ini mengandung kekuatan potensial untuk tumbuh dan berkembang secara maksimal dan membantunya mencapai tujuan penciptaannya. Konsep dasar iman ini dijelaskan dalam Al-Qur'an ketika Luqmanul Hakim memberikan ajaran dasar kepada putra-putrinya.³⁵ Anak adalah amanah Allah SWT bagi semua orang tua, anak juga buah hati, anak juga pelita mata, tumpuan harapan dan kebanggaan keluarga. Anak-anak adalah generasi penerus, membentuk masa kini dan diharapkan membuat kemajuan di masa depan. Anak juga merupakan ujian bagi semua orang tua sebagaimana disebutkan dalam Al-Qur'an surat Al-Anfal ayat 28, dimana dijelaskan bahwa salah satu ujian yang Allah berikan kepada orang tua adalah anaknya. Oleh karena itu, setiap orang tua harus benar-benar bertanggung jawab atas amanat yang diberikan oleh Allah SWT sekaligus menjadi batu ujian untuk ditunaikan. Ketika anak-anak yang dididik mengikuti ajaran islam, orang tua sangat dihargai atas ketaatan mereka.

Dalam konteks ketergantungan gadget, tanggung jawab orang tua terhadap anaknya dalam Islam sangat ditekankan untuk memastikan penggunaan yang bijak dan seimbang. Secara positif, orang tua bertanggung jawab untuk memfasilitasi akses anak-anak terhadap teknologi secara edukatif. Mereka sebaiknya memastikan bahwa gadget digunakan untuk memperoleh informasi dan pembelajaran yang bermanfaat, serta mengembangkan keterampilan teknologi yang relevan. Di sisi negatif, orang tua juga memiliki tanggung jawab untuk melindungi anak-anak dari dampak

³⁵ Saebani, Beni Ahmad dan Hendra Achdhiyat, *"Ilmu Pendidikan Islam Jilid 1"*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009), hlm. 34.

negatif ketergantungan gadget. Ini melibatkan pengawasan dan pengendalian penggunaan gadget agar tidak merugikan kesehatan fisik dan mental anak-anak. Orang tua seharusnya memberikan arahan agar anak-anak menghindari penggunaan gadget yang berlebihan, terutama sebelum tidur untuk mencegah gangguan tidur akibat paparan cahaya biru.

Dalam Islam, pendekatan bijak terhadap teknologi dan gadget diajarkan untuk menjaga keseimbangan antara manfaat dan risiko. Orang tua dianjurkan untuk memberikan pendidikan agama dan moral kepada anak-anak, serta memberikan keteladanan dalam menggunakan teknologi secara etis. Mereka juga memiliki kewajiban untuk memonitor konten yang diakses anak-anak, memastikan agar tidak bertentangan dengan nilai-nilai Islam. Dengan demikian, tanggung jawab orang tua dalam Islam terhadap anak-anak dalam konteks ketergantungan gadget mencakup memaksimalkan manfaat positifnya, melindungi dari dampak negatif, dan mengajarkan nilai-nilai moral dan agama yang relevan.

C. Ketergantungan Gadget

1. Definisi ketergantungan gadget

Ketergantungan gadget merupakan perilaku keterikatan yang dapat mengakibatkan masalah seperti masalah sosial contohnya seperti menarik diri dan mengalami kesulitan untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Ketergantungan gadget juga dapat diartikan dengan penggunaan smartphone yang berlebih. Kecanduan gadget biasanya merupakan kecenderungan seseorang untuk menggunakan smartphone meskipun berdampak negatif. Pemakaian seperti itu bisa menimbulkan perasaan sangat menyenangkan yang menyebabkan stres serta kecemasan saat tuntutan smartphone tidak dapat terpenuhi.³⁶ Seseorang dianggap ketergantungan ketika aktivitas di ponsel cerdasnya dapat mengalihkan atau meninggalkan kegiatan yang lebih penting seperti belajar, berkumpul dengan keluarga, serta mengurus diri sendiri. Jika tidak membuka situs web

³⁶ Tri Mulyati, "Kecanduan Smartphone Ditinjau Dari Kontrol Diri dan Jenis Kelamin Pada Siswa SMA Mardisiswa Semarang", *Jurnal Empati*, Vol. 7 (4) Oktober 2018, hlm. 152.

atau melakukan percakapan via smartphone dan kemudian merasa ada sesuatu yang hilang, itu adalah masalah.

Dalam konteks definisi ketergantungan gadget dapat disimpulkan bahwa ketergantungan gadget adalah perilaku yang melibatkan keterikatan berlebihan pada smartphone atau gadget lainnya, yang dapat mengakibatkan masalah sosial dan dampak negatif pada keseharian individu. Kecanduan gadget seringkali menghasilkan perasaan yang menyenangkan yang kemudian mengakibatkan stres dan kecemasan ketika tidak dapat menggunakan gadget, bahkan hingga mengganggu aktivitas yang lebih penting. Dalam kasus ini, ketergantungan gadget dapat mengganggu kehidupan sehari-hari individu.

2. Aspek ketergantungan gadget

Terdapat 5 aspek atau karakteristik ketergantungan gadget di antaranya yaitu³⁷:

- a. Gangguan harian, termasuk kehilangan pekerjaan yang telah direncanakan sebelumnya, sulit berkonsentrasi, penglihatan kabur, nyeri di lengan sebelah bawah, belakang leher, serta munculnya insomnia.
- b. Menarik diri, termasuk dengan kegelisahan, ketakutan, serta ketidakmampuan untuk menjaga jarak dengan smartphone, selalu ingat smartphone meski tidak digunakan, terus menerus memakai dan membuat seseorang tersebut lebih mudah tersinggung apabila ketika bermain smartphone diganggu.
- c. Berorientasi pada hubungan dunia maya, merasakan kehidupan di dunia maya menjadi lebih dekat daripada hubungan dengan temannya di dunia nyata, selalu memeriksa gadget dan merasakan kehilangan yang tidak dapat dikendalikan saat tidak menggunakan gadget.
- d. Penggunaan yang berlebihan, suatu kondisi yang menyebabkan penggunaan smartphone tidak terkendali, lebih suka mengandalkan smartphone dari pada bantuan orang lain, selalu menyiapkan charger

³⁷ Kwon, "Development and validation of a smartphone adiksi scale (SAS)", Plos One, 8(2), 2013a, 1-7.

serta merasa ada dorongan untuk memakai smartphone lagi setelah berhenti memakainya.

- e. Toleransi, adalah upaya pengendalian untuk tidak memakai smartphone tetapi selalu gagal.

Dalam konteks aspek ketergantungan gadget dapat disimpulkan bahwa terdapat lima karakteristik utama yang menggambarkan ketergantungan terhadap gadget. Ini meliputi gangguan harian seperti gangguan kesehatan fisik dan mental, perilaku menarik diri dari interaksi sosial, orientasi yang kuat pada dunia maya daripada kehidupan nyata, penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terkendali, serta kesulitan dalam mengendalikan keinginan untuk menggunakan gadget. semua ini merupakan tanda-tanda ketergantungan gadget yang perlu diperhatikan dan dikelola dengan bijak.

3. Penyebab ketergantungan gadget

Saat ini, penggunaan gadget tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Ini terjadi tidak hanya pada orang dewasa, tetapi juga pada anak-anak. Pada anak-anak, bahan banyak yang terkena kecanduan. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi ketergantungan gadget yaitu *Pertama*, faktor internal merupakan faktor yang menggambarkan karakteristik individu. Faktor internal ini meliputi tiga aspek penyebab yaitu rendahnya pengendalian diri, tingginya sifat sensation seeking, dan rendahnya self esteem. *Kedua*, faktor situasional yang memicu ketergantungan gadget merupakan faktor yang menggambarkan situasi psikologis seseorang. Ditekankan bahwa individu merasa nyaman secara psikologis saat menggunakan gadget. *Ketiga*, faktor eksternal pemicu ketergantungan gadget adalah faktor yang mempengaruhi individu dalam pembelian gadget. Media berdampak besar dalam memasarkan gadget dan fasilitas yang

ditawarkan. *Keempat*, faktor sosial penyebab ketergantungan gadget adalah faktor yang menggambarkan kebutuhan interaksi sosial individu.³⁸

a. Faktor Internal

Tiga aspek penyebab ketergantungan gadget:

1) Rendahnya pengendalian diri

Akibat kontrol diri yang rendah, individu cenderung kesulitan mengatur penggunaan gadget mereka. Mereka mungkin mengalami kesulitan membatasi waktu penggunaan gadget, mengabaikan tugas atau tanggung jawab yang lebih penting, atau kesulitan menghentikan penggunaan gadget walaupun mereka sadar akan konsekuensinya. Kurangnya kemampuan untuk mengatur diri dan mengendalikan kebutuhan seseorang dapat meningkatkan ketergantungan gadget.

2) Tingginya sifat *sensation seeking*

Sensation seeking merupakan kecenderungan individu untuk mencari pengalaman baru yang menarik dan menantang secara psikologis. Seseorang dengan kebutuhan sensasi yang tinggi cenderung mencari rangsangan dan kegembiraan yang intens dalam kehidupan sehari-hari. Mereka dapat menggunakan gadget untuk menciptakan pengalaman baru dengan menjelajahi aplikasi, game, atau media sosial karena gadget memberikan akses mudah ke berbagai konten yang menarik dan mengasyikkan, mereka yang memiliki kecenderungan sensasionalisme tinggi akan lebih rentan terhadap ketergantungan gadget.

3) Rendahnya *self esteem*

Beberapa individu dengan *self esteem* yang rendah menggunakan gadget sebagai bentuk pelarian untuk menghindari perasaan negatif tentang diri mereka sendiri atau sebagai alat untuk membangun citra diri yang lebih positif di dunia maya. Ketergantungan gadget bisa

³⁸ Duha Agusta, "Addiction Risk Factors Using Smartphone To Students In SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta". E-Journal Bimbingan dan Konseling Edisi 3 Tahun ke-5 (2016), hlm. 90-94.

menjadi cara untuk mendapatkan pengakuan dan meningkatkan *self esteem* meski hanya sementara.

b. Faktor situasional

1) Kebosanan

Penggunaan gadget pada individu sebagai bentuk pelampiasan saat merasa bosan. Hiburan dan aktivitas menarik dapat diakses secara instan menggunakan gadget seperti bermain game, menonton video, hingga menjelajahi media sosial yang dapat mengisi waktu luang dan menghilangkan kebosanan.

2) Kesejahteraan mental

Menggunakan gadget dapat memberikan kenyamanan emosional dan menjadi cara untuk mengatasi stres, kecemasan atau perasaan negatif lainnya. Seseorang merasa lebih nyaman secara psikologis menggunakan gadget karena bisa lepas dari masalah kehidupan nyata atau ketegangan yang ada dan merasa lebih baik setelah memakai gadget.

3) Lingkungan sosial

Faktor situasional juga dapat dikaitkan dengan lingkungan sosial individu. Ketika individu berada di lingkungan di mana penggunaan perangkat yang berlebihan diterima atau bahkan didorong, mereka akan merasa nyaman secara psikologis menggunakan perangkat dan mengikuti norma sosial yang ada.

c. Faktor eksternal

1) Fitur-fitur aplikasi

Aplikasi yang terpasang pada gadget seringkali mempunyai fitur yang didesain untuk menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan pengguna. Fitur-fitur ini dapat meningkatkan ketergantungan gadget karena memberikan pengalaman yang memuaskan dan merangsang.

2) Media dan pemasaran

Media memainkan peran besar dalam pemasaran gadget dan mengkomunikasikan fitur serta keunggulan dari gadget tersebut.

Iklan, ulasan, dan promosi yang gencar dapat mempengaruhi persepsi individu terhadap gadget dan menciptakan keinginan untuk memiliki dan memakai perangkat tersebut. Media juga memperkuat citra gadget sebagai kebutuhan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, yang dapat meningkatkan ketergantungan gadget.

3) Fasilitas dan fungsi

Gadget semakin menawarkan berbagai fitur dan fungsi yang menarik, seperti kamera yang canggih, koneksi internet berkecepatan tinggi, support gaming, dan akses media sosial yang mudah. Fitur dan fungsi ini dapat menarik individu dan meningkatkan kecenderungan untuk menggunakan gadget secara berlebihan.

d. Faktor sosial

1) Koneksi dan interaksi sosial

Gadget memungkinkan seseorang untuk terhubung dengan orang lain melalui media sosial, aplikasi pemesanan, panggilan video, dan platform komunikasi lainnya. Ketergantungan gadget dapat terjadi ketika seseorang merasa penting untuk terlibat dalam interaksi sosial dan terhubung dengan orang lain secara online. Gadget merupakan cara untuk memenuhi kebutuhan sosial dan secara virtual menjaga hubungan dengan teman, sahabat, keluarga, serta komunitas.

2) Validitas sosial

Penggunaan gadget dapat menyediakan platform untuk berbagi pengalaman, mendapatkan pengakuan dan mendapatkan validasi sosial dari orang lain. Individu mungkin merasa perlu untuk mendapatkan pengakuan dan perhatian dengan memposting, berkomentar, dan menyukai di media sosial. Kecanduan gadget dapat muncul ketika orang menggunakan gadget untuk membangun citra sosial yang diinginkan dan mendapatkan pengakuan dari orang lain.

3) Perasaan kehilangan

Gadget dapat menimbulkan perasaan kehilangan ketika seseorang merasa terputus dari interaksi sosial online atau tidak memiliki akses

ke gadget mereka. Rasa kehilangan ini dapat memicu kecanduan, karena seseorang akan merasakan kecemasan atau tertekan ketika mereka tidak dapat terhubung dengan orang lain ataupun mengakses konten dan aktivitas yang dianggap penting dalam kehidupan sosial mereka.

4) Perbandingan sosial

Gadget dan media sosial seringkali memperkuat perbandingan sosial dimana seseorang membandingkan dirinya dengan orang lain berdasarkan konten yang dipublikasikan atau pencapaian yang terlihat di media sosial bahkan sampai ke game online. Kecanduan gadget dapat muncul ketika seseorang merasa perlu untuk terus memantau dan berpartisipasi dalam perbandingan sosial ini, menciptakan kebutuhan konstan untuk menggunakan gadget untuk mempertahankan citra diri dan rasa penerimaan sosial.

Dalam konteks penyebab ketergantungan gadget dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai faktor yang dapat memicu ketergantungan pada gadget. faktor-faktor ini termasuk karakteristik individu seperti rendahnya pengendalian diri, tingginya kebutuhan akan sensasi dan rendahnya self esteem. Selain itu, faktor situasional seperti kebosanan, kesejahteraan mental dan lingkungan sosial juga dapat memainkan peran penting dalam mengembangkan ketergantungan gadget. faktor eksternal seperti fitur aplikasi, media, dan fasilitas gadget dapat mempengaruhi seberapa menarik dan berguna gadget bagi individu. Sementara faktor sosial, seperti hubungan online, validasi sosial, perasaan kehilangan dan perbandingan sosial dapat memperkuat ketergantungan tersebut. Semua faktor ini dapat berinteraksi dan mempengaruhi seberapa kuat ketergantungan gadget pada individu.

4. Anak pecandu gadget

Anak pecandu gadget adalah anak yang memiliki kecenderungan untuk terus menggunakan gadget atau perangkat elektronik seperti ponsel

pintar, tablet, atau laptop. Kebiasaan ini dapat mengganggu proses belajar dan tumbuh kembang anak. Selain itu, kebiasaan ini juga dapat memicu anak mengalami ketergantungan game online. Oleh karena itu orang tua harus sedisiplin mungkin dalam mendidik anak-anaknya. Anak yang menggunakan gadget perlu diperhatikan terlebih lagi ketika dalam penggunaannya berlebihan menyebabkan anak menjadi ketergantungan. Seorang anak atau individu dapat dikatakan ketergantungan adalah sebagai berikut:³⁹

- a. Pengguna dianggap pecandu berat (*heavy addict*), artinya mereka menggunakan gadget lebih dari tiga jam sehari.
- b. Pengguna dianggap sedang (biasa), artinya mereka menggunakan gadget dengan intensitas sekitar tiga jam sehari.
- c. Pengguna dianggap rendah, artinya mereka menggunakan gadget dengan intensitas kurang dari tiga jam sehari.

Dalam konteks anak pecandu gadget dapat disimpulkan bahwa anak pecandu gadget adalah anak yang memiliki kecenderungan untuk terus menggunakan perangkat elektronik dengan intensitas yang dapat mengganggu aktivitas sehari-hari dan tumbuh kembang mereka. Intensitas penggunaan gadget dapat digunakan sebagai indikator untuk mengidentifikasi tingkat ketergantungan anak.

5. Efek dari ketergantungan gadget

Efek ketergantungan gadget sangat bervariasi dan dapat berpengaruh secara fisik maupun mental⁴⁰. Berikut dampak dari ketergantungan gadget:

- a. Gangguan kesehatan fisik

³⁹ Hello Sehat. (2021, December 24). Cara Mengatasi Anak yang Kecanduan Gadget - Hello Sehat. <https://hellosehat.com/parenting/anak-6-sampai-9-tahun/perkembangan-anak/mengatasi-anak-kecanduan-gadget/>

⁴⁰ Medis Siloam Hospitals, "Ketahuilah Ciri-Ciri Kecanduan Gadget dan Cara Mengatasinya", (Siloam Hospitals: 2023), https://www.siloamhospitals.com/informasi-siloam/artikel/ciri-ciri-kecanduan-gadget-dan-cara-mengatasi#mcetoc_1gs9vntbuhp7, diakses pada 15 Juni 2023.

1) Masalah mata

Penggunaan gadget secara berlebihan dapat menyebabkan masalah seperti mata lelah, penglihatan kabur, dan mata kering. Paparan konstan ke layar gadget yang cerah dan fokus yang lama dapat menyebabkan ketegangan mata. Orang tua harus mengajari anak untuk menjaga penglihatan mata ke layar, selain mengatur tingkat kecerahan, tidak terlalu terang, dan memberi mereka istirahat setiap 10 hingga 20 menit.

2) Nyeri tubuh tertentu

Penggunaan gadget yang berlebih juga dapat menyebabkan nyeri pada leher, bahu, jari tangan, hingga pergelangan tangan. Postur duduk yang tidak baik saat menggunakan gadget dan gerakan jari yang berulang saat mengusap atau mengetik layar dapat menyebabkan ketegangan dan nyeri.

b. Gangguan kesehatan mental

1) Penurunan kualitas tidur

Ketergantungan gadget sering menjadi penyebab gangguan tidur. Pengguna gadget lebih sering menghabiskan terlalu banyak waktu di malam hari, sehingga kurang tidur yang berkualitas. Hal ini dapat meningkatkan risiko pada kesehatan seperti obesitas, diabetes, penyakit jantung dan kemandulan. Hampir semua layar gadget mengeluarkan yang disebut cahaya biru atau blue light yang terlihat seperti siang hari. Cahaya dapat mengirimkan sinyal yang salah ke otak anak dan dapat membingungkan tubuh manusia. Jadi, jika anak susah tidur di malam hari, ada baiknya sebagai orang tua memberlakukan kegiatan tanpa gadget di rumah sekitar 1-3 jam sebelum tidur.

2) Risiko gangguan kecemasan dan depresi

Pengguna gadget yang ketergantungan beresiko lebih tinggi mengalami gangguan kecemasan dan depresi. Peningkatan

penggunaan perangkat dapat mempengaruhi suasana hati dan menyebabkan perasaan cemas, sedih, atau tidak berharga.

Selain efek negatif, ketergantungan gadget juga mempunyai efek positif diantaranya⁴¹:

a. Akses informasi dan pembelajaran

Ketergantungan pada gadget memperluas akses anak-anak terhadap informasi dari berbagai sumber. Melalui internet, mereka dapat dengan cepat mencari data untuk keperluan pendidikan, menjadikan proses pembelajaran lebih dinamis. Dengan bantuan aplikasi edukatif, anak-anak dapat mengakses materi pelajaran dengan cara yang menarik, memfasilitasi pembelajaran interaktif yang mendukung pemahaman konsep secara lebih mendalam. Hal ini memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih personal dan disesuaikan.

b. Pengembangan ketrampilan teknologi

Ketergantungan pada gadget membuka peluang bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan teknologi yang sangat penting dalam era digital. Melalui interaksi dengan perangkat elektronik, anak-anak dapat memahami konsep dasar teknologi, belajar mengoperasikan perangkat lunak, dan merintis pemahaman tentang hardware. Bermain game atau menggunakan aplikasi pembelajaran yang berfokus pada aspek teknologi tidak hanya meningkatkan literasi digital mereka, tetapi juga merangsang rasa ingin tahu terhadap perkembangan teknologi. Ini menciptakan dasar untuk pemahaman teknologi yang lebih mendalam, mempersiapkan mereka untuk berkontribusi pada dunia yang semakin terhubung dan berbasis teknologi.

⁴¹ World Health Organization. (2019). "Guidelines on Physical Activity, Sedentary Behaviour and Sleep for Children under 5 Years of Age." <<https://www.who.int/news-room/q-a-detail/guidelines-physical-activity-sedentary-behaviour-and-sleep-for-children-under-5-years-of-age>> (Diakses: 23 Januari 2024).

c. Kreatifitas dan ekspresi diri

Ketergantungan pada gadget memberikan platform bagi anak-anak untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan kreativitas mereka. YouTube ataupun media sosial dapat memiliki dampak positif yang signifikan pada kreativitas anak. Melalui berbagai tutorial yang mudah diakses, anak-anak dapat menggali ide-ide kreatif, memahami teknik pembuatan kerajinan, dan mengembangkan keterampilan tangan mereka. Platform ini tidak hanya memberikan inspirasi visual, tetapi juga memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi beragam materi dan teknik, seperti origami, sulam, atau seni daur ulang. Selain itu, YouTube maupun media sosial membuka pintu bagi kreativitas personal, memberikan anak-anak kebebasan untuk mengekspresikan diri dan menciptakan karya unik mereka sendiri. Dengan fleksibilitas pembelajaran mandiri, anak-anak dapat merancang proyek kerajinan sesuai kecepatan belajar mereka. Aplikasi desain grafis, editing foto, dan video memungkinkan mereka menciptakan konten visual yang unik. Berbagai aplikasi musik dan seni digital memfasilitasi pengembangan bakat artistik dan musikal. Ini tidak hanya merangsang imajinasi mereka, tetapi juga memperluas wawasan mereka tentang berbagai bentuk seni dan kreativitas. Ketergantungan pada gadget dapat menjadi sarana positif untuk mendukung dan memperkaya pengalaman kreatif anak-anak.

d. Pengembangan keterampilan kognitif

Ketergantungan pada gadget dapat merangsang pengembangan keterampilan kognitif anak-anak dengan berbagai cara. Melalui beragam aplikasi dan permainan edukatif, mereka dapat melatih keterampilan pemecahan masalah, meningkatkan daya ingat, dan fokus. Interaksi dengan teknologi digital juga memberikan tantangan intelektual, memacu kemampuan berpikir kritis, dan merangsang perkembangan kemampuan bahasa dan matematika. Dengan eksplorasi konten edukatif yang relevan, anak-anak dapat merintis pemahaman yang mendalam

terhadap konsep-konsep kognitif, menciptakan fondasi yang kuat untuk pertumbuhan mental dan akademis.

e. Penguatan hubungan sosial

Ketergantungan pada gadget dapat berkontribusi positif terhadap penguatan hubungan sosial anak-anak. Melalui aplikasi dan platform komunikasi digital, anak-anak dapat menjalin dan memelihara hubungan dengan teman-teman dan keluarga, baik yang berdekatan maupun jarak jauh. Panggilan video, pesan teks, dan platform media sosial memfasilitasi interaksi sosial, memungkinkan mereka untuk berbagi pengalaman, mengungkapkan ide, dan tetap terhubung secara efektif. Selain itu, partisipasi dalam komunitas online dan permainan multi-pemain memperluas lingkaran sosial anak-anak, memberikan kesempatan untuk membangun koneksi dengan individu yang memiliki minat serupa. Dengan memandang gadget sebagai sarana positif untuk berkomunikasi dan berinteraksi, anak-anak dapat memperoleh pengalaman sosial yang kaya dan membangun keterampilan hubungan yang berharga.

f. Peningkatan keterampilan bahasa

Ketergantungan pada gadget dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan bahasa anak-anak. Melalui aplikasi pembelajaran bahasa, anak-anak dapat meningkatkan kosakata, tata bahasa, dan pemahaman mereka terhadap bahasa secara interaktif. E-book dan literasi digital memungkinkan mereka membaca berbagai jenis teks, merangsang kemampuan membaca dan menulis. Permainan bahasa yang dirancang khusus pada gadget membantu meningkatkan kemampuan berbicara dan mendengarkan dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, penggunaan aplikasi penerjemah dapat memfasilitasi pemahaman dan pembelajaran bahasa asing. Dengan memanfaatkan sumber daya digital ini, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan bahasa dengan cara yang mendukung dan

memotivasi, membuka pintu untuk komunikasi yang lebih efektif dan pemahaman bahasa yang lebih mendalam.

g. Fasilitas pembelajaran jarak jauh

Ketergantungan pada gadget memberikan fasilitas yang signifikan dalam mendukung pembelajaran jarak jauh bagi anak-anak. Gadget memungkinkan mereka untuk mengakses materi pembelajaran secara fleksibel dari mana saja, memberikan keterbukaan dan kenyamanan dalam proses pendidikan. Melalui kelas virtual dan webinar, anak-anak dapat tetap terhubung dengan guru dan teman sekelas, menjadikan pengalaman pembelajaran lebih terlibat dan interaktif. Kolaborasi online juga didorong, memungkinkan mereka bekerja sama dalam proyek-proyek kelompok secara efisien. Pemantauan dan umpan balik dari guru dapat dilakukan secara langsung melalui platform pembelajaran elektronik, memudahkan anak-anak untuk mendapatkan bimbingan dan dukungan dalam proses pembelajaran mereka. Dengan pemanfaatan teknologi dalam fasilitas pembelajaran jarak jauh, anak-anak dapat mengembangkan kemandirian, mengoptimalkan potensi mereka, dan tetap terhubung dengan proses pendidikan, terlepas dari lokasi fisik mereka.

Ketergantungan pada gadget membawa dampak yang bervariasi. Aspek negatifnya meliputi gangguan kesehatan fisik dan mental seperti masalah mata, nyeri tubuh, penurunan kualitas tidur, dan risiko gangguan kecemasan dan depresi. Namun, seiring dengan tantangan tersebut, ketergantungan gadget juga membawa sejumlah dampak positif. Anak-anak dapat mengakses informasi dan pembelajaran dengan lebih luas, mengembangkan keterampilan teknologi, mengeksplorasi kreativitas dan ekspresi diri, serta memperkuat hubungan sosial. Selain itu, fasilitas pembelajaran jarak jauh menjadi lebih mungkin, memungkinkan akses pendidikan yang fleksibel dan memajukan potensi anak-anak. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk membimbing anak-anak

dalam memanfaatkan gadget secara bijak, mengoptimalkan manfaat positifnya sambil mengurangi risiko dampak negatifnya.

D. Pola Komunikasi Keluarga

Pola komunikasi dalam keluarga telah menjadi topik populer selama bertahun-tahun. *Family communication pattern theory* dari Mary Anne Fitzpatrick dan Ascan Koerner memberikan serangkaian ekspresi untuk menggambarkan tipe keluarga dan perbedaan di antara mereka.⁴² Komunikasi keluarga adalah cara anggota keluarga berkomunikasi secara erat satu sama lain sehingga tercipta pola komunikasi keluarga. Komunikasi keluarga juga dapat dimanfaatkan untuk menciptakan suasana harmonis dalam keluarga.

Teori skema hubungan keluarga oleh Mary Anne Fitzpatrick adalah teori hubungan keluarga yang mengacu pada “skema hubungan” yang terdiri dari: informasi tentang diri sendiri, orang lain, hubungan yang sudah dikenal, dan informasi tentang cara berinteraksi dalam suatu hubungan.⁴³ Informasi ini akan memberikan gambaran tentang hubungan berdasarkan pengalaman diri sendiri dan memandu perilaku dalam melaksanakan hubungan tersebut. Skema merupakan sekumpulan ingatan yang digunakan seseorang pada saat tertentu saat berinteraksi dengan orang lain. Karena setiap orang mempunyai pengalaman yang beragam, skemanya juga berbeda. Skema hubungan ini dikelompokkan ke dalam tingkatan-tingkatan mulai dari yang umum sampai yang khusus, berisi informasi tentang jenis-jenis hubungan sosial secara umum, informasi tentang jenis-jenis hubungan interpersonal, dan informasi tentang hubungan-hubungan khusus.

Interaksi seseorang dengan anggota keluarga lainnya pada waktu tertentu pertama-tama akan didorong oleh pola khusus, kemudian pola keluarga, dan

⁴² Ascan F. Koerner and Mary Anne Fitzpatrick, “Understanding Family Communication Patterns and Family Functioning: The Roles of Conversation Orientation and Conformity Orientation,” in *Communication Yearbook* 26, ed. William B. Gudykunst (Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 2002), 36–68

⁴³ Morrisian, “TEORI KOMUNIKASI: Individu Hingga Massa”, Jakarta: Prenadamedia Goup (2013), hlm. 289.

terakhir pola umum. Dengan kata lain, ketika kita berinteraksi dengan anggota keluarga, yang digunakan adalah pengetahuan kita sendiri tentang hubungan kita dengan anggota keluarga tersebut. Jika belum memuaskan, kita beralih ke pengetahuan umum yang kita miliki, yaitu pengetahuan tentang bagaimana seharusnya sikap anggota keluarga terhadap sesamanya. Tetapi jika itu juga tidak berhasil, akan beralih ke pengetahuan umum tentang bagaimana berhubungan dengan orang lain secara umum. Komunikasi keluarga tidak bersifat acak tetapi berdasarkan pola-pola tertentu yang menentukan bagaimana anggota keluarga berkomunikasi satu sama lain.

Skema ini juga mencakup pengetahuan tentang : (1) tingkat kedekatan dalam keluarga; (2) tingkat individualitas dalam keluarga; (3) faktor eksternal (teman, jarak geografis, pekerjaan, dan hal-hal selain keluarga). Dalam *FCPT* juga memiliki dua dimensi utama yang digunakan untuk mengkategorikan pola komunikasi keluarga, yaitu: berorientasi percakapan dan berorientasi kepatuhan⁴⁴ dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Orientasi percakapan (*Conversation Orientation*):

Orientasi percakapan menggambarkan tingkat keterbukaan dalam komunikasi keluarga. Ini mencerminkan sejauh mana keluarga mendorong anggota keluarga untuk berbicara, berdiskusi, dan berbagi pendapat. Ada dua kategori utama yang terkait dengan orientasi percakapan yaitu keluarga konsensual (*consensual family*) dan keluarga pluralistik (*pluralistic family*).

2. Orientasi kepatuhan (*Conformity orientation*):

Orientasi kepatuhan mengacu pada sejauh mana komunikasi keluarga menekankan keseragaman, kesetujuan, dan kepatuhan terhadap norma, aturan, dan ekspektasi yang ditetapkan oleh keluarga. Ada juga dua kategori utama terkait dengan orientasi kepatuhan yaitu: keluarga protektif (*protective family*) dan keluarga laissez-faire (*laissez faire family*).

⁴⁴ Koerner, A. F., & Fitzpatrick, M. A. (2006). Family Communication Patterns Theory: A Social Cognitive Approach. In D. O. Braithwaite & L. A. Baxter (Eds.), *Engaging theories in family communication: Multiple perspectives* (pp. 50–65). Sage Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781452204420.n4>. hlm. 55.

Dari dua dimensi tersebut akan dihasilkan beberapa jenis tipe keluarga yang berbeda⁴⁵, yaitu:

1. Tipe konsensual adalah tipe keluarga yang sering melakukan pembicaraan namun juga sangat penurut (kepatuhan tinggi). Jenis keluarga ini suka berbicara satu sama lain, tetapi pemegang kekuasaan dalam keluarga adalah orang tua. Mereka mendorong diskusi terbuka, mendukung berbicara terbuka tentang masalah, dan berbagi pendapat tanpa rasa takut. Keluarga ini menciptakan lingkungan dimana anggota keluarga merasa bebas untuk mengungkapkan diri mereka sendiri. Tipe keluarga ini menghargai komunikasi yang terbuka, namun tetap menginginkan kewenangan orang tua yang jelas. Orang tua tipe ini benar-benar mendengarkan apa yang dikatakan anak-anak mereka dan kemudian membuat keputusan. Jika keputusan tersebut tidak sesuai dengan keinginan anak, mereka akan berusaha menjelaskan keputusan tersebut agar anak mengerti.
2. Keluarga pluralistik adalah tipe keluarga yang sering melakukan pembicaraan, tetapi jarang nurut (kepatuhan rendah). Anggota keluarga tipe pluralistik sering berbicara secara terbuka, tetapi setiap anggota keluarga membuat keputusannya sendiri-sendiri. Mereka mendorong perdebatan terbuka, beragam pendapat, dan pandangan yang berbeda dihargai. Anggota keluarga diberi kebebasan untuk memiliki perspektif yang berbeda, dan diskusi adalah bagian alami dari kehidupan mereka. Terlepas dari keterbukaan orang tua terhadap nilai-nilai dan kepercayaan keluarga, mereka tidak bertujuan untuk mengontrol anak-anak mereka dan dengan mudah menerima perbedaan pendapat anak-anak mereka. Dalam keluarga tipe ini, anak akan belajar mandiri, berani mengambil keputusan, dan akan dinilai berdasarkan kebaikannya.

⁴⁵ Littlejohn Stephen W., dkk. (2017). "Theories Of Human Communication". Waveland Press, Inc. Long Grove, Illinois. Hlm. 232.

3. Tipe protektif adalah tipe keluarga yang tidak banyak bicara tapi sangat penurut (kepatuhan tinggi). Anak-anak dalam keluarga tipe ini pasti sangat penurut tetapi kurang berkomunikasi. Mereka cenderung menanamkan norma, aturan, dan struktur yang ketat dalam keluarga. Kepatuhan terhadap otoritas dan norma keluarga adalah nilai utama dalam keluarga ini. Diskusi terbuka mungkin tidak sangat ditekankan. Orang tua tipe ini seringkali kurang memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah dan belajar bahwa komunikasi dalam keluarga tidak begitu penting.
4. Tipe laissez-faire adalah tipe keluarga dengan orientasi percakapan yang rendah dan orientasi kepatuhan yang rendah juga. Komunikasi mereka digambarkan memiliki sedikit interaksi dan hanya mencakup sejumlah topik. Orang tua pada tipe keluarga ini percaya bahwa anggota keluarga dapat mengambil keputusan sendiri dan tidak peduli dengan keputusan anggota keluarga lainnya. Mereka cenderung memberikan kebebasan yang lebih besar kepada anggota keluarga dan kurang memprioritaskan keseragaman dan kepatuhan terhadap norma. Keluarga ini mungkin cenderung menghindari konflik dan membiarkan anggota keluarga melakukan apa yang mereka inginkan. Anak-anak dalam keluarga ini menganggap komunikasi dalam keluarga tidak penting dan belajar bahwa mereka harus mengambil keputusan sendiri karena tidak mendapat dukungan dari orang tua. Akibatnya, mereka terkadang kurang percaya diri dengan kemampuan pengambilan keputusan mereka.

Dalam konteks komunikasi keluarga, orientasi percakapan dan orientasi kepatuhan dapat berdampak signifikan pada cara anggota keluarga berinteraksi dan berkomunikasi. Keluarga dengan orientasi percakapan tinggi mungkin lebih terbuka terhadap perubahan dan mendukung pengambilan keputusan bersama, sementara keluarga dengan orientasi kepatuhan tinggi mungkin lebih stabil dalam menjaga norma dan struktur keluarga.

Dengan menggunakan teori pola komunikasi keluarga, penelitian komunikasi keluarga dapat mengidentifikasi pola komunikasi yang ada dalam

keluarga dan memahami bagaimana pola tersebut memengaruhi dinamika keluarga, termasuk dalam konteks mengatasi masalah ketergantungan pada gadget.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan jenis penelitian kualitatif dengan desain penelitian studi kasus karena penelitian ini dikerjakan untuk menggali sebuah fenomena secara mendalam guna menemui suatu pengetahuan yang lebih lengkap, rinci, serta global dengan sedalam-dalamnya. Juga metode ini bertujuan menekankan realitas sebagai karakteristik, kepribadian, pola, atau representasi dari situasi dan peristiwa tertentu.⁴⁶ Menurut Sukmadinata, penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan manusia secara individu atau kelompok.⁴⁷ Studi kasus memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang komunikasi interpersonal orang tua dan anak dalam mengatasi ketergantungan pada gadget di desa Purbadana Kecamatan Kembaran.

B. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilangsungkan di Desa Purbadana Kecamatan Kembaran. Alasan pemilihan tempat ini adalah karena Desa Purbadana Kecamatan Kembaran merupakan tempat yang mempunyai fenomena unik terkait ketergantungan gadget pada anak. Waktu penelitian dilaksanakan pada periode tertentu yang mencakup beberapa bulan untuk mengamati interaksi sehari-hari antara orang tua dan anak terkait penggunaan gadget.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Sumber utama dari penelitian ini ialah bahwa orang atau subjek yang menjadi tujuan diharapkan mampu memberikan informasi tentang sesuatu yang akan dibahas yaitu disebut dengan informan. Menurut Lexy, informan

⁴⁶ Burhan Bungin, *“Penelitian Kualitatif”*, (Jakarta : Kencana, 2008), hlm. 68.

⁴⁷ Sukmadinata, nana syaodih, *“Metode Penelitian Pendidikan”*, (Bandung: Remaja Rosdakarya), hlm. 53.

ialah mereka yang bersedia memberikan informasi tentang kondisi dan kejadian di lokasi penelitian.⁴⁸

Informan penelitian yang dibutuhkan oleh peneliti ialah orang tua yang mempunyai anak SD di Desa Purbadana Kecamatan Kembaran. Peneliti mencari 5 informan sesuai dengan kriteria penelitian. Selain itu peneliti juga membutuhkan 5 anak dari orang tua tersebut sebagai informan/subjek pendukung. Untuk memperkuat data dari informan orang tua dan anak, peneliti mengambil 5 orang terdekat dari mereka. Peneliti akan memilih subjek dengan kriteria tertentu, seperti memiliki anak usia sekolah dasar yang mengalami ketergantungan pada gadget dan mempunyai pengalaman dalam mengatasinya. Diharapkan seluruh subjek mampu mengungkapkan informasi secara lengkap dan detail mengenai “Bagaimana Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak dalam Mengatasi Ketergantungan Pada Gadget di Desa Purbadana Kecamatan Kembaran”.

Informan Penelitian

Informan dalam penelitian ini ialah orang tua beserta anaknya yang masih SD dan 5 tambahan informan orang terdekat mereka di Desa Purbadana Kecamatan Kembaran yang berjumlah 15 orang, yaitu:

1. Eni Purwati (Ghussan Faid) dan Susmini
2. Sunarti (Izam Zakaria) dan Agus Kiswanto
3. Diah Kurniasih (Hafizah Ajda Khaira Lubna) dan Waluyo
4. Lulu Fauziyah (Yafiq Aqlan Alkhalifi) dan Iman Nur Syariffudin
5. Mihartini (Ariq Rifid Abasy) dan Karijah

Objek penelitian adalah suatu perbincangan yang akan dianalisis, kemudian akan menjawab rumusan masalah.⁴⁹ Yang menjadi objek dalam

⁴⁸ Lexy J. Moleong, “*Metode Penelitian Kualitatif*”, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2001), hlm. 90.

⁴⁹ Haedar Nawawi, “*Penelitian Terapan*”, (Yogyakarta : Gajah Mada University Press, 1996), hlm. 174.

penelitian ini adalah komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak dalam konteks penggunaan gadget dan upaya mengatasi ketergantungan gadget.

D. Sumber Data

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang peneliti peroleh atau kumpulkan langsung dari sumber datanya. Dengan kata lain, data primer mengacu pada data asli atau data baru yang terkini.⁵⁰ Untuk mendapatkan data primer, peneliti harus menyelidiki secara langsung. Data primer dapat dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara dengan orang tua dan anak di Desa Purbadana Kecamatan Kembaran.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data tambahan yang diperoleh dari sumber lain atau dari sumber data yang diperoleh oleh peneliti langsung di lapangan. Misalnya foto, dokumen, data statistik dan buku. Sumber data sekunder berfungsi sebagai data pelengkap atau primer ketika tidak ada informan yang menjadi sumber data primer.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi ialah kiat pengumpulan data melalui komentar dan pengamatan tentang perilaku atau situasi objek target. Menurut Nana Sudjana, observasi yaitu mencermati dan mencatat pendekatan terstruktur terhadap fenomena yang diteliti.⁵¹ Peneliti memosisikan diri demi menangkap bukti yang sah dari laporan yang diterima. Metode penelitian kualitatif umumnya menggunakan teknik pengumpulan data observasi. Peneliti melangsungkan penelitian dengan memakai metode penelitian observasional tidak terstruktur. Ialah pengamatan yang dilangsungkan tanpa pengamatan referensi, yaitu peneliti mengembangkan ilmunya melalui

⁵⁰ Sandu Siyoto, M. Ali Sodik, *Dasar Metode Penelitian*, . . ., hal. 67-68

⁵¹ Nana Sudjana, *“Penelitian dan penilaian”*, (Bandung : Sinar Baru, 1989), hlm. 84.

perkembangan di lapangan. Dalam metode ini, peneliti terlibat langsung dalam situasi komunikasi antara orang tua dan anak terkait penggunaan gadget. Peneliti mengamati interaksi sehari-hari antara orang tua dan anak saat mereka berinteraksi dengan gadget, seperti saat bermain, belajar, atau berkomunikasi. Pemahaman dilakukan untuk memahami interaksi, pola komunikasi, dan strategi yang digunakan orang tua dan anak untuk mengatasi ketergantungan gadget. Peneliti juga dapat mencatat observasi dan memperhatikan tanda-tanda komunikasi nonverbal yang muncul selama pengamatan.

2. Wawancara

Wawancara adalah proses komunikatif atau interaktif di mana informasi dikumpulkan melalui tanya jawab antara seorang peneliti sebagai pewawancara dan yang bertindak sebagai narasumber. Esterberg mendefinisikan wawancara yaitu percakapan di antara 2 orang di mana pertukaran ide dan informasi melalui sesi tanya jawab untuk memberi makna pada topik tertentu.⁵² Karena perkembangan teknologi informasi saat ini, wawancara juga dapat dilakukan baik secara online maupun offline tanpa tatap muka yaitu melalui telekomunikasi. Wawancara pada dasarnya adalah kegiatan yang ditujukan demi mendapat informasi secara mendetail tentang subjek/topik yang diselidiki.

Dalam penelitian ini, metode wawancara terstruktur digunakan dalam proses pengumpulan data. Wawancara terstruktur adalah pertanyaan yang menyelaraskan jawaban dengan pola pertanyaan lengkap dan rinci tentang “Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak dalam Mengatasi Ketergantungan Pada Gadget”. Instrumen yang dipakai untuk wawancara ini di antaranya alat tulis serta perekam suara pada HP. Metode ini melibatkan wawancara mendalam dengan orang tua dan anak untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang persepsi, pengalaman, dan pendekatan komunikasi interpersonal terkait gadget. Wawancara dapat

⁵² Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan*”, (Bandung : Alfabeta, 2013), hlm. 2013.

dilakukan secara terpisah dengan kedua kelompok. Misalnya, wawancara dengan orang tua dapat membahas peran orang tua dalam mengatasi ketergantungan gadget, strategi yang mereka gunakan, tantangan yang mereka hadapi, dan hasil yang mereka lihat saat berkomunikasi dengan anak mereka. Wawancara dengan anak dapat berfokus pada pengalaman mereka menggunakan gadget, interaksi dengan orang tua, dan pandangan mereka tentang penggunaan gadget.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah jejak peristiwa masa lalu. Dokumen dapat berupa gambar atau foto, tulisan, dokumen, juga keterangan yang dapat melengkapi penelitian.⁵³ Peran dokumentasi sangat penting dalam penelitian kualitatif. Dokumentasi ini digunakan sebagai pelengkap dari metode yang lainnya seperti wawancara dan observasi. Hasil observasi atau wawancara akan lebih meyakinkan bila disertai dengan dokumen yang relevan. Selama penelitian ini, peneliti akan mendokumentasikan waktu pelaksanaan proses penelitian saat observasi maupun wawancara dengan subjek dan objek penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah pencarian untuk memberikan pemahaman tentang hasil data yang dikumpulkan secara sistematis terhadap semua hal yang telah dikumpulkan dan mewakili apa yang sudah ada.⁵⁴ Peneliti memilih teknik analisis data model Miles and Huberman yang berpendapat bahwa penelitian kualitatif harus dianalisis melalui tiga tahap, yaitu:

1. Tahap Pemilahan (Klasifikasi) Data

Penulis memilah informasi yang diperoleh dari wawancara di atas sesuai kebutuhan untuk menjawab rumusan masalah.

⁵³ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D, cetakan ke-17, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm 240.

⁵⁴ Imam Gunawan, "Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik", (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2014), hlm. 162.

2. Tahap Pemaparan Data

Paparan data ini adalah semua data yang dikompilasi, yang memberikan kesempatan untuk verifikasi, atau menarik kesimpulan dan bertindak. Data penelitian yang akan datang disajikan dalam bentuk deskripsi.

3. Tahap Verifikasi

Verifikasi atau penarikan kesimpulan merupakan hasil akhir dari penelitian ini, dengan harapan isi kesimpulan dapat menjawab semua pertanyaan yang diajukan penulis sebelumnya.

G. Keabsahan Data

Dalam penelitian, setiap temuan harus diverifikasi keakuratannya agar hasil penelitian dapat dinyatakan benar dan tervalidasi. Untuk memeriksa keakuratan hasil tersebut, peneliti menggunakan teknik triangulasi, suatu teknik untuk memeriksa keakuratan informasi dari berbagai sumber untuk konfirmasi atau perbandingan. Dalam berbagai karyanya, Norman K. Denkin mendefinisikan triangulasi sebagai kombinasi atau gabungan berbagai metode yang digunakan untuk mempelajari fenomena terkait dari sudut dan perspektif yang berbeda. Menurut Denkin, triangulasi menyangkut empat hal, yaitu triangulasi sumber, triangulasi metode, triangulasi antar peneliti (jika penelitian kelompok), dan triangulasi teori.⁵⁵

1. Triangulasi Sumber : untuk menilai kredibilitas informasi yang diperoleh dari beberapa sumber. Triangulasi sumber pada penelitian ini yaitu dengan mengumpulkan informasi dari orang tua dan anak melalui wawancara dan observasi. Dengan mengumpulkan pandangan dan persepsi dari kedua pihak tersebut, peneliti dapat membandingkan dan mengidentifikasi persamaan

⁵⁵ Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M. Si. “*Triangulasi dalam Penelitian Kualitatif*”, GEMA: 2010, <<https://uin-malang.ac.id/r/101001/triangulasi-dalam-penelitian-kualitatif.html>>, (29 Juni 2023).

atau perbedaan komunikasi interpersonal dalam kaitannya dengan ketergantungan gadget.

2. Triangulasi Metode : untuk menguji kredibilitas informasi dengan mengecek informasi sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya, informasi diperoleh dari wawancara, kemudian dicek dengan observasi, dokumentasi. Triangulasi metode pada penelitian ini yaitu menggunakan beberapa metode pengumpulan data, seperti wawancara dengan orang tua dan anak untuk memperdalam pendapat mereka tentang dampak gadget terhadap komunikasi interpersonal, observasi, dan analisis dokumen. Melakukan wawancara terpisah dengan orang tua, anak, dan orang terdekat mereka untuk mendapatkan perspektif pribadi mereka. Selain itu, mengamati secara langsung interaksi orang tua dan anak menggunakan gadget dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang dinamika komunikasi interpersonal mereka. Terakhir menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapatkan wawasan mendalam.
3. Triangulasi Teori : Hasil akhir dari penelitian kualitatif adalah perumusan informasi. Informasi ini kemudian dibandingkan dengan perspektif teoritis yang relevan untuk menghindari bias peneliti individu dalam hasil atau kesimpulan. Triangulasi teori pada penelitian ini yaitu dengan menghubungkan temuan penelitian dengan teori terkait. Yakni teori yang dipakai oleh peneliti yaitu *communication family patterns theory* atau pola komunikasi keluarga.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Desa purbadana merupakan salah satu desa yang berada di Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas. Terletak di Jl. Kyai Kembar No. 31. Desa purbadana mempunyai visi dan misi. Visi Desa Purbadana adalah mewujudkan masyarakat yang sejahtera dengan pembangunan material dan spiritual yang adil, merata, dan berlandaskan pada Iman dan Taqwa. Untuk mencapai visi tersebut, desa memiliki empat misi utama: Meningkatkan kemampuan, moral, dan etika kerja aparatur desa serta meningkatkan akuntabilitas dalam mengelola pembangunan dan pelayanan kepada masyarakat. Meningkatkan kemampuan masyarakat dalam mengelola pembangunan berkelanjutan secara efisien dan efektif. Mengembangkan sumber daya lokal untuk pembangunan ekonomi masyarakat melalui pengelolaan yang profesional, efektif, efisien, dan akuntabel, dengan dukungan sistem dan sarana yang baik. Melaksanakan pembangunan yang seimbang antara aspek material dan spiritual. Di desa Purbadana ini juga terdapat kelompok seni keagamaan dan budaya tradisional diantaranya yaitu Hadroh, Marawis, Genjring, Kuda Lumping, Kentongan, dll. Keberadaan lembaga pendidikan agama Islam, kelompok kesenian dan tempat ibadah juga sangat mempengaruhi perkembangan spiritual warga desa Purbadana sejak kecil, sebagai cikal bakal pembinaan spiritual. Tuhan memberikan orang dewasa kemampuan untuk mengembangkan diri dan orang lain serta memberikan dampak yang sangat besar tentang perkembangan masyarakat.

Desa ini memiliki luas 105.682 hektar. Terdiri dari 2 dusun, 3 RW dan 16 RT. Terletak pada 1090 17' 15" - 1090 18' 00" Bujur Timur (BT) dan 70 23' 75" - 70 24' 39" Lintang Selatan (LS). Batas wilayah Desa Purbadana terletak antara, Batas Utara: Desa Linggasari, Perbatasan Timur: Desa Linggasari dan Desa Sambeng Kulon, Batas selatan: Desa Sambeng Kulon dan Kembaran, Perbatasan barat: Desa Kembaran. Mayoritas penduduk Desa Purbadana

bermata pencaharian sebagai petani, pedagang, pekerja dan pegawai negeri sipil. Terdapat 2 SD Negeri, 3 TPA/TPQ, 1 TK Pertiwi, 1 RA, 3 masjid dan 1 Masjid Jami', 1 lapangan sepak bola, 2 bendungan Jolang, 1 pasar tradisional, 1 sumber air minum pengelolaan air (*belik genjleng*), 1 makam umum (*astana Purbalaya*), 1 petilasan (*setana dawa*).

Desa Purbadana menjadi latar penelitian untuk memahami dinamika komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak dalam mengatasi ketergantungan pada gadget. Salah satu karakteristik unik desa ini adalah adanya rumah-rumah yang menyediakan layanan wifi gratis, yang memberikan dampak signifikan terhadap penggunaan gadget, khususnya di antara anak-anak. RW 1 di Desa Purbadana menjadi sorotan utama karena di dalamnya terdapat sejumlah rumah yang menyediakan akses wifi tanpa biaya. Sejumlah rumah tangga seperti Dihan, Ulum, Fadil, Pak Sito, Pak Iswani, dan Bagas. Fenomena ini menciptakan situasi di mana anak-anak di RW 1 menjadi lebih cenderung untuk menggunakan gadget secara intensif, hingga pada tingkat ketergantungan. Sebaliknya, di RW 1 juga terdapat akses wifi dengan biaya sebesar 2 ribu rupiah, seperti Tiger MM, Mama Nafesa, dan Mushola IRMA. Variasi ini dalam kebijakan akses wifi di RW 1 menggambarkan beragam pendekatan yang diambil oleh masyarakat dalam menyediakan layanan internet berbayar.

Sementara itu, di RW 2, hanya beberapa tempat saja yang menyediakan wifi gratis dan karena tersebarkannya QR Code, seperti TPQ, dan rumah Pak Mihrom. Ini menciptakan situasi di mana anak-anak di RW 2 dapat dengan mudah mengakses internet tanpa biaya, yang mungkin berdampak pada pola komunikasi interpersonal dan ketergantungan pada gadget. Di sisi lain, di RW 2 juga terdapat warung seperti milik Abdul Hanif yang memberikan akses wifi dengan tarif tertentu. Ini menunjukkan bahwa dalam suatu lingkungan terdapat variasi kebijakan dalam memberikan akses wifi, yang bisa berpengaruh pada cara anak-anak berinteraksi dengan gadget. Perkembangan terkini juga dicatat di RW 3 Karang Duwur, di mana jaringan wifi baru diperkenalkan pada tahun

2024. Inovasi ini dapat menjadi faktor penting dalam mengubah pola komunikasi dan ketergantungan pada gadget anak-anak di Desa Purbadana.

Kondisi perekonomian Desa Purbadana dahulunya merupakan desa miskin, mata pencaharian masyarakat terutama sebagai buruh tani, tukang batu, petani, peternak sapi dan kambing serta sebagian pedagang hasil pertanian dan pakan ternak. Penyebabnya karena lahan pertanian sangat sempit dan terbatas. Bisa dikatakan sawah yang dimiliki masyarakat sangat kecil sehingga kondisi ini belum bisa dianggap sebagai mata pencaharian utama masyarakat desa Purbadana. Perdagangan atau jasa memang menjadi andalan warga di desa tersebut. Hadirnya program PNPM-MP jelas mampu menstimulasi perkembangan masyarakat Desa Purbadana, sehingga terjadi perubahan sikap, ke arah pola pikir yang lebih progresif, dari tidak berdaya ke arah berdaya dan ke arah kemandirian.

Potensi SDM Desa Purbadana yang paling mendesak terletak pada masyarakat, mulai dari tingkat birokrasi warga masyarakat, khususnya kemauan bekerja keras, semangat solidaritas, kepedulian dan tanggung jawab pembangunan desa, karena Rumongso mempunyai desa yang relatif tertinggal. dibandingkan desa lain. Potensi sosial budaya yang ada di desa Purbadana antara lain adanya Pondok Pesantren Baitul Huda, Madrasah Diniyah, Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) bersama Kyai, Ustadz dan Ustadzah beserta santrinya. Pondok pesantren yang kuat mempelajari ilmu agama sebagai unsur pokok bagi masyarakat untuk mengembangkan dirinya dan masyarakat pada umumnya, sebagai sumber modal awal dan utama yang perannya sangat dominan dalam memberikan hak kepada masyarakat, terhadap perubahan cara pandang dan sikap terhadap kemajuan dan kesejahteraan hidup. Desa ini juga mempunyai potensi dibidang pertanian yang utama adalah padi, jagung, dan bengkoang yang merupakan andalan penduduk desa Purbadana, namun belum terkelola secara optimal menjadi produk pertanian yang bermutu tinggi, karena belum adanya teknologi yang mampu mengolah bengkoang menjadi bahan baku industri. Potensi sumber daya lahan pertanian yang ada di Desa

Purbadana, walaupun masih terbatas, merupakan sumber daya alam yang membantu memenuhi kebutuhan pokok wilayah dan menjadi tumpuan perekonomian masyarakat pertanian. Potensi peternakan juga merupakan salah satu kegiatan yang dikembangkan oleh masyarakat Desa Purbadana dalam bentuk usaha peternakan dan penggemukan serta peternakan sapi oleh masyarakat dan kelompok peternak Harapan Tani Makmur. Potensi pengembangan perikanan di desa Purbadana adalah beternak ikan gurami, lele, plaice dan ikan konsumsi lainnya sebagai anggota Kelompok Swadaya Masyarakat (KSM) Mina Barokah.

B. Data Informan Orang Tua dan Anak di Desa Purbadana Kecamatan Kembaran

Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan beberapa informan yang sesuai dengan kriteria untuk menjadi informan. Beberapa informan dibawah ini diharapkan dapat membantu peneliti guna memperoleh data penelitian dan melengkapi data penelitian yang konkrit dan detail terkait dengan komunikasi interpersonal orang tua dan anak dalam mengatasi ketergantungan pada gadget. Dimana peneliti memilih beberapa informan orang tua dan anak dibawah ini:

1. Informan keluarga 1

Nama : Eni Purwati

Umur : 44 Tahun

Informan yang pertama yaitu Ibu Eni Purwati. Ibu Eni Purwati biasa dipanggil dengan Ibu Eni oleh warga sekitar dengan usia 44 tahun. Saat ini pekerjaannya ialah sebagai ibu rumah tangga. Beliau mempunyai 2 orang anak. Salah satunya yaitu putra lelakinya bernama Ghussan Faid. Saat ini ia berumur 11 Tahun dan merupakan murid SD N 1 Purbadana.

Pertama kali ibu eni memberi gadget kepada putranya ghussan faid saat ia berusia 9 tahun, ia memberi gadget dengan tujuan agar anak tidak rewel dan juga agar bisa mengikuti perkembangan teknologi, tetapi semakin lama perilaku putranya semakin berubah, bergantung pada gadget. karena itu peneliti memilih ibu eni untuk menjadi informan sebagai sumber kelengkapan data.

Di Dalam keluarga mereka, masih mempunyai seorang nenek yang bernama susmini dengan usia 68 tahun. Nenek dari ghussan faid ini kesehariannya di rumah yang artinya beliau sering melihat interaksi antara ibu eni dan ghussan faid dalam penggunaan gadget atau yang lainnya.

2. Informan keluarga 2

Nama: Sunarti

Umur: 47 Tahun

Informan selanjutnya adalah ibu Sunarti. Yang kerap dipanggil bu narti oleh warga sekitar. Ibu Sunarti mempunyai 3 orang anak. Salah satunya yaitu putra lelakinya bernama Izam Zakaria. Saat ini putranya berumur 11 Tahun dan telah menjadi murid SD N 1 Purbadana.

Pertama kali ibu narti memberikan gadget kepada putranya, saat ia berumur 10 Tahun. Saat itu ibu narti memberikan gadget dengan tujuan pendidikan, agar memudahkan putranya dalam proses belajar. Tetapi perlahan-lahan perilaku anaknya berubah, dan mulai tertarik dengan dunia Tik Tok. Putra bu narti seringkali membuat video video Tiktok sendirian maupun bersama teman-temannya. Dan hal ini yang membuat peneliti tertarik untuk menjadikan ibu narti sebagai informan.

Orang terdekat dari keluarga kedua ini ialah bapaknya. Yang bernama Pak Agus Kiswanto dengan usia 49 tahun. Pekerjaannya ialah sebagai buruh. Setelah pak agus menyelesaikan pekerjaannya dan pulang kerumah, waktunya kebanyakan untuk keluarga.

3. Informan keluarga 3

Nama : Lulu Fauziah

Umur : 32 Tahun

Informan selanjutnya adalah ibu lulu fauziah. Yang kerap dipanggil bu oji. Bu oji mempunyai 2 orang anak. Salah satunya ialah putra lelakinya bernama Yafiq Aqlan Alkhalifi. Saat ini putranya berumur 9 tahun dan merupakan murid SD N 1 Purbadana.

Pertama kali aqlan menggunakan gadget saat ia berumur 8 tahun karena ia mempunyai keinginan terus menabung, uangnya terkumpul lalu

beli sendiri dengan uang sendiri. Tetapi setelah aqlan mempunyai hp sendiri, dia terus terusan bermain hp tidak bisa lepas. Perilakunya Pun berubah menjadi mudah emosi dan mudah tersinggung ketika main hp tetapi ada yang mengganggu.

Orang terdekat di keluarga ini ialah bapaknya. Yang bernama Bapak Iman Nur Syariffudin yang kerap dipanggil pak udin. Usianya 33 tahun. Pekerjaan pak udin sebagai PNS daerah.

4. Informan keluarga 4

Nama : Diah Kurniasih

Umur : 40 tahun

Informan selanjutnya adalah Ibu Diah Kurniasih. Yang kerap dipanggil Bu Uni oleh warga sekitar. Bu Uni mempunyai 3 orang anak. Salah satunya yaitu putrinya yang masih duduk di bangku SD yaitu Khafidzah Adza Khaira Lubna berumur 9 tahun bersekolah di MI Miftahul Huda Linggasari.

Pertama kali lubna memegang hp, saat ia masih sangat dini duduk di bangku TK. Saat itu lubna mempunyai hp sendiri karena itu barang terusan atau biasa disebut lungsuran dari orang tuanya. Tetapi untuk umur yang masih sangat dini dan sudah memegang hp sendiri, itu sangat beresiko. Hal ini yang membuat peneliti tertarik untuk menjadikan Bu Uni sebagai informan dalam upaya mengatasi anaknya agar tidak ketergantungan dengan gadget yang ia miliki.

Orang terdekat dari keluarga ini ialah ayahnya. Yang bernama Waluyo dengan usia 44 tahun. Pekerjaannya sebagai pedagang di pasar.

5. Informan keluarga 5

Nama : Mihartini

Umur : 38 Tahun

Informan yang terakhir adalah Ibu Mihartini. Yang kerap dipanggil Bu Wati oleh warga sekitar. Bu Wati mempunyai 1 putra tunggal bernama Ariq Rifid Abasy. Saat ini putranya berumur 8 tahun menjadi murid SD N 1 Purbadana.

Pertama kali Bu Wati memberikan gadget kepada putranya, saat ia berumur. Saat itu Bu Wati memberikan gadget dengan dalih agar anaknya anteng. Tetapi, walaupun ariq difasilitasi hp oleh orang tuanya ia tetap menjadi anak yang baik tidak suka membangkang. Sehingga peneliti tertarik untuk menjadikan Bu Wati sebagai informan bagaimana beliau mendidik putra tunggalnya.

Ariq masih mempunyai mbah uti yang bernama Karijah dengan usianya 62 tahun sering kali peneliti melihat jika dirumah yang ada hanya ibu dan mbah utinya.

C. Hasil Penelitian

Pada bagian ini, akan disajikan hasil penelitian mengenai komunikasi interpersonal orang tua dan anak dalam mengatasi ketergantungan pada gadget. penelitian ini melibatkan 5 orang tua, 5 anak, dan 5 orang terdekat mereka sebagai informan. Hasil penelitian ini akan dibahas dalam konteks Teori Pola Komunikasi Keluarga. Adapun data dan hasil informasi yang didapatkan dalam penelitian ini akan dipaparkan sebagai berikut:

Komunikasi memiliki peran yang sangat penting dalam membangun hubungan antara orang tua dan anak dalam sebuah keluarga. Komunikasi adalah alat yang kuat untuk mengubah, memperoleh, menyampaikan dan membagikan informasi, termasuk pesan-pesan penting terkait pengawasan dan pengendalian anak, terutama dalam konteks penggunaan gadget.⁵⁶

Anak-anak seringkali terpapar dengan gadget sejak usia dini. Sebagian anak yang usianya masih tergolong sangat muda sudah mahir dalam mengoperasikan gadgetnya, salah satunya anak-anak Desa Purbadana yang sudah memainkan gadgetnya sebagai alat untuk menghibur diri. Hal ini seringkali dipengaruhi oleh komunikasi interpersonal yang kurang tepat antara orang tua dan anak. Pola komunikasi yang tidak sesuai dengan usia anak dapat mengakibatkan ketidakpahaman dan pemberontakan.⁵⁷ Oleh karena itu,

⁵⁶ Onong Uchjana Effendy, *Dinamika Komunikasi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), h.

⁵⁷ Observasi, di Desa Purbadana. September 2023.

penting bagi orang tua untuk berkomunikasi dengan baik dengan anak-anak mereka, memahami kebutuhan mereka, serta memberikan pengawasan yang tepat terhadap penggunaan gadget. Peningkatan pemahaman dan penerapan komunikasi yang baik antara orangtua dan anak akan membantu mengatasi masalah ketergantungan pada gadget di kalangan anak-anak, dan membangun hubungan yang lebih kuat dalam keluarga.

1. Kebiasaan penggunaan gadget

a. Informan Keluarga 1

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Eni Purwati, Ghussan, dan orang terdekat (mbah) bahwa Ibu Eni Purwati mengizinkan anaknya, untuk menggunakan hp sebagai hiburan dan alat belajar. Hal ini mencerminkan beberapa tujuan komunikasi interpersonal, seperti mengenali kepribadian diri dan anak, menciptakan hubungan yang lebih bermakna, dan membantu anak dalam belajar. Namun, terdapat juga perasaan takut dari ibu terhadap dampak negatif dari penggunaan gadget, seperti risiko kerusakan mata dan gangguan belajar.

Ibu Eni mencoba menjaga kendali dan mengatur batasan waktu penggunaan hp anaknya, yang mencerminkan peran orang tua dalam memberikan pedoman tentang apa yang boleh (gadget untuk belajar jika ada tugas dan untuk hiburan) dan tidak boleh (menggunakan gadget lebih dari jam 9, takut merusak mata dan mengganggu aktivitas yang lain) dilakukan anak. Di sini, terdapat unsur komunikasi yang memungkinkan Ghussan untuk berbicara dengan ibunya dan meminta izin serta mengatur waktu penggunaan hp. Ghussan, sebagai anak, mengekspresikan keinginannya untuk memiliki hp dan menggunakan wifi tetangga untuk mengakses internet. Ini mencerminkan penggunaan gadget yang dapat digolongkan sebagai perilaku ketergantungan gadget pada anak. Dalam wawancara tersebut, Ghussan menjelaskan jenis aplikasi yang sering digunakan dan waktu yang dialokasikan untuk menggunakan hp, serta bagaimana ia mencari solusi untuk membeli paket data untuk pergi liburan.

b. Informan keluarga 2

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan keluarga yang terdiri dari ibu (Narti), anak (Izam), dan orang terdekat (Bapak), ibu narti menyatakan bahwa penggunaan gadget oleh izam anaknya sebagian besar untuk keperluan sekolah. Namun, dia juga memberikan batasan dengan memantau penggunaan gadget Izam.

Izam menjelaskan kebiasaannya dalam menggunakan gadget, seperti penggunaan TikTok, game, dan browsing. Dia mengatakan bahwa dia mulai menggunakan gadget ini sejak usia 10 tahun. Izam juga mengakui bahwa jika dia terlalu lama bermain gadget, dia merasa takut menjadi anak yang malas dan tidak produktif.

penggunaan gadget dalam konteks keluarga dapat menjadi subjek pembicaraan dan perbincangan antara anggota keluarga. Misalnya, orang tua dan Izam dapat berbicara tentang seberapa lama dia seharusnya bermain gadget setiap hari, dan ini bisa menciptakan kesepakatan bersama.

Ibu Narti dan Bapak, mengatur dan mengawasi penggunaan gadget Izam. Mereka mengizinkan Izam menggunakan gadget untuk keperluan sekolah dan memantau penggunaannya. Mereka mendukung penggunaan gadget Izam untuk tujuan pendidikan, tetapi juga membatasi waktu penggunaannya.

c. Informan Keluarga 3

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan keluarga 3 menyatakan bahwa anak (Aqlan) memiliki akses ke gadget sejak usia yang cukup muda (kelas 3 SD, 8 tahun. Kebutuhan penggunaan gadget anak untuk bermain game, menonton video, dan mengakses internet adalah bagian dari tujuan komunikasi interpersonal, seperti mencari hiburan dan bermain. Dalam komunikasi interpersonal, unsur-unsur seperti sumber (orang tua), pesan (izin menggunakan HP), dan media (gadget) terlibat.

Orang tua dalam keluarga ini menyatakan bahwa mereka sebenarnya tidak mendukung atau memfasilitasi penggunaan gadget oleh anak. Namun, anak (Aqlan) mengakui bahwa dia membeli HP dengan uang sendiri dan menggunakan wifi tetangga. Orang tua di sini memiliki peran sebagai pengawas, dan mereka menunjukkan kepedulian dengan membatasi jenis konten yang dapat diakses oleh anak dengan memilih YouTube Kids sebagai pilihan yang lebih aman daripada YouTube biasa. Aqlan mempunyai kebiasaan dalam bermain gadget terlalu mengeraskan volume dan terlalu full kecerahan layarnya sehingga Ibu Fauzi juga sering menasehati aqlan, untuk tidak terlalu keras volume hpnya dan untuk tidak terlalu full kecerahan layar hpnya karna bisa merusak mata. Ibu fauzi juga menyuruh aqlan untuk mengenakan kacamata antiradiasi agar matanya tetap aman. Orang tua juga mengidentifikasi peran mereka sebagai penjaga anak dari konten yang tidak pantas.

Aqlan mengakui bahwa dia merasa tergantung pada HP, terutama dalam hal kegiatan sehari-hari seperti makan dan saat bangun tidur. Ini menunjukkan bagaimana ketergantungan gadget telah menjadi bagian rutinitas anak dalam keluarga ini. Meskipun ada pengakuan bahwa anak merasa "takut" saat sendirian dan tanpa teman atau gadget, itu mungkin juga menggambarkan bagaimana gadget berperan sebagai pengalihan dan sumber hiburan yang membuat anak merasa nyaman.

d. Informan keluarga 4

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan keluarga yang terdiri dari ibu (Uni), anak (Lubna), dan orang terdekat (Bapak), Informan (Ibu) menyebutkan penggunaan gadget dimulai ketika orang tua memiliki gadget sendiri dan kemudian anak (Lubna) turut bermain. Ini menunjukkan bahwa orang tua memberikan contoh dan mengizinkan anak untuk menggunakan gadget. Keterlibatan orang tua dalam penggunaan gadget oleh anak juga mencerminkan peran orang tua dalam mengarahkan aktivitas anak.

Penggunaan WiFi dalam keluarga tampaknya lebih terkait dengan kebutuhan bisnis dan pendidikan daripada penggunaan gadget anak. Ini menggambarkan kesadaran orang tua (terkait dengan penggunaan gadget) dan pengawasan aktivitas online. Orang tua dalam keluarga ini mengakui bahwa mereka tidak mengizinkan penggunaan gadget tanpa batasan. Orang tua membatasi waktu main hp 3 jam sehari. Mereka mengakui pentingnya mengikuti perkembangan zaman, tetapi juga memahami bahwa ada batasan untuk mencegah kelebihan penggunaan gadget.

Lubna menggunakan beberapa aplikasi seperti TikTok, SnackVideo, YouTube, dan WhatsApp. Ini mencerminkan bagaimana anak-anak saat ini sering menggunakan beragam aplikasi hiburan dan sosial. Orang tua tampaknya menyadari aplikasi yang digunakan oleh Lubna. Keluarga ini juga memiliki batasan waktu untuk penggunaan gadget oleh Lubna, yaitu sekitar 3 jam sehari. Ini mencerminkan peran orang tua dalam mengontrol dan mengawasi penggunaan gadget anak.

Orang tua memberikan perhatian pada pendidikan dan agama. Lubna menghadiri TPQ, melakukan sholat, dan diberi waktu untuk mengerjakan pekerjaan sekolah. Ini mencerminkan peran orang tua dalam mengarahkan anak pada aktivitas yang positif.

Bapak mengatakan bahwa dia membatasi waktu bermain gadget karena dia selalu memantau aktivitas anak. Ini mencerminkan kesadaran orang tua tentang pentingnya pengawasan terhadap penggunaan gadget anak. Lubna menyebutkan bahwa dia takut dimarahi ayah dan takut menjadi bodoh, mengungkapkan kepeduliannya terhadap prestasi sekolahnya. Ini menunjukkan pengaruh orang tua dalam memotivasi anak untuk berprestasi.

e. Informan keluarga 5

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan, Informasi dari Ariq dan ibu wati menunjukkan bahwa penggunaan gadget, terutama ponsel, telah menjadi bagian yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Mereka terbiasa menggunakan ponsel untuk berbagai aktivitas, seperti menonton video di YouTube, TikTok, bermain game, dan lainnya. Ini menggambarkan perilaku ketergantungan gadget di kalangan anak-anak. Ibu wati sebagai orang tua mencatat bahwa salah satu alasan memberikan ponsel kepada Ariq adalah agar dia tidak pergi-pergi. Hal ini relevan dengan peran orang tua dalam membentuk kebiasaan anak terkait dengan gadget.

Penggunaan gadget dalam keluarga tampaknya tidak selalu didasarkan pada komunikasi. Bu wati menggambarkan bahwa Ariq terutama menggunakan gadgetnya pada waktu-waktu tertentu, seperti saat makan, setelah sekolah, atau saat tidak ada kegiatan lain. Bu wati juga menyampaikan bahwa dia berusaha untuk memantau dan mengawasi aktivitas Ariq dalam menggunakan gadget. Bu Wati mencoba mengendalikan penggunaan gadget oleh anak-anak mereka untuk memastikan mereka tidak menonton konten yang tidak sesuai atau mendapatkan pengaruh yang buruk dari teman-teman mereka. Ariq juga mengatakan bahwa dia terkadang diajari oleh teman-temannya untuk melakukan sesuatu di ponselnya. Menanggapi cerita dari ariq, bu wati menanyakan tentang siapa yang mengajari hal tidak benar terkait penggunaan gadget tersebut. Ini menggarisbawahi peran teman sebaya dalam membentuk perilaku anak-anak terkait dengan gadget. Ariq juga mengakui bahwa dia terkadang melakukan penggunaan gadgetnya berulang-ulang selama sepanjang hari.

Dari hasil wawancara dengan lima keluarga di atas terkait kebiasaan penggunaan gadget, pola penggunaan gadget dan interaksi keluarga mencerminkan dinamika yang kompleks. Wawancara di atas sejalan dengan hasil observasi yang penulis lakukan. Bahwasanya dari keluarga pertama (Ibu Eni), yang penulis amati adalah Ibu Eni Purwati mengizinkan Ghussan menggunakan hp untuk hiburan dan belajar, namun dengan batasan waktu. Ghussan, sebagai anak, berkomunikasi dengan ibunya untuk izin dan mengatur waktu penggunaan hp. Meskipun ada kekhawatiran ibu terhadap

dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan, Ghussan tetap mencari solusi untuk membeli paket data untuk kebutuhan ketika liburan karna tidak ada wifi.

Keluarga kedua (Ibu Narti) penulis mengamati bahwa Ibu Narti mengontrol penggunaan gadget Izam, terutama untuk keperluan sekolah. Komunikasi terjadi antara orang tua dan Izam untuk membahas waktu penggunaan. Orang tua memberikan dukungan pada penggunaan gadget untuk pendidikan, sambil membatasi waktu.

Selanjutnya dari keluarga ketiga (fauzi) penulis mengamati Anak (Aqlan) memiliki akses gadget sejak usia dini meskipun sebenarnya orang tua tidak mendukung, membatasi konten dan mencermati kegiatan online anak. Ketergantungan gadget terlihat dalam rutinitas harian Aqlan, yang merasa nyaman dengan perangkat sebagai pengalihan.

Dari keluarga keempat (bu Uni) penulis mengamati bahwa Penggunaan gadget oleh Lubna terkait dengan contoh orang tua. Orang tua menyadari batasan dan mengontrol waktu penggunaan gadget. Mereka memberikan perhatian pada pendidikan dan agama, memotivasi Lubna untuk berprestasi dan mengarahkan Lubna pada aktivitas positif.

Dan terakhir yaitu keluarga kelima (bu wati) penulis mengamati bahwa Ariq dan ibu Wati menggunakan ponsel secara signifikan. Alasan memberikan ponsel kepada Ariq adalah untuk mengendalikan pergi-pergi. Orang tua berusaha memantau dan mengawasi aktivitas anak, menekankan peran teman sebaya dalam membentuk perilaku gadget.

Dari observasi ini, terlihat bahwa komunikasi interpersonal memainkan peran kunci dalam mengelola ketergantungan gadget pada keluarga di Desa Purbadana, dengan pola yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan dan nilai keluarga masing-masing

2. Bentuk komunikasi yang digunakan orang tua kepada anak

a. Informan keluarga 1

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan keluarga 1 (ibu Eni, anak Ghussan, dan orang terdekat Mbah), dapat dilihat bahwa ibu Eni aktif dalam berkomunikasi dengan anaknya, Ghussan. Ibu Eni sering berbicara dengan Ghussan, mendengarkan apa yang dia katakan, dan membuka saluran komunikasi dengan baik. Ibu Eni menjelaskan bagaimana dia mempertahankan komunikasi dengan Ghussan dengan cara mengajaknya duduk-duduk bersama di teras, berbicara, bercanda, atau menghabiskan waktu bersama dengan mengajak anak keliling motoran sambil ngobrol, terkadang dengan mengamati apa yang dilihat di hp-nya. Ini menunjukkan bagaimana komunikasi dalam keluarga juga melibatkan kegiatan bersama yang memperkuat hubungan keluarga. Ghussan mengungkapkan bahwa dia merasa lebih dekat dengan ibunya karena ibunya lebih asyik dibandingkan dengan bapaknya. Anak ini merasa bebas untuk berbicara, berdiskusi, dan mengungkapkan diri.

Ibu Eni menjelaskan bahwa Ghussan mendapatkan aturan dan batasan dalam penggunaan gadget, seperti harus tidur dulu atau makan baru boleh menggunakan hp. Ini adalah contoh dari cara orang tua mengatur kepatuhan dalam keluarga mereka. Walaupun ada aturan, Ghussan sepertinya bersedia untuk mematuhi, dan ini juga mencerminkan kerjasama dalam keluarga mereka.

Dampak positif dari penggunaan gadget juga dirasakan oleh Ghussan. Dia mampu memanfaatkan Google untuk mencari pelajaran, memperoleh ketrampilan baru melalui tutorial di TikTok, dan bahkan mengeksplorasi dunia masak-memasak dengan menonton video dari TikTok. Interaksi melalui WhatsApp dengan teman-temannya juga menjadi bagian penting dari komunikasi Ghussan. Dalam pandangan orang tua, semua ini dianggap sebagai hal positif selama tidak membahayakan. Dukungan dari orang tua terhadap penggunaan gadget untuk kegiatan positif seperti ini menciptakan lingkungan di mana anak dapat tumbuh dan belajar dengan bimbingan orang tua.

b. Informan keluarga 2

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan, Ibu Narti menyatakan bahwa komunikasi sangat penting dalam keluarga mereka, dan ia sering berkomunikasi dengan anaknya, Izam. Ini mencerminkan pentingnya komunikasi interpersonal dalam membentuk hubungan yang dekat dan terbuka antara orang tua dan anak.

Izam juga mengakui bahwa dia merasa lebih dekat dengan ibunya dan lebih sering berbicara terbuka dengannya. Tetapi dia juga dekat dengan bapaknya dan tetap mau terbuka. Mereka juga menyatakan bahwa mereka memiliki peraturan yang membantu mengatur penggunaan gadget oleh Izam.

Dari hasil wawancara, keluarga ini menerapkan komunikasi yang terbuka dan saling mendukung saling meluangkan waktu dalam mengatasi masalah ketergantungan pada gadget anak mereka, Izam. Mereka saling mendukung, memberikan aturan, dan berdiskusi untuk mencapai keseimbangan dalam penggunaan gadget.

Dampak positif dari penggunaan gadget juga dirasakan oleh Izam yaitu kemampuannya untuk mencari informasi di Google, terutama terkait dengan pelajaran. Meskipun awalnya orang tua merasa kurang suka dengan kebiasaan Izam yang selalu mencari-cari di Google, perlahan mereka mulai memahami pentingnya dukungan terhadap minat anak. Proses komunikasi interpersonal antara orang tua dan Izam mengalami perkembangan, di mana orang tua belajar untuk lebih memahami pandangan dan kebutuhan anak mereka. Hal ini menciptakan kesadaran bahwa mendengarkan apa yang dirasakan oleh anak dapat memperkuat hubungan keluarga dan mendukung pertumbuhan positif anak dalam penggunaan teknologi.

c. Informan keluarga 3

Hasil wawancara dengan informan ibu (Fauzi), anak (Aqlan), dan orang terdekat (Bapak) menunjukkan bahwa dalam keluarga tersebut,

komunikasi dianggap sebagai hal yang sangat penting oleh orang tua, terutama oleh ibu (Fauzi). Bu Fauzi menyadari pentingnya komunikasi dalam memahami kebutuhan dan perasaan anak. Komunikasi di dalam keluarga ini mencakup berbagai topik, mulai dari keseharian anak hingga masalah di sekolah. Ibu juga memahami bahwa dengan berkomunikasi, anak akan merasa lebih dekat dan nyaman dengan orang tuanya. Ibu Fauzi menjelaskan bahwa Aqlan lebih dekat dengannya.

Aqlan sendiri mengonfirmasi bahwa ia sering berkomunikasi dengan ibunya. Dia merasa lebih terbuka dan nyaman dalam berbicara dengan ibunya. Ini menggambarkan bagaimana komunikasi antara ibu dan anak dapat menciptakan hubungan yang erat, sebagaimana yang dijelaskan dalam tujuan komunikasi interpersonal, yaitu untuk menciptakan hubungan yang lebih bermakna. Namun, dalam wawancara, terlihat bahwa Aqlan juga nurut dengan ayahnya dalam hal peraturan. Ini mencerminkan peran orang tua dalam mengatur dan memberikan batasan kepada anak. Hal ini mencerminkan peran orang tua dalam memberikan pedoman dan pengawasan positif kepada anak.

Bapak mengakui bahwa ia dan ibu berupaya meluangkan waktu untuk berbicara dengan anak dan mengatur waktu kumpul keluarga tanpa gangguan gadget. Hal ini mencerminkan usaha mereka dalam menciptakan suasana keluarga yang harmonis dan menyediakan *quality time*, yang sesuai dengan teori pola komunikasi keluarga, terutama orientasi percakapan yang lebih terbuka. Ketika ditanya tentang bagaimana peraturan penggunaan gadget di keluarga mereka, Bapak menjelaskan bahwa peraturan tersebut dibicarakan bersama-sama antara ibu, bapak, dan Aqlan.

Dampak positif ketergantungan gadget juga dirasakan oleh Aqlan, ia dapat mengembangkan bakatnya dalam bernyanyi melalui tontonan dari platform YouTube Kids, yang dirancang khusus untuk anak-anak. Orang tua memberikan arahan dengan membatasi penggunaan gadget pada konten yang sesuai dan mendukung pertumbuhan anak. Strategi ini menunjukkan

bagaimana komunikasi positif antara orang tua dan anak dapat membantu mengarahkan penggunaan gadget menuju pengalaman yang mendidik dan memberdayakan anak untuk mengembangkan bakatnya.

d. Informan keluarga 4

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan ibu (Uni), anak (Lubna), dan orang terdekat (ayah), bahwa bu Uni, sering berkomunikasi dengan Lubna, membicarakan banyak topik seperti PR, baju, peralatan sekolah, bahkan masak-masak. Ini mencerminkan bahwa Uni mendorong komunikasi terbuka dalam keluarga.

Lubna menjelaskan bahwa ia lebih dekat dengan ibunya, karena beliau terlibat dalam banyak aspek kehidupannya, seperti tidur bersama, mengantar ke sekolah, dan memasak. Ini mencerminkan peran ibu sebagai figur yang mendukung dan terlibat dalam kehidupan sehari-hari Lubna. Bu Uni berperan sebagai pengasuh yang aktif dalam mengelola kehidupan anaknya. Meskipun ayah, seperti yang diungkapkan oleh Lubna, mungkin tidak memiliki tingkat komunikasi yang sama dengan Lubna seperti ibunya, namun Lubna dan ayahnya memiliki aktivitas bersama yang berhubungan dengan mancing. Ayah menjelaskan bahwa ini adalah cara dia mendekati anaknya dengan waktu berkualitas. Ini mencerminkan upaya orang tua untuk menghubungkan diri dengan anak melalui aktivitas yang mereka nikmati bersama. Ini juga mencerminkan bagaimana orang tua mencoba menemukan cara untuk berkomunikasi dengan anak mereka melalui minat dan hobi bersama.

Ayah dan ibu mengungkapkan bahwa mereka berdua suka memberikan peraturan kepada Lubna. Ini menunjukkan bahwa keduanya berperan sebagai otoritas dalam memberikan arahan dan aturan kepada anak mereka. Meskipun ayah dan ibu mungkin memiliki pendekatan berbeda dalam memberikan aturan, mereka sepakat bahwa anak mereka, Lubna, bersikap nurut.

Dampak positif juga dirasakan oleh Lubna diantaranya, Lubna dapat mengakses informasi yang luas melalui platform seperti Google, TikTok, dan YouTube, yang membantu memperluas wawasannya. Penggunaan gadget juga terbukti meningkatkan keterampilan bahasa Lubna, karena dia sering menonton berbagai konten. Selain itu, gadget menjadi alat untuk berkomunikasi secara jarak jauh dengan teman-temannya dan orang tua saat mereka sedang bekerja. Ini menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal dalam konteks ini bukan hanya membantu mengatasi ketergantungan pada gadget, tetapi juga memberikan manfaat positif dalam pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan hubungan sosial Lubna.

e. Informan keluarga 5

Berdasarkan hasil wawancara dengan keluarga informan ke 5 bahwa Ibu (Wati) menekankan pentingnya komunikasi antara dirinya dan anaknya (Ariq) dalam keluarga. Dia menyatakan bahwa komunikasi ini memungkinkan anaknya untuk mengadu, bertukar pikiran, dan berbagi pengalaman sehari-hari. Mereka berbicara tentang kejadian di sekolah, teman-teman, dan kegiatan harian. Bu Wati juga aktif bertanya kepada Ariq tentang aktivitas dan kegiatan yang dilakukannya, sehingga Ariq merasa didengarkan dan diberi perhatian.

Hasil wawancara dengan anak (Ariq):

Ariq, anak dalam keluarga, menyatakan bahwa dia dekat dengan ibunya (Wati) dan juga dengan ayahnya. Dia menggambarkan bahwa mereka sering berkomunikasi, terutama tentang sekolah, teman-teman, dan masalah yang dia hadapi. Ariq juga mengatakan bahwa dia lebih cenderung menuruti ayahnya dalam beberapa hal daripada ibunya.

Orang tua ariq sering memberikan nasehat dan berusaha untuk membimbing dan memberikaan aturan kepada ariq dalam berbagai aspek kehidupannya terutama terkait dengan penggunaan gadget seperti membatasi penggunaan hp, tidak boleh terus-terusan bermain hp, menyuruh

untuk tidak terlalu lama menggunakan hp, ibu wati menyuruh ariq untuk belajar terlebih dahulu. Selain itu, ibu wati juga suka mengajak ariq untuk melakukan kegiatan bersama, seperti sholawatan.

Hasil wawancara dengan orang terdekat (Mbah):

Orang terdekat dalam keluarga (Mbah) mencatat bahwa orang tua Ariq sering memberikan aturan dan pedoman kepada Ariq, termasuk dalam hal penggunaan gadget. Mbah mencermati bahwa Ariq lebih sering menuruti ayahnya daripada ibunya dalam hal aturan.

Ariq juga merasakan dampak positif dari ketergantungan gadget diantaranya, Ariq menunjukkan kreativitasnya dengan membuat kerajinan tangan yang dia pelajari melalui tutorial di YouTube. Orang tua merasa senang karena melalui interaksi positif ini, Ariq tidak hanya menghibur diri sendiri tetapi juga mengembangkan keterampilan kreatifnya. Dengan memanfaatkan gadget untuk aktivitas produktif seperti membuat kerajinan tangan, komunikasi antara orang tua dan Ariq tidak hanya membatasi penggunaan gadget, tetapi juga mendorong pertumbuhan kreativitas dan keterampilan anak dalam konteks yang positif.

Dari hasil wawancara dengan lima keluarga terkait Bentuk komunikasi yang digunakan orang tua kepada anak, wawancara di atas sejalan dengan hasil observasi yang penulis lakukan. Bahwasanya dari keluarga pertama (Ibu Eni), yang penulis amati adalah Ibu Eni aktif berkomunikasi dengan Ghussan, menciptakan suasana keterbukaan dan kebebasan berbicara. Mereka sering duduk bersama, ngobrol, dan beraktivitas bersama. Serta memberikan dukungan kepada Ghussan. Aturan penggunaan gadget diberikan dengan kebijaksanaan, seperti harus belajar, tidur atau makan terlebih dahulu. Dari keluarga kedua (Ibu Narti) penulis mengamati bahwa Ibu Narti sering berkomunikasi dengan Izam, menciptakan hubungan yang terbuka dan mendukung serta mendengarkan apa yang dirasakan oleh anak. Mereka memiliki aturan penggunaan gadget

untuk menjaga keseimbangan. Dari keluarga keempat (Ibu Fauzi) penulis mengamati bahwa Ibu Fauzi menekankan pentingnya komunikasi, menciptakan kedekatan antara ibu dan Aqlan. Mereka berbicara tentang sejumlah topik, termasuk penggunaan gadget, dengan tujuan menciptakan hubungan yang bermakna. Selain itu juga menunjukkan komunikasi positif antara orang tua dan anak. Selanjutnya keluarga keempat (Ibu Uni) penulis mengamati bahwa Bu Uni mendorong komunikasi terbuka, terlibat dalam banyak aspek kehidupan Lubna termasuk dalam pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan hubungan sosial. Mereka memberikan aturan dan pedoman penggunaan gadget untuk menciptakan keseimbangan. Keluarga terakhir yakni keluarga kelima (Ibu Wati) penulis mengamati bahwa Ibu Wati menekankan pentingnya komunikasi, memungkinkan Ariq untuk mengadu, bertukar pikiran, dan berbagi pengalaman. Mereka tidak hanya berbicara tentang aturan penggunaan gadget dan berusaha menciptakan hubungan yang harmonis, tetapi juga mendorong pertumbuhan kreativitas dan keterampilan anak dalam konteks yang positif.

3. Tindakan orang tua kepada anak pecandu gadget

a. Informan keluarga 1

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan ibu (Eni), anak (Ghussan), dan orang terdekat (Mbah) bahwa, Bu Eni tidak pernah secara langsung memeriksa HP Ghussan karena ia percaya bahwa Ghussan hanya menggunakan gadget untuk aktivitas yang tidak merugikan seperti TikTok dan permainan. Tetapi terkadang Ibu Eni juga memantau melihat dari belakang secara diam-diam tanpa sepengetahuan anaknya ketika anaknya sedang bermain hp. Ghussan mengonfirmasi bahwa ibunya tidak pernah memeriksa HP-nya secara langsung. Namun, mereka sering bermain HP bersama dan ada saat-saat ketika Ghussan ditonton oleh ibunya saat bermain.

Ibu Eni menyebut bahwa ia sering bermain HP bersama dengan Ghussan dan terkadang menasehati anaknya terkait dengan tontonan yang tidak pantas. Ghussan mengatakan bahwa ibunya sering mendampingi ketika bermain HP dan juga memberinya nasihat tentang apa yang boleh dan tidak boleh dia lakukan.

Ibu Eni mengatakan bahwa ketika ia memberikan perintah kepada Ghussan ketika anak tersebut tengah bermain HP, Ghussan mungkin akan menjawab "nanti" dan akan melaksanakan perintah tersebut setelah selesai bermain HP. Ghussan mengonfirmasi bahwa ia akan menuruti perintah orang tuanya, tetapi terkadang perlu diingatkan jika dia terlalu asyik bermain HP.

Ibu Eni mengatakan bahwa jika Ghussan terlalu lama bermain HP atau menolak untuk menjalankan kewajiban seperti belajar atau beribadah, HP-nya akan disita selama satu minggu. Ghussan mengonfirmasi bahwa HP-nya akan disita jika ia enggan menjalankan kewajiban tersebut.

Ibu Eni mengatakan bahwa ia mengontrol pergaulan anak di luar rumah dan mengajak anaknya untuk hanya bermain dengan teman-teman yang baik dan sopan. Ghussan mengonfirmasi bahwa ibunya sering bertanya tentang kemana dan bersama siapa ia akan pergi jika bermain di luar.

b. Informan keluarga 2

Berikut hasil wawancara dari informan 2 orang tua dari anak yaitu ibu sunarti dalam penelitian ini, yang menyatakan Ibu (Narti) tampaknya memantau dan mengontrol penggunaan gadget Izam. Ini mencerminkan peran orang tua dalam menjaga anak-anak dari dampak negatif ketergantungan gadget. Bapak (orang terdekat) juga mencermati penggunaan gadget anaknya dan kadang-kadang merasa bahwa Izam mengabaikan peringatan ketika terlalu asyik bermain gadget.

Orang tua memberikan nasehat kepada Izam terkait penggunaan gadget, dan mereka mencoba untuk melakukannya dengan cara yang halus.

Mereka berbicara tentang dampak negatif dan positif dari penggunaan gadget, seperti sulitnya belajar atau gatal mata akibat kelamaan bermain gadget. Orang tua mengakui bahwa mereka membatasi waktu penggunaan gadget oleh Izam, terutama setelah pulang sekolah hingga waktu tertentu. Hal ini mencerminkan upaya mereka dalam mengatur pola komunikasi keluarga dan batasan waktu yang sesuai untuk penggunaan gadget.

Orang tua bekerja sama dalam menghadapi masalah ketergantungan gadget anaknya. Bapak menyatakan bahwa ibunya sering menemani izam saat ia dirumah ketika Izam bermain gadget, sementara ibu memberikan nasehat dan pemahaman. Izam menjawab nasehat orang tua dan menjalani peraturan yang ditetapkan. Ia juga mengakui pengaruh positif dari orang tua terhadap dirinya, seperti penghindaran dampak negatif yang bisa timbul dari penggunaan gadget berlebihan.

c. Informan Keluarga 3

Berikut hasil wawancara dengan informan keluarga 3. Dalam wawancara, terlihat bahwa komunikasi interpersonal antara ibu (informan) dan anak (Aqlan) mencakup pengawasan aktivitas anak di gadget, terutama saat anak menggunakan gadget dengan volume suara yang keras atau saat berpotensi mengakses konten yang tidak sesuai. Hal ini berkaitan dengan kekhawatiran ibu tentang dampak negatif yang mungkin terjadi. Ibu mengakui bahwa anak cowo, seperti Aqlan, cenderung fokus pada satu hal, seperti gadget, dan mungkin tidak mendengarkan dengan baik saat orang tua berbicara.

Orang tua, terutama ibu, berperan sebagai pengawas dan pendidik anak dalam konteks penggunaan gadget. Mereka memberikan nasehat, melarang anak dari konten yang tidak pantas, dan mencoba menciptakan aturan yang bersifat melindungi anak (misalnya, tidak menggunakan hp terlalu lama atau dengan volume tinggi).

Ibu mengungkapkan bahwa ketika anak sulit diatur, dia lebih memilih untuk meminta bapak Aqlan yang memiliki pengaruh yang lebih besar dalam mendidik anak. Ini mencerminkan elemen "pemimpin" dalam peran orang tua, dan peran ayah sebagai pengatur yang lebih efektif dalam beberapa situasi. Dalam konteks tanggung jawab orang tua dalam Islam, ibu memberikan contoh bagaimana dia merasa perlu untuk mendisiplinkan anaknya dalam penggunaan gadget dengan nasehat dan pengawasan.

Aqlan mengungkapkan kadang merasa marah atau terganggu ketika tidak diperbolehkan bermain gadget. Ini mencerminkan tanda-tanda ketergantungan pada gadget dan bagaimana anak mungkin merasa kesal saat batasan diberlakukan. Orang tua mencoba untuk mengatur batasan penggunaan gadget Aqlan, seperti memberikan waktu terbatas untuk bermain. Ini mencerminkan upaya orang tua untuk mengatasi masalah ketergantungan pada gadget dengan cara yang positif dan proaktif.

Ibu Fauzi, mencoba untuk memahami aktivitas anak mereka di gadget dan memberikan nasehat. Namun, peran bapak juga diakui sebagai pihak yang lebih berpengaruh dalam mengatur anak. Selain itu, keluarga ini juga menggunakan pengawasan yang cermat dan pemahaman tentang kebutuhan anak mereka untuk menciptakan pengalaman bermain yang lebih menyenangkan di luar rumah. Mereka menghindari memanjakan setiap keinginan anak dan mencoba memberikan alternatif yang lebih sehat.

d. Informan keluarga 4

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan ibu (uni), anak (lubna), dan ayah (orang terdekat) dalam keluarga tersebut, Ibu dan ayah menyatakan bahwa mereka sering melakukan komunikasi terbuka dengan Lubna tentang penggunaan gadget. Mereka mengawasi aktivitas Lubna dan memberikan nasehat. Mereka juga menyatakan bahwa mereka suka menemani Lubna saat ia menggunakan gadget. Hal ini mencerminkan tingkat keterbukaan dalam keluarga.

Ayah dan ibu mencoba untuk memberikan panduan dan aturan terkait penggunaan gadget kepada Lubna. Mereka juga mengakui bahwa jika Lubna tidak mematuhi peraturan, maka ada konsekuensi yang diberikan, seperti penenaan sanksi, seperti mengancam untuk memondokkan Lubna.

Lubna mengakui bahwa kadang-kadang ia tidak memperhatikan ketika orang tuanya berbicara saat ia sedang asyik dengan gadgetnya. Namun, ketika orang tuanya memberikan peringatan atau marah, ia merespons dengan mendengarkan dan mematuhi aturan yang telah ditetapkan. Lubna juga menyebutkan bahwa ia merasa lebih baik ketika diberikan pemahaman tentang penggunaan gadget. Ini menunjukkan bahwa komunikasi keluarga dengan pendekatan pemahaman juga efektif.

Orang tua telah memikirkan berbagai cara untuk mengurangi penggunaan gadget Lubna. Mereka mencoba untuk mengajaknya keluar bersama teman-teman atau berlibur bersama keluarga. Hal ini mencerminkan usaha untuk mengalihkan perhatian Lubna dari gadget. Selain itu, mereka membatasi waktu main gadget dan memberikan pemahaman tentang manfaat dan dampak positif serta negatif dari penggunaan gadget. Ini mencerminkan upaya untuk menciptakan kesadaran pada Lubna tentang penggunaan gadgetnya.

Lubna merespons positif terhadap upaya orang tuanya dalam mengurangi penggunaan gadget. Ia memahami dan menerima batasan yang diberikan oleh orang tuanya. Ia bahkan menyatakan bahwa lebih suka bermain di luar dengan teman-teman daripada terlalu lama bermain gadget.

e. Informan keluarga 5

Hasil wawancara dengan informan keluarga tersebut bahwa, dalam wawancara, ibu (Wati) mengungkapkan bahwa ia sering memeriksa ponsel anaknya (Ariq) untuk mengawasi aktivitasnya, terutama ketika Ariq berada di warnet. Ini mencerminkan upaya orang tua untuk mengontrol dan

memantau penggunaan gadget oleh anak mereka, sehingga aktivitas yang dilakukan oleh Ariq dapat terkontrol sesuai dengan harapan orang tua.

Ariq mengungkapkan bahwa saat di rumah, mereka berkumpul bersama, tetapi ketika ia menggunakan ponsel, ibunya sering memeriksanya. Ini mencerminkan dinamika komunikasi dalam keluarga, di mana penggunaan gadget oleh anak (Ariq) terkendali dan diawasi oleh orang tua (Wati).

Ariq menyatakan bahwa ibunya sering memanggilnya ketika ia menggunakan ponsel, dan jika dia tidak merespons, ibunya akan terus memanggilnya hingga Ariq mendengarkan. Hal ini mencerminkan upaya orang tua untuk mengendalikan perilaku anak mereka dan memastikan bahwa anak mereka tidak terlalu asyik dengan gadget sehingga dapat merespons ketika dipanggil. Ini juga mencerminkan peran orang tua dalam membimbing perilaku anak sesuai dengan yang diharapkan oleh mereka.

Ariq dan Mbah mengungkapkan bahwa ketika Ariq tidak diperbolehkan menggunakan ponsel atau saat ponselnya rusak, ia dapat merasa kesal dan diam. Ini menggambarkan efek dari pembatasan penggunaan gadget pada anak, yang bisa menyebabkan perubahan emosi dan perilaku.

Ibu Wati mengungkapkan bahwa ia sering mengajak Ariq untuk bermain di rumah saudaranya atau mencoba mengendalikan penggunaan gadget dengan membiarkan baterai ponsel habis. Ini menunjukkan bahwa orang tua memiliki strategi untuk mengatasi ketergantungan gadget anak mereka. Strategi ini mencakup mengalihkan perhatian anak dari gadget ke aktivitas lain yang lebih bermanfaat.

Ariq dan Bu Wati juga membicarakan efek dari penggunaan ponsel. Mereka mencatat bahwa penggunaan ponsel oleh Ariq telah meningkatkan pengetahuannya dan kemampuannya dalam menciptakan kreativitas. Namun, Ariq juga merasa sensitif dan mudah tersinggung ketika diganggu

saat menggunakan ponsel. Ini mencerminkan kompleksitas efek penggunaan gadget pada anak, di mana ada dampak positif seperti peningkatan pengetahuan, tetapi juga dampak negatif seperti ketidaksetujuan dengan gangguan dalam penggunaan ponsel.

Dari hasil wawancara dengan lima keluarga terkait tindakan orang tua kepada anak pecandu gadget, wawancara di atas sejalan dengan hasil observasi yang penulis lakukan. Bahwasanya dari keluarga pertama (Ibu Eni), yang penulis amati adalah Ibu Eni tidak secara langsung memeriksa HP anaknya, tetapi tetap memantau secara diam-diam. ketika Mereka bermain HP bersama, Bu Eni memberikan nasihat terkait tontonan yang tidak pantas. Bu Eni menciptakan aturan dan memberikan nasihat kepada Ghussan yang mencakup aspek keagamaan. Penulis juga melihat ketika anaknya sedang asyik bermain HP, Bu Eni mengingatkan terkait waktu untuk beribadah, seperti menyuruh sholat dan ngaji ketika sudah waktunya tiba. Hal ini mencerminkan perhatian orang tua terhadap pendidikan agama anak, sesuai dengan ajaran Islam.



Gambar 1 : Ibu Eni Mengingatkan Terkait Waktu Beribadah Kepada Ghussan Ketika Sedang Bermain Gadget



Gambar 1.1 : Ghussan Melaksanakan Sholat Berjamaah di Mushola Baitul Huda



Gambar 1.2 : Ghussan Melaksanakan Rutinitas Mengaji di Mushola Baitul Huda

Pengamatan penulis terhadap keluarga kedua (Ibu Narti) bahwa Ibu Narti, memantau dan mengontrol penggunaan gadget Izam. Penulis mengamati juga ketika izam bangun tidur pagi hari saat hari libur, dia

langsung bergegas untuk sholat. Tidak seperti kebanyakan anak-anak saat ini ketika bangun tidur yang dia cari adalah gadgetnya. Setelah sholat sambil menunggu sarapan pagi, dia bermain hp sejenak dan dikontrol oleh ibu di dekatnya. Disamping itu, Ibu Sunarti juga sering mengecek HP Izam secara terang-terangan dan melarang izam untuk akses ke konten yang tidak baik, memberikan nasehat tentang dampak positif dan negatif, dan bekerja sama dalam memberlakukan batasan waktu.



Gambar 1.3 : Izam Langsung Melaksanakan Sholat Subuh



Gambar 1.4 : Ibu Narti Mengontrol Penggunaan Gadget Izam

Selanjutnya keluarga ketiga (Ibu Fauzi) dari hasil observasi menunjukkan peran pengawas dan pendidik orang tua, terutama dalam mengatur volume dan mengakses konten yang sesuai dengan usianya yaitu diajarkan menggunakan aplikasi youtube kids. Peran ayah sebagai pengatur lebih efektif dalam beberapa situasi. Orang tua menekankan kontrol terhadap volume gadget, khususnya jika volume tinggi dan konten yang dianggap tidak sesuai. Orang tua memberikan pemahaman dan juga mencoba mengurangi penggunaan gadget dengan mengajak keluar atau

memberikan alternatif hiburan yang lebih positif, seperti jalan-jalan dan bermain bersama di luar rumah.



Gambar 1.5 : Ibu Fauzi Mengecilkan Volume Hp yang digunakan Oleh Aqlan

Dari keluarga keempat (Bu Uni) penulis mengamati bahwa Ibu Uni dan Lubna, menekankan komunikasi terbuka, pengawasan aktivitas, dan memberikan panduan serta aturan terkait penggunaan gadget. Penulis beberapa kali melihat Lubna melakukan aktivitas yang disukai bersama orang tua seperti memancing bersama ayah dan memasak bersama ibu sebagai pengganti penggunaan gadget. Prinsip ini sesuai dengan ajaran Islam yang mendorong kegiatan yang bermanfaat dan positif dalam kehidupan sehari-hari. Lubna, sebagai seorang anak yang dididik oleh orang tuanya untuk ngaji di TPQ setiap hari Senin-Jumat, mengalami pembentukan karakter yang didasarkan pada nilai-nilai Islam.



Gambar 1.6 : Kegiatan Lubna Memancing Bersama Ayah



Gambar 1.7 : Kegiatan Lubna Memasak Bersama Ibu



Gambar 1.8 : Kegiatan Lubna TPQ

Keluarga yang terakhir yakni keluarga kelima (Ibu Wati) pengamatan dari penulis terhadap Ibu Wati dan Ariq, menunjukkan kontrol dan pemantauan yang ketat, dengan ibu sering memeriksa ponsel Ariq. Mereka menggunakan strategi mengajak bermain di tempat lain atau mengendalikan penggunaan gadget dengan membiarkan baterai habis. Meskipun ada peningkatan pengetahuan dan kreativitas dari penggunaan ponsel, Ariq juga mengalami sensitivitas dan kesal ketika diganggu ketika sedang asyik bermain gadget. Penulis juga beberapa kali mengikuti sholawatan bergabung dengan Ariq dan Bu Wati. Ariq, sebagai seorang anak yang sering diajak oleh orang tuanya untuk mengikuti sholawatan atau pengajian, mencerminkan pendekatan Islami dalam mendidik anak. Orang tua Ariq berusaha membangun komunikasi interpersonal yang sehat dengan mengajaknya untuk terlibat dalam kegiatan keagamaan, seperti sholawatan.



Gambar 1.9 : Orang Tua Ariq Mengajaknya Untuk Menghadiri Sholawatan

4. Hambatan dalam proses komunikasi orang tua dan anak terkait penggunaan gadget

a. Informan keluarga 1

Hasil wawancara tersebut mencerminkan sebuah situasi yang menciptakan hambatan dalam proses komunikasi antara orang tua dan anak terkait penggunaan gadget dalam keluarga.

“yang bikin ga enak di hati itu kalo saya lagi ngomongin anak suruh ga main hp dia jawab sama nangis. Jawabnya ya seperti “sukanya kaya gitu! Mama juga kan main hp” terus saya jawab “kan mama main hp buat kebutuhan. Buat WA doang ga buat game-gamean. Kalo kamu kan buat game-gamean” anak saya ya jawab lagi “sukanya mama kaya gitu!” ya kaya begitu lah sukanya nyama nyamain sama saya.”

Dalam wawancara tersebut, kita dapat melihat perbedaan persepsi antara orang tua (ibu) dan anak terkait penggunaan gadget. Persepsi yang berbeda ini menjadi salah satu hambatan dalam komunikasi. Ibu mencoba untuk menjelaskan alasan penggunaan gadget yang berbeda antara dirinya

dan anak, tetapi anak merasa tidak puas dengan penjelasan tersebut. Ini mencerminkan pentingnya memahami pengaruh penggunaan gadget pada komunikasi interpersonal dalam keluarga.

Hasil wawancara juga mencerminkan peran gadget dalam kehidupan keluarga. Anak tampaknya memiliki ketergantungan yang menciptakan reaksi emosional ketika diminta untuk tidak menggunakan gadget. Ini adalah salah satu dampak ketergantungan gadget yang dapat mempengaruhi komunikasi dalam keluarga.

b. Informan keluarga 2

Hasil wawancara dari informan keluarga 2 mengatakan bahwa mereka tidak menemukan hambatan didalam proses komunikasi antara orang tua dan anak karena anak sudah mempunyai kepatuhan yang tinggi.

“hambatannya ga ada si karna anak nurut”

c. Informan keluarga 3

Dari hasil wawancara dengan informan keluarga 3 ibu fauzi mengatakan bahwa:

“misal aku lagi mau ngomongin anak, tapi posisi di rumah itu ada orang lain selain orang tua. Itu biasanya ga bisa dibilangin. Satu kalo ada temennya, dua kalo ada eyangnya. Atau ada siapapun ga bakal bisa dibilangin. Dia bisa dibilangin kalo dirumah ada orang tuanya aja.”

Orang tua mengalami kesulitan untuk berbicara dengan anak mereka terkait masalah penggunaan gadget. Hal ini disebabkan oleh adanya orang lain seperti teman atau anggota keluarga lain yang hadir di sekitar mereka yang dapat menjadi hambatan dalam memahami dan mengatasi masalah ketergantungan gadget anak.

d. Informan keluarga 4

Hasil wawancara dari informan keluarga 4 mengatakan bahwa mereka tidak menemukan hambatan didalam proses komunikasi antara orang tua dan anak karena anak sudah mempunyai kesadaran sendiri sama halnya dengan keluarga kedua yang mempunyai anak dengan kepatuhan yang tinggi.

“alhamdulillah ga ada karena anak sudah punya kesadaran sendiri.

e. Informan keluarga 5

Hasil wawancara dari informan keluarga 4 menunjukkan bahwa ada hambatan dalam komunikasi antara orang tua dan anak terkait penggunaan gadget. Anak nampaknya bersikap cuek atau tidak begitu responsif ketika diminta untuk mengurangi penggunaan gadget.

“hambatannya ya ada si, kalo dibilangin iya iya doang. Ya bentar lagi nanti bentar kalo di suruh ya nanti bentar bentar.”

Hasil wawancara menunjukkan bahwa komunikasi yang tidak efektif antara orang tua dan anak dapat menghambat tercapainya tujuan ini. Untuk mencapai hubungan yang lebih bermakna, orang tua dan anak perlu memahami satu sama lain dengan lebih baik dan terlibat dalam komunikasi yang lebih terbuka. Hasil wawancara menunjukkan bahwa anak mungkin terjebak dalam perilaku yang memprioritaskan gadget daripada komunikasi dengan orang tua. Dampak ketergantungan gadget pada aspek psikologis dan perilaku anak dapat menjadi perhatian bagi orang tua, karena hal ini dapat berdampak negatif pada hubungan keluarga.

Hasil wawancara di atas sejalan dengan hasil observasi yang penulis lakukan. Bahwasanya dari keluarga pertama (Ibu Eni), yang penulis amati adalah ketika Ghussan sangat asyik bermain gadget, namun ibunya menyuruh berhenti. Ghussan sensitif merasa terganggu dan dia spontan mengatakan bahwa ibunya sukanya main hp masa anaknya tidak boleh. Padahal dari pengamatan peneliti, ibunya bermain hp juga tidak sering dan juga untuk kebutuhan.

Hambatan dari keluarga (Ibu Fauzi) dialami langsung oleh penulis, bahwasanya hambatan muncul ketika ketika penulis berada di rumah aqlan lalu terjadi percakapan tentang penggunaan gadget. Hal ini menciptakan kesulitan untuk membahas masalah terkait penggunaan gadget ketika ada orang lain di rumahnya selain orang tuanya.

Observasi dari keluarga ariq, saat peneliti sedang di rumahnya ariq ataupun di warnet tempat ibunya kerja, peneliti melihat entah itu ibunya atau mbahnya ketika ariq sedang asyik bermain gadget, ariq sering bilang nanti nanti ketika disuruh untuk melakukan sesuatu.

D. Pembahasan

1. Analisis Praktik Komunikasi Interpersonal

No.	Informan	Jenis Komunikasi Interpersonal	Tujuan Komunikasi Interpersonal
1.	Keluarga 1	Komunikasi Diadik	-Mengenali kepribadian diri dan kepribadian orang lain -Menciptakan dan Mempertahankan hubungan yang lebih bermakna -Membarui tindakan dan kelakuan -Mencari hiburan dan bermain
2.	Keluarga 2	Komunikasi Diadik	-Mengenali kepribadian diri dan kepribadian orang lain -Menciptakan dan Mempertahankan hubungan yang lebih bermakna -Membarui tindakan dan kelakuan
3.	Keluarga 3	Komunikasi Diadik	-Mengenali kepribadian diri dan kepribadian orang lain

			<ul style="list-style-type: none"> -Menciptakan dan Mempertahankan hubungan yang lebih bermakna -Membarui tindakan dan kelakuan -Mencari hiburan dan bermain
4.	Keluarga 4	Komunikasi Diadik	<ul style="list-style-type: none"> -Mengenali kepribadian diri dan kepribadian orang lain -Menciptakan dan Mempertahankan hubungan yang lebih bermakna -Membarui tindakan dan kelakuan -Mencari hiburan dan bermain
5.	Keluarga 5	Komunikasi Diadik	<ul style="list-style-type: none"> -Mengenali kepribadian diri dan kepribadian orang lain -Mengenal masyarakat di luar lingkungan -Menciptakan dan Mempertahankan hubungan yang lebih bermakna -Membarui tindakan dan kelakuan -Mencari hiburan dan bermain

Tabel 1: Praktik Komunikasi Interpersonal

Dari praktik komunikasi interpersonal dari teori yang saya gunakan, secara keseluruhan keluarga menggunakan jenis komunikasi diadik. Dari sisi tujuan, kelima keluarga tersebut mengarah pada beberapa tujuan komunikasi interpersonal diantaranya, mengenal masyarakat di luar lingkungan, Menciptakan dan Mempertahankan hubungan yang lebih

bermakna, Membarui tindakan dan kelakuan, Mencari hiburan dan bermain. Komunikasi interpersonal memungkinkan anak untuk lebih memahami dirinya sendiri dan memberikan wadah bagi orang tua untuk membimbing proses pengenalan diri anak. Diskusi terbuka dapat membantu mengidentifikasi minat, nilai-nilai, dan potensi anak, serta mengembangkan pemahaman tentang kepribadian orang lain. Dialog terbuka antara orang tua dan anak dapat menjadi platform untuk mendiskusikan realitas sosial dan kebutuhan masyarakat di luar lingkungan keluarga. Orang tua dapat memperkenalkan nilai-nilai sosial, norma, dan tanggung jawab sosial melalui komunikasi, membantu anak memahami dunia di sekitarnya. Selain itu, komunikasi interpersonal mendukung pembangunan hubungan yang lebih erat antara orang tua dan anak. Dengan membahas perasaan, harapan, dan tantangan bersama, mereka dapat memahami satu sama lain lebih baik. Ini menciptakan dasar bagi hubungan yang mendalam dan bermakna. Melalui komunikasi interpersonal, orang tua dapat memberikan arahan dan umpan balik positif untuk membantu anak memperbarui tindakan dan kelakuan mereka terkait penggunaan gadget. Proses ini membangun kesadaran tentang dampak tindakan tersebut pada diri mereka sendiri dan orang di sekitarnya. Dialog terbuka juga memungkinkan identifikasi alternatif hiburan dan bermain tanpa melibatkan gadget. Orang tua dapat mendukung anak dalam merencanakan kegiatan yang lebih kreatif, interaktif, dan sosial, sehingga memberikan kesenangan tanpa ketergantungan pada teknologi. Dengan demikian, komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak membentuk dasar penting untuk mengatasi ketergantungan gadget dengan memperhatikan berbagai aspek perkembangan anak dan membangun hubungan keluarga yang sehat.

2. Analisis Hasil Penelitian dengan Teori Pola Komunikasi Keluarga Mary Anne Fitzpatrick

Di era globalisasi ini, gadget telah menjadi bagian dari kehidupan anak-anak. Gadget yang mereka miliki ataupun yang masih memakai gadget orangtuanya, teknologi yang satu ini sangat disukai oleh anak-anak pada umumnya. Salah satunya dikarenakan bentuknya yang simple, mudah untuk dipegang, dan mudah untuk dimainkan. Memainkan gadget memang suatu hal yang sangat menyenangkan, bukan hanya untuk anak, orang dewasa pun begitu. Bahkan, gadget seperti barang hiburan yang sangat menarik hati dibandingkan dengan menonton TV yang ada jeda iklannya.

Gadget sudah membawa pengaruh besar terhadap anak. Jika tidak dikontrol, bisa jadi dari pagi sampai malam akan dimainkannya bagi sebagian anak yang tidak merasa bosan. Efek dari memainkan gadget jangka panjang ini lah yang bisa menjadi pengaruh besar kerusakan bagi kesehatan anak, baik mental maupun kesehatan matanya. Pada sub bab pembahasan ini, peneliti akan membahas serta mengaitkan antara hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap komunikasi orang tua dan anak dalam penggunaan gadget dengan teori yang sesuai sehingga dapat menjawab fokus penelitian.

Berdasarkan hasil wawancara dengan keluarga pertama yakni keluarga Ibu Eni Purwati, penulis dapat mengaitkan temuan tersebut dengan teori pola komunikasi keluarga dan orientasi percakapan serta orientasi kepatuhan. Keluarga ini tampaknya memiliki orientasi percakapan yang cukup tinggi. Ibu Eni sering berkomunikasi dengan anaknya, Ghussan, dan menciptakan suasana di mana dia merasa bebas untuk berbicara, berdiskusi, dan mengungkapkan diri. Ini mencerminkan tipe keluarga yang bersifat konsensual dalam teori pola komunikasi keluarga, di mana komunikasi terbuka dan diskusi didorong. Namun, dalam hal orientasi kepatuhan, keluarga ini tampak memiliki aturan dan batasan terkait dengan penggunaan gadget. Ibu Eni mengatur batasan waktu penggunaan hp anaknya dan memastikan Ghussan mematuhi. Meskipun ada aturan, Ghussan

bersedia untuk mematuhi, yang menciptakan kerjasama dalam keluarga mereka.

Perbedaan persepsi antara ibu dan anak terkait penggunaan gadget juga menciptakan hambatan dalam komunikasi. Ibu mencoba menjelaskan alasan penggunaan gadget yang berbeda antara dirinya dan anak, tetapi anak merasa tidak puas dengan penjelasan tersebut. Ini menunjukkan bahwa aspek orientasi percakapan dan orientasi kepatuhan mungkin memiliki pengaruh yang berbeda dalam keluarga ini. Selain itu, penting untuk dicatat bahwa keluarga ini menghadapi tantangan terkait penggunaan gadget oleh anak. Ghussan tampaknya memiliki tingkat ketergantungan yang menciptakan reaksi emosional ketika diminta untuk tidak menggunakan gadget. Ini adalah dampak ketergantungan gadget yang bisa mempengaruhi komunikasi dalam keluarga, dan bagian dari upaya mereka untuk mengatasi masalah ini adalah berkomunikasi lebih lanjut dan mencari solusi bersama.

Dalam konteks tipe keluarga dalam teori pola komunikasi keluarga, keluarga ini termasuk dalam tipe keluarga konsensual. Mereka memiliki komunikasi terbuka dan sering melakukan pembicaraan namun juga terdapat aturan dalam penggunaan gadget, dan Ghussan bersedia untuk mematuhi aturan tersebut, yang menciptakan kerjasama dalam keluarga mereka. Hasil wawancara ini menyoroti pentingnya pemahaman yang mendalam tentang komunikasi dalam keluarga dan peran gadget dalam dinamika tersebut. Selain itu, mereka juga mencerminkan bagaimana komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak dapat mempengaruhi cara mereka mengatasi masalah seperti ketergantungan gadget.

Keluarga pertama (Ibu Eni Purwati) tampaknya memiliki orientasi percakapan yang cukup tinggi, yang mencerminkan komunikasi terbuka dan diskusi tentang penggunaan gadget. Orang tua, dalam hal ini Ibu Narti dan Bapak, berkomunikasi secara terbuka dengan Izam tentang seberapa lama dia seharusnya menggunakan gadget setiap hari dan memberikan aturan yang mendukung penggunaan gadget untuk tujuan pendidikan. Hal ini juga

mencerminkan tipe keluarga konsensual dalam teori pola komunikasi keluarga, di mana terdapat komunikasi terbuka dan dukungan untuk berbicara terbuka tentang masalah. Sementara itu, Keluarga Ibu Narti memiliki orientasi kepatuhan yang lebih tinggi, yang menekankan keseragaman dan kepatuhan terhadap norma dan aturan keluarga. Meskipun anak dalam keluarga ini tampaknya patuh terhadap peraturan, orang tua tetap memantau dan memberikan nasehat terkait penggunaan gadget. Ini mencerminkan tipe keluarga konsensual dalam FCPT, di mana terdapat keluarga Ibu Narti sering melakukan percakapan namun juga mempunyai kepatuhan yang tinggi.

Keluarga kedua juga menunjukkan adanya upaya dalam mengatur pola komunikasi keluarga dan batasan waktu yang sesuai untuk penggunaan gadget. Orang tua bekerja sama dalam menghadapi masalah ketergantungan gadget anak-anak mereka dan memberikan nasehat serta pemahaman. Dalam keluarga ini, tampaknya komunikasi antara orang tua dan anak-anak mereka berjalan dengan baik dan berkontribusi pada upaya mengatasi masalah ketergantungan pada gadget. Ini menggambarkan bagaimana komunikasi keluarga dapat mempengaruhi cara keluarga menghadapi permasalahan dan memastikan bahwa anak-anak memahami batasan penggunaan gadget serta dampaknya.

Sementara itu dengan keluarga ketiga dari Ibu Fuziah tampaknya memiliki orientasi percakapan yang cukup tinggi, terutama antara ibu (Fauzi) dan anak (Aqlan). Mereka berkomunikasi terbuka tentang masalah penggunaan gadget dan berbagai topik lainnya. Ini mencerminkan tipe keluarga yang lebih konsensual, dimana diskusi dan berbagi pendapat didorong. Namun, dalam hal orientasi kepatuhan, keluarga 3 memiliki batasan yang dijelaskan dalam wawancara. Orang tua, terutama bapak, memiliki peran yang kuat dalam memberikan aturan dan mengatur anak (Aqlan) dalam hal penggunaan gadget. Mereka berusaha memberikan pengawasan positif dan melarang anak dari mengakses konten yang tidak

pantas. Ini menunjukkan bahwa dalam hal orientasi kepatuhan, keluarga ini cenderung memiliki pengawasan yang lebih ketat dan menegakkan norma keluarga.

Keluarga Ibu Fauzi dapat dikategorikan sebagai tipe keluarga konsensual, karena mereka mendukung komunikasi terbuka dan diskusi, tetapi juga memiliki unsur pengawasan dan aturan yang ketat dalam konteks penggunaan gadget. Dalam tipe keluarga konsensual, diskusi terbuka dan komunikasi terbuka ditekankan, tetapi juga ada elemen kepatuhan terhadap norma keluarga.

Namun, dalam wawancara, ibu Fauzi juga menyatakan bahwa kadang-kadang sulit untuk berbicara dengan anak mereka terkait masalah penggunaan gadget, terutama saat ada orang lain di sekitar seperti teman atau anggota keluarga lain. Ini menunjukkan bahwa faktor eksternal, seperti kehadiran orang lain, juga dapat mempengaruhi komunikasi keluarga dalam konteks penggunaan gadget.

Dalam kasus ini, keluarga 3 berusaha menciptakan aturan dan pengawasan yang bijak dalam penggunaan gadget anak mereka, dan mereka menggabungkan komunikasi terbuka dengan pengaturan yang lebih ketat, sejalan dengan tipe keluarga konsensual. Hal ini mencerminkan upaya mereka untuk mengatasi masalah ketergantungan gadget anak mereka dengan cara yang positif dan proaktif, tetapi juga mengakui tantangan yang muncul saat ada faktor eksternal yang mengganggu komunikasi keluarga.

Selanjutnya dari hasil wawancara keluarga keempat, keluarga ini dapat lebih tepat dikategorikan sebagai tipe konsensual dalam teori pola komunikasi keluarga Mary Anne Fitzpatrick. Keluarga ini menunjukkan orientasi percakapan yang tinggi. Orang tua (Ibu dan Ayah) dalam keluarga ini sering berkomunikasi dengan Lubna, anak mereka. Mereka berbicara tentang berbagai topik, termasuk tugas sekolah, pakaian, peralatan sekolah, dan juga tentang penggunaan gadget. Ini mencerminkan bahwa keluarga ini

mendorong komunikasi terbuka antara anggota keluarga. Mereka juga menyatakan bahwa mereka suka menemani Lubna saat menggunakan gadget, yang menunjukkan tingkat keterbukaan dalam komunikasi mereka.

Meskipun keluarga ini memiliki aturan terkait penggunaan gadget oleh Lubna, orang tua menyatakan bahwa mereka berdua suka memberikan peraturan kepada Lubna. Ini mencerminkan orientasi kepatuhan dalam keluarga ini. Mereka juga mengakui bahwa jika Lubna tidak mematuhi peraturan, maka ada konsekuensi yang diberikan, seperti pengenaan sanksi. Namun, sanksi yang diberikan tampaknya berada dalam kerangka batasan yang wajar dan seimbang, dan tidak terlalu ketat.

Orang tua dalam keluarga ini mencoba memberikan pemahaman kepada Lubna tentang penggunaan gadget. Mereka juga mencoba untuk mengalihkan perhatian Lubna dari gadget dengan mengajaknya keluar bersama teman-teman atau berlibur bersama keluarga. Ini mencerminkan pendekatan pemahaman yang digunakan dalam komunikasi keluarga ini. Keluarga ini memiliki tingkat keterbukaan dan komunikasi yang tinggi antara anggota keluarga, serta orientasi terhadap kepatuhan dan pemahaman yang seimbang. Oleh karena itu, keluarga ini lebih tepat dikategorikan sebagai tipe konsensual dalam teori pola komunikasi keluarga Mary Anne Fitzpatrick.

Terakhir, berdasarkan hasil wawancara dengan Keluarga kelima (Ibu Wati), keluarga ini termasuk kedalam tipe keluarga konsensual juga seperti keluarga 1 sampai keluarga 4 dalam teori pola komunikasi keluarga Mary Anne Fitzpatrick. Keluarga ini menunjukkan orientasi percakapan yang cukup tinggi. Mereka aktif berkomunikasi satu sama lain, terutama antara ibu (Wati), anak (Ariq), dan anggota keluarga lainnya. Mereka berbicara tentang kejadian sehari-hari, sekolah, teman-teman, dan aktivitas harian. Komunikasi antara anggota keluarga tampaknya terbuka, dan anggota keluarga merasa bebas untuk berbicara dan berbagi pengalaman.

Meskipun mereka memiliki orientasi percakapan yang tinggi, keluarga ini juga menunjukkan orientasi kepatuhan yang cukup kuat, terutama dari perspektif ibu Wati. Dia berusaha mengendalikan penggunaan gadget oleh anak Ariq dan memberikan aturan serta pengawasan. Ibunya memantau aktivitas Ariq dan memastikan dia tidak menonton konten yang tidak sesuai. Ini mencerminkan orientasi kepatuhan dalam hal pengaturan aturan dan pembatasan dalam keluarga.

Orang tua, khususnya ibu Wati, memainkan peran penting dalam mengawasi dan mengontrol penggunaan gadget oleh anak mereka. Mereka memberikan pedoman dan aturan yang harus diikuti oleh Ariq. Ini mencerminkan peran orang tua dalam membimbing dan mengarahkan perilaku anak mereka terkait dengan penggunaan gadget. Komunikasi antara ibu dan anak (Ariq) terjadi dengan baik, di mana ibu Wati aktif bertanya kepada Ariq tentang aktivitasnya dan mendengarkan dengan perhatian. Hal ini mencerminkan komunikasi terbuka yang mengizinkan Ariq untuk berbicara dan berbagi dengan ibunya. Hubungan antara ibu dan anak tampaknya sangat penting dalam keluarga ini. Mereka sering berkomunikasi tentang berbagai aspek kehidupan, termasuk masalah sehari-hari dan perasaan. Ini mencerminkan pentingnya menjaga hubungan yang kuat dan bermakna antara anggota keluarga.

Interaksi antara orang tua dan anak melibatkan pemanfaatan gadget dengan dampak positif. Mary Anne Fitzpatrick & Ascan Koerner menekankan pentingnya komunikasi yang terbuka dan mendukung dalam keluarga, yang terlihat dalam dukungan orang tua terhadap penggunaan gadget anak-anak untuk kegiatan positif. Ada pola komunikasi yang berkembang di setiap keluarga, di mana orang tua beradaptasi dengan minat dan kebutuhan anak, menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan positif. Strategi komunikasi seperti memberikan arahan, membatasi konten, dan mendengarkan pandangan anak-anak menciptakan hubungan keluarga yang lebih kuat. Hal ini mencerminkan prinsip-prinsip

komunikasi interpersonal yang saling mendukung dan menghormati antara anggota keluarga, seiring dengan upaya mengatasi potensi dampak negatif dari ketergantungan pada gadget.

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil wawancara dan observasi, keluarga ini menunjukkan sejumlah ciri yang mengarah pada tipe keluarga konsensual dalam teori pola komunikasi keluarga Mary Anne Fitzpatrick. Mereka mendorong komunikasi terbuka dan aktif antara anggota keluarga, tetapi juga memiliki aturan dan pembatasan yang perlu diikuti oleh anak mereka dalam hal penggunaan gadget. Hal ini menggambarkan seimbang antara orientasi percakapan dan orientasi kepatuhan dalam keluarga ini.

3. Analisis Hasil Penelitian Dengan Nilai-Nilai Islam

Dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh penulis kepada orang tua dan anak, dalam penelitian ini penulis menemukan beberapa tindakan orang tua kepada anak serta komunikasi interpersonal dalam mengatasi ketergantungan gadget di desa purbadana sejalan dengan nilai-nilai islam. Pada keluarga pertama (Ibu Eni), dalam konteks islam, Ibu Eni menciptakan aturan dan memberikan nasehat kepada Ghussan yang mencakup aspek ibadah keagamaan seperti shalat dan mengaji. Hal ini mencerminkan perhatian orang tua terhadap pendidikan agama anak sesuai dengan ajaran islam. Adapun dalam surah An-Nisa ayat 103, Allah SWT berfirman:⁵⁸

فَإِذَا قَضَيْتُمُ الصَّلَاةَ فَادْكُرُوا اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِكُمْ ۚ فَإِذَا
اطْمَأَنَّكُمْ فَاقِمُْوا الصَّلَاةَ ۚ إِنَّ الصَّلَاةَ كَانَتْ عَلَىٰ الْمُؤْمِنِينَ كِتَابًا
مَّوْقُوتًا

⁵⁸ Al-Qur'an dan Terjemahan, Q.S. An-Nisa ayat 103. NuOnline. 2022.

<https://quran.nu.or.id/an-nisa/103#:~:text=Apabila%20kamu%20telah%20menyelesaikan%20salat,berdiri%2C%20duduk%2C%20maupun%20berbaring.>

“Apabila kamu telah menyelesaikan shalat, berdzikirlah kepada Allah (mengingat dan menyebut-Nya), baik ketika kamu berdiri, duduk, maupun berbaring. Apabila kamu telah merasa aman, laksanakanlah shalat itu (dengan sempurna). Sesungguhnya shalat itu merupakan kewajiban yang waktunya telah ditentukan atas orang-orang mukmin.”

Ayat diatas mengajarkan kita untuk selalu mengingat Allah SWT dalam segala keadaan, termasuk ketika kita sedang bermain gadget. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mengajarkan anak-anak mereka tentang agama, termasuk tentang kewajiban sholat dan mengaji. Hasil observasi menunjukkan bahwa Bu Eni, seorang ibu yang peduli dengan pendidikan agama anaknya, memberikan nasehat terkait waktu untuk beribadah kepada anaknya ketika dia sedang asyik bermain HP. Hal ini mencerminkan perhatian orang tua terhadap pendidikan agama anak, sesuai dengan ajaran Islam. Nasehat Bu Eni kepada anaknya untuk sholat dan mengaji ketika sudah waktunya tiba merupakan bentuk implementasi dari Surat An-Nisa ayat 103. Dengan memberikan nasehat tersebut, Bu Eni mengajarkan kepada anaknya untuk selalu mengingat Allah SWT dalam segala keadaan, termasuk ketika dia sedang bermain gadget. Selain itu, nasehat Bu Eni juga merupakan bentuk pendidikan agama yang penting bagi anaknya. Dengan sholat dan mengaji, anak akan belajar tentang agama dan akan tumbuh menjadi anak yang taat kepada Allah SWT.

Pada keluarga kedua, Tindakan Ibu Narti dalam mengawasi dan mengontrol penggunaan gadget Izam, melarang akses ke konten yang tidak baik, memberikan nasehat tentang dampak positif dan negatif, dan bekerja sama dalam memberlakukan batasan waktu, merupakan bentuk implementasi dari Surat An-Nahl ayat 125. Ayat tersebut berbunyi:⁵⁹

⁵⁹ Al-Qur'an dan Terjemahan, Q.S. An-Nahl ayat 125. NuOnline. 2022.(
[https://quran.nu.or.id/an-nahl/125#:~:text=Sesungguhnya%20Tuhanmu%20Dialah%20yang%20paling,\(dakwah\)%20ke%20jalan%20Allah](https://quran.nu.or.id/an-nahl/125#:~:text=Sesungguhnya%20Tuhanmu%20Dialah%20yang%20paling,(dakwah)%20ke%20jalan%20Allah))

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ
 إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

“Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.” (Q.S. An-Nahl: 125).

Ayat diatas memerintahkan kepada umat Islam untuk mengajak orang lain kepada jalan Allah SWT dengan cara yang bijaksana dan penuh hikmah. Dalam konteks pendidikan anak, ayat ini dapat ditafsirkan sebagai anjuran kepada orang tua untuk mendidik anak-anaknya dengan cara yang baik dan sesuai dengan ajaran Islam. Tindakan Ibu Narti dalam mengawasi dan mengontrol penggunaan gadget Izam, Ibu Narti dapat mencegah anak-anaknya dari hal-hal negatif yang dapat ditimbulkan oleh gadget, seperti kecanduan, pornografi, dan radikalisme. Selain itu, Ibu Narti juga memberikan nasehat yang baik dan bermanfaat tentang dampak positif dan negatif penggunaan gadget. Nasehat Ibu Narti diharapkan dapat membuat Izam lebih bijak dalam menggunakan gadget. Terakhir, Ibu Narti bekerja sama dengan Izam dalam memberlakukan batasan waktu penggunaan gadget dengan diskusi atau perdebatan yang dilakukan dengan cara yang baik. Dengan bekerja sama dengan Izam, Ibu Narti dapat membuat anaknya lebih memahami pentingnya batasan waktu dalam menggunakan gadget. Secara keseluruhan, tindakan Ibu Narti dalam mendidik Izam merupakan bentuk implementasi nilai-nilai pendidikan Islam yang terkandung dalam Surat An-Nahl ayat 125. Dengan menerapkan nilai-nilai tersebut, orang tua dapat mendidik anak-anaknya menjadi pribadi yang baik dan beriman.

Pada keluarga ketiga, keluarga Ibu Fauzi. Tindakan orang tua dalam mendidik anaknya, terutama dalam mengatur volume dan mengakses konten yang sesuai dengan usianya, serta memberikan pemahaman terkait

penggunaan gadget merupakan bentuk implementasi dari Surat Al-Ahزاب ayat 21. Ayat tersebut berbunyi:⁶⁰

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ
الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

“Sungguh, pada (diri) Rasulullah benar-benar ada suri teladan yang baik bagimu, (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat serta yang banyak mengingat Allah.” (Q.S. Al-Ahزاب: 21).

Ayat diatas mengajarkan kepada kita bahwa orang tua harus menjadi teladan yang baik bagi anak-anaknya. Dengan menjadi teladan yang baik, orang tua dapat menanamkan nilai-nilai moral dan agama kepada anak-anaknya. Dalam hal ini, orang tua keluarga ketiga (Ibu Fuzi) telah menjadi teladan yang baik bagi anaknya dalam penggunaan gadget. Mereka mengajarkan kepada anaknya untuk menggunakan gadget dengan bijak, yaitu dengan mengatur volume agar tidak mengganggu orang lain dan mengakses konten yang sesuai dengan usianya salah satunya menggunakan YouTube Kids. Selain itu, mereka juga memberikan pemahaman kepada anaknya tentang pentingnya penggunaan gadget yang bijak. Keterkaitan antara tindakan orang tua keluarga ketiga tersebut dengan Surat Al-Ahزاب ayat 21 yaitu yang pertama, Ayat tersebut memerintahkan kepada kita untuk menjadi orang yang saleh. Salah satu ciri orang saleh adalah memiliki adab yang baik. Adab yang baik dalam menggunakan gadget salah satunya adalah mengatur volume agar tidak mengganggu orang lain. Kedua, mengakses konten yang sesuai dengan usia. Ayat tersebut juga memerintahkan kepada kita untuk menjadi orang yang saleh. Salah satu ciri orang saleh adalah

⁶⁰ Al-Qur'an dan Terjemahan, Q.S. Al-Ahزاب ayat 21. NuOnline. 2022.

([https://quran.nu.or.id/al-ahzab/21#:~:text=Sungguh%2C%20pada%20\(diri\)%20Rasulullah,serta%20yang%20banyak%20mengingat%20Allah](https://quran.nu.or.id/al-ahzab/21#:~:text=Sungguh%2C%20pada%20(diri)%20Rasulullah,serta%20yang%20banyak%20mengingat%20Allah))

memiliki ilmu pengetahuan yang luas. Ilmu pengetahuan yang luas dapat diperoleh dari berbagai sumber, termasuk dari konten-konten yang ada di internet. Namun, orang tua harus memastikan bahwa konten-konten tersebut sesuai dengan usia anak. Dan yang terakhir, memberikan pemahaman tentang pentingnya penggunaan gadget yang bijak. Ayat tersebut juga memerintahkan kepada kita untuk menjadi orang yang saleh. Salah satu ciri orang saleh adalah memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan dengan baik. Orang tua harus dapat menyampaikan kepada anaknya tentang pentingnya penggunaan gadget yang bijak.

Pada keluarga keempat, hasil observasi menunjukkan bahwa orang tua Lubna telah menerapkan nilai-nilai Islam dalam mendidik anak, terutama dalam hal penggunaan gadget. Mereka menekankan komunikasi terbuka, pengawasan aktivitas, dan memberikan panduan serta aturan terkait penggunaan gadget. Selain itu, mereka juga mendorong Lubna untuk melakukan aktivitas yang bermanfaat dan positif dalam kehidupan sehari-hari, seperti memancing bersama ayah, memasak bersama ibu, serta kegiatan rutin religius seperti TPQ.

Surat Al-Hijr ayat 99 mengajarkan kepada kita untuk terus mendidik anak sampai kematian memisahkan kita. Ayat ini juga memerintahkan kepada kita untuk mendekatkan diri kepada Allah Ta'ala dengan melakukan berbagai ibadah di setiap waktu sampai maut datang kepada kita. Berikut Q.S. Al-Hijr ayat 99 :⁶¹

وَأَعْبُدْ رَبَّكَ حَتَّىٰ يَأْتِيَكَ الْيَقِينُ

“dan sembahlah Tuhanmu sampai datang kepadamu kepastian (kematian).” (Q.S. Al-Hijr: 99).

⁶¹ Al-Qur'an dan Terjemahan, Q.S. Al-Hijr ayat 99. NuOnline. 2022. (<https://quran.nu.or.id/al-hijr/99>)

Surat Al-Hijr ayat 99 memerintahkan kepada kita untuk mendekatkan diri kepada Allah Ta'ala dengan melakukan berbagai ibadah di setiap waktu sampai maut datang kepada kita. Dalam hal ini, ibadah yang dimaksud tidak hanya ibadah ritual, tetapi juga ibadah sosial, seperti komunikasi yang baik dengan orang lain.

Komunikasi terbuka antara orang tua dan anak merupakan salah satu bentuk ibadah sosial yang dapat mendekatkan diri kepada Allah Ta'ala. Dengan komunikasi yang terbuka, orang tua dan anak dapat saling memahami dan saling mendukung. Hal ini dapat membantu anak untuk tumbuh menjadi pribadi yang baik dan bermanfaat bagi masyarakat. Pengawasan aktivitas anak juga merupakan bentuk ibadah sosial yang dapat mendekatkan diri kepada Allah Ta'ala. Dengan mengawasi aktivitas anak, orang tua dapat mencegah anak dari perbuatan yang buruk dan mengarahkan anak untuk melakukan perbuatan yang baik. Hal ini dapat membantu anak untuk tumbuh menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa.

Surat Al-Hijr ayat 99 juga memerintahkan kepada kita untuk terus mendidik anak sampai kematian memisahkan kita. Dalam hal ini, pendidikan yang dimaksud tidak hanya pendidikan formal, tetapi juga pendidikan non-formal, seperti pendidikan melalui penggunaan gadget. Panduan dan aturan terkait penggunaan gadget merupakan bentuk pendidikan non-formal yang dapat membantu anak untuk menggunakan gadget secara bijak. Dengan memberikan panduan dan aturan, orang tua dapat mengarahkan anak untuk menggunakan gadget untuk hal-hal yang bermanfaat, seperti belajar, mencari informasi, dan berkomunikasi dengan orang lain. Hal ini dapat membantu anak untuk tumbuh menjadi pribadi yang cerdas dan mandiri. Surat Al-Hijr ayat 99 juga memerintahkan kepada kita untuk mendekatkan diri kepada Allah Ta'ala dengan melakukan berbagai ibadah di setiap waktu sampai maut datang kepada kita. Dalam hal ini, ibadah yang dimaksud tidak hanya ibadah ritual, tetapi juga ibadah sosial, seperti aktivitas yang bermanfaat dan positif. Aktivitas yang

bermanfaat dan positif dapat membantu anak untuk mengembangkan potensi diri dan menjadi pribadi yang berguna bagi masyarakat. Dengan melakukan aktivitas yang bermanfaat dan positif, anak dapat belajar untuk bersosialisasi, berkolaborasi, dan memecahkan masalah. Hal ini dapat membantu anak untuk tumbuh menjadi pribadi yang tangguh dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

Selanjutnya keluarga terakhir yaitu keluarga kelima (Ibu Wati), hasil observasi keluarga terakhir menunjukkan bahwa orang tua Ariq berusaha membangun komunikasi interpersonal yang sehat dengan mengajarkannya untuk terlibat dalam kegiatan keagamaan, seperti sholawatan. Hal ini merupakan salah satu bentuk pendekatan Islami dalam mendidik anak. QS Al-Ahzab ayat 56 menyatakan bahwa Allah dan para malaikat-Nya bershawat untuk Nabi Muhammad SAW. Ayat ini mengajarkan kepada kita untuk bershawat kepada Nabi Muhammad SAW. Berikut Q.S. Al-Ahzab ayat 56:⁶²

إِنَّ اللَّهَ وَمَلَائِكَتَهُ يُصَلُّونَ عَلَى النَّبِيِّ يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا صَلُّوا عَلَيْهِ
وَسَلِّمُوا تَسْلِيمًا

“Sesungguhnya Allah dan para malaikat-Nya bershawat untuk Nabi. Wahai orang-orang yang beriman, bershawatlah kamu untuk Nabi dan ucapkanlah salam dengan penuh penghormatan kepadanya.” (Q.S. Al-Ahzab: 56).

Dengan mengajak Ariq untuk mengikuti sholawatan, orang tua Ariq mengajarkan kepada Ariq tentang pentingnya bershawat kepada Nabi Muhammad SAW. Hal ini merupakan bentuk pendidikan Islami yang baik. Secara khusus, sholawatan dapat mengurangi ketergantungan gadget oleh Ariq dengan cara yang pertama Menarik perhatian Ariq. Ariq dapat menikmati kegiatan sholawatan karena terdapat nyanyian dan gerakan yang menyenangkan. Kedua Menciptakan suasana yang religius. Sholawatan

⁶² Al-Qur'an dan Terjemahan, Q.S. Al-Ahzab ayat 56. NuOnline. 2022.
(<https://quran.nu.or.id/al-ahzab/56>)

dapat menciptakan suasana yang religius di dalam rumah. Suasana yang religius dapat membantu Ariq untuk tumbuh menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa. Dan yang ketiga yaitu Memberikan alternatif kegiatan yang positif. Sholawatan merupakan alternatif kegiatan yang positif bagi anak-anak. Ariq dapat menghabiskan waktunya dengan kegiatan yang bermanfaat dan tidak merugikan. Orang tua Ariq menerapkan pendekatan Islami yang tepat untuk mengurangi penggunaan gadget oleh Ariq. Dengan mengajak Ariq untuk mengikuti sholawatan, orang tua Ariq dapat membantu Ariq untuk tumbuh menjadi pribadi yang lebih baik.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tentang komunikasi interpersonal orang tua dan anak dalam mengatasi ketergantungan gadget di Desa Purbadana Kecamatan Kembaran, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Gadget menjadi daya tarik utama bagi anak-anak era sekarang yang semakin canggih. Banyak anak-anak yang kurang memperhatikan sekitarnya saat menggunakan gadget karena terlalu asik. Namun, perubahan perilaku anak-anak di desa purbadana kecamatan kembaran mulai tampak karena upaya orang tua seperti sikap tegas dan bentuk komunikasi interpersonal dari orang tua yang menghindarkan ketergantungan gadget pada anaknya.
2. Komunikasi dianggap sangat penting oleh orang tua. Komunikasi interpersonal orang tua dan anak dalam mengatasi ketergantungan gadget oleh kelima informan, dilakukan oleh kedua orang tua walaupun lebih sering dilakukan oleh ibu. Praktik komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh orang tua dan anak dari 5 keluarga menggunakan jenis komunikasi diadik yang mana didalamnya memperkuat posisi komunikasi yang dilakukan adalah menerapkan dan menciptakan komunikasi terbuka, kebebasan berbicara dan saling mendukung dalam mengatasi masalah ketergantungan gadget, memberikan aturan dan pedoman penggunaan gadget serta berdiskusi untuk mencapai keseimbangan dalam penggunaan gadget. Komunikasi melalui berbagai topik pembicaraan, menciptakan hubungan yang erat agar anak merasa lebih dekat dengan orang tuanya. Strategi komunikasi seperti memberikan arahan, membatasi konten, dan mendengarkan pandangan anak-anak menciptakan hubungan keluarga yang lebih kuat. Disamping orientasi percakapan yang tinggi, mereka juga mempunyai orientasi kepatuhan yang tinggi, menekankan keseragaman dan kepatuhan terhadap norma dan aturan keluarga. Adapun konsekuensi yang

diberikan oleh orang tua ketika anaknya tidak bisa mengikuti aturan yaitu seperti pengenaan sanksi atau ancaman dalam kerangka batasan yang wajar dan seimbang, dan tidak terlalu ketat. Secara keseluruhan, sejumlah ciri tersebut mengarah pada tipe keluarga konsensual dalam teori pola komunikasi keluarga oleh Mary Anne Fitzpatrick. Hal ini menggambarkan seimbang antara orientasi percakapan dan orientasi kepatuhan.

3. Pendekatan islami dalam mendidik anak terkait penggunaan gadget mencakup beberapa aspek yaitu pendidikan agama, kontrol dan nasehat bijak, teladan yang baik dalam penggunaan gadget, panduan dan aturan dengan pengawasan dan komunikasi terbuka, serta melibatkan anak dalam kegiatan keagamaan.

B. Saran

1. Akademis

Peneliti selanjutnya sebaiknya mempertimbangkan metode yang berbeda dalam mengeksplorasi tema komunikasi interpersonal. Melibatkan wawancara dengan sejumlah orang tua yang memiliki anak usia dini dapat memberikan perspektif yang lebih menyeluruh. Penelitian ini dapat dijadikan kontribusi untuk memperluas pemahaman dalam ilmu komunikasi, terutama dalam konteks komunikasi interpersonal.

2. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya yang fokus pada komunikasi interpersonal orang tua dan anak dalam mengatasi ketergantungan pada gadget.

3. Praktis

Orang tua seharusnya lebih terbuka untuk belajar mengenai komunikasi keluarga yang baik, terutama dalam konteks anak-anak yang masih berusia dini dan mengalami ketergantungan pada gadget. Penggunaan kata-kata yang mendidik dapat memiliki dampak positif pada psikologi dan kepribadian anak, sehingga tercipta hubungan yang lebih sehat antara orang tua dan anak.

C. Keterbatasan Penulis

Ada beberapa hambatan yang peneliti alami selama proses penyusunan skripsi ini, yang pertama adalah kurangnya literatur sehingga peneliti mengalami kesulitan dalam mengolah bagian pembahasan. Yang kedua, penulis membutuhkan waktu yang lama untuk memahami dan menggunakan sebuah teori yang tepat sehingga penulisan skripsi ini diperlukan waktu yang cukup lama.



DAFTAR PUSTAKA

- “*Al-Qur’an dan Terjemahannya*”, Bandung: Diponegoro, 2008.
- Abdullah Yudi, “*Komunikasi dalam Perspektif Teori dan Praktik*”, Yogyakarta: Budi Utama, 2017.
- Alfikalia, “*Faktor-Faktor Pendukung Kompetensi Komunikasi Interpersonal: Studi Kasus Pada Mahasiswa Tingkat Pertama Di Universitas Paramadina*”, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 6, No. 1, Juni 2019.
- Al-Qur’an dan Terjemahan, "Q.S. An-Nahl ayat 125", NuOnline, 2022, [https://quran.nu.or.id/an-nahl/125#:~:text=Sesungguhnya%20Tuhanmu%20Dialah%20yang%20paling,\(dakwah\)%20ke%20jalan%20Allah](https://quran.nu.or.id/an-nahl/125#:~:text=Sesungguhnya%20Tuhanmu%20Dialah%20yang%20paling,(dakwah)%20ke%20jalan%20Allah), (Diakses 18 November 2023).
- Al-Qur’an dan Terjemahan, "Q.S. An-Nisa ayat 103", NuOnline, 2022, <https://quran.nu.or.id/an-nisa/103#:~:text=Apabila%20kamu%20telah%20menyelesaikan%20salat,berdiri%2C%20duduk%2C%20maupun%20berbaring>, (Diakses 18 November 2023).
- Al-Qur’an dan Terjemahan, Q.S. Al-Ahzab ayat 21, NuOnline, 2022, [https://quran.nu.or.id/al-ahzab/21#:~:text=Sungguh%2C%20pada%20\(diri\)%20Rasulullah,serta%20yang%20banyak%20mengingat%20Allah](https://quran.nu.or.id/al-ahzab/21#:~:text=Sungguh%2C%20pada%20(diri)%20Rasulullah,serta%20yang%20banyak%20mengingat%20Allah), (Diakses 18 November 2023).
- Al-Qur’an dan Terjemahan, Q.S. Al-Ahzab ayat 56, NuOnline, 2022, <https://quran.nu.or.id/al-ahzab/56>, (Diakses 18 November 2023).
- Al-Qur’an dan Terjemahan, Q.S. Al-Hijr ayat 99, NuOnline, 2022, <https://quran.nu.or.id/al-hijr/99>, (Diakses 18 November 2023).
- Ascan F. Koerner and Mary Anne Fitzpatrick, “*Understanding Family Communication Patterns and Family Functioning: The Roles of Conversation Orientation and Conformity Orientation*”, in *Communication Yearbook 26*, ed. William B. Gudykunst, Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 2002.
- Ayu Sulistyowati, “Mencegah Kecanduan Gawai pada Anak”, <<https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/06/19/perkuat-regulasi-diri-anak-untuk-hindari-kecanduan-gadget>>, (Diakses, 23 Januari 2024).
- Bungin Burhan, “*Penelitian Kualitatif*”, Jakarta: Kencana, 2008.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, “*Kamus Besar Bahasa Indonesia*”, Balai Pustaka: Jakarta, 1990.

- Duha Augusta, “Addiction Risk Factors Using Smartphone To Students In SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta”, E-Journal Bimbingan dan Konseling, Edisi 3 Tahun ke-5 (2016).
- Edi H., Ahmad, “Komunikasi Antarpribadi Perilaku Insani dalam Organisasi Pendidikan”, cet.1, Jakarta : Rajawali Pers, 2014.
- Erlina F. Santika, “Hampir Separuh Anak Usia Dini Sudah Gunakan HP dan Mengakses Internet pada 2022”, <<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/16/hampir-separuh-anak-usia-dini-sudah-gunakan-hp-dan-mengakses-internet-pada-2022>>, (Diakses 23 Januari 2024).
- Firdaus Anwar, “Kata Dokter Soal Mata Bengkak Karena Keasyikan ML”, 19 Juli 2018, <<https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-4123465/kata-dokter-soal-mata-bengkak-karena-keasyikan-ml>>, (Diakses 15 April 2023).
- Gunawan Imam, “Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik”, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014.
- H.M. Arifin, “Hubungan Timbal Balik Pendidikan Agama di Lingkungan Sekolah dan Keluarga”, Jakarta: Bulan Bintang, 1978.
- Hafied Cangara, “Pengantar Ilmu Komunikasi”, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011.
- Hafied, Cangara, “Perilaku Organisasi”, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006.
- Harahap E., & Ahmad, Syarwani, “Komunikasi Antarpribadi Perilaku Insani dalam Organisasi Pendidikan”, Cet.1, Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Ilona V. Oisina Situmeang, “Komunikasi Organisasi Dalam Perspektif Objektif Dan Perspektif Subjektif”, Yogyakarta: Ekuilibria, 2016.
- Koerner, A. F., & Fitzpatrick, M. A., Family Communication Patterns Theory: A Social Cognitive Approach. In D. O. Braithwaite & L. A. Baxter (Eds.), Engaging theories in family communication: Multiple perspectives (pp. 50–65). Sage Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781452204420.n4>. 2006.
- Koesnan, R. A., “Susunan Pidana dalam Negara Sosialis Indonesia”, Sumur: Bandung, 2002.
- Kwon, M., Lee, J. Y., Won, W. Y., Park, J. W., Min, J. A., Hanh, C., Gu, X., Choi, J. H. & Kim, D. J., “Development and validation of a smartphone adiksi scale (SAS)”, Plos One, 8(2), 2013a.
- Littlejohn Stephen W., dkk. (2017). “Theories Of Human Communication”. Waveland Press, Inc. Long Grove, Illinois. Hlm. 232.

- Luthan Fred, *“Perilaku Organisasi (Alih Bahasa V.A Yuwono, dkk)”*, Edisi Bahasa Indonesia, Yogyakarta, 2006.
- Medis Siloam Hospitals, *“Ketahui Ciri-Ciri Kecanduan Gadget dan Cara Mengatasinya”*, Siloam Hospitals: 2023, https://www.siloamhospitals.com/informasi-siloam/artikel/ciri-cirikecanduan-gadget-dan-cara-mengatasi#mcetoc_1gs9vntbuhp7 , diakses pada 15 Juni 2023.
- Moleong, L. J., *“Metode Penelitian Kualitatif”*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001.
- Monavia Ayu Rizaty, *“Pengguna Internet di Indonesia Sentuh 212 Juta pada 2023”*, <https://dataindonesia.id/Digital/detail/pengguna-internet-di-indonesia-sentuh-212-juta-pada-2023>, (Diakses pada 14 Maret 2023).
- Morisan, *“Teori Komunikasi Individu Hingga Massa”*, Jakarta: Prenada Media Group, 2013.
- Muhammad A., *“Komunikasi Organisasi”*, Bandung: Rosda Karya, 2002.
- Muhammad Amin Rasyid, *“Interpersonal Communication That Inspires in EFL, ELT Worldwide”*, 2 (2), 2015.
- Mulyana, D., *“Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar”*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2017..
- Mulyati, T., NRH. Frieda, *“Kecanduan Smartphone Ditinjau Dari Kontrol Diri dan Jenis Kelamin Pada Siswa SMA Mardasiswa Semarang”*, Jurnal Empati, Vol. 7, No. 4, 2018.
- Mutia Annur Cindy, *“BPS: 88,9% Anak 5 Tahun ke Atas Mengakses Internet Untuk Bermedia Sosial”*, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/24/bps-8899-anak-5-tahun-ke-atas-mengakses-internet-untuk-media-sosial> (diakses 14 Maret 2023).
- Nawawi Haedar, *“Penelitian Terapan”*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1996.
- Nurudin, *“Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar”*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Onong Uchana Effendi, *“Ilmu, Teori, dan filsafat komunikasi”*, Bandung: Penerbit Citra Aditya Bakti, 2003.
- Paramita, T., & Hidayati, F., *“Smartphone addiction ditinjau dari alienasi pada siswa SMAN 2 Majalengka”*, Jurnal Empati, 5 (4), 2016.

- Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M. Si. “*Triangulasi dalam Penelitian Kualitatif*”, GEMA: 2010, <<https://uin-malang.ac.id/r/101001/triangulasi-dalam-penelitian-kualitatif.html>>, (29 Juni 2023).
- Saebani, Beni Ahmad dan Hendra Achdhiyat, “*Ilmu Pendidikan Islam Jilid 1*”, Bandung: Pustaka Setia, 2009.
- Safir Makki, “Dua Remaja Bekasi Alami Gangguan Jiwa Akibat Kecanduan Gim HP”, 17 Oktober 2019, <<https://www.cnnindonesia.com/nasional/20191017105052-20-440267//dua-remaja-bekasi-alami-gangguan-jiwa-akibat-kecanduan-gim-hp>>, (Diakses 15 April 2023).
- Sandu Siyoto, M. Ali Sodik. 2015. *Dasar Meteorologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Pulishig, 2015), Cet ke 1.
- Sudjana Nana, “*Penelitian dan Penilaian*”, Bandung: Sinar Baru, 1989.
- Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*”, dan R & D, cetakan ke-17, Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan*”, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sukmadinata, nana syaodih, “*Metode Penelitian Pendidikan*”, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.
- Vanya Karunia Mulia Putri, “*Komunikasi Triadik: Pengertian dan Contoh Komunikasinya*”, (2022) <<https://www.kompas.com/skola/read/2022/02/14/100000769/komunikasi-triadik--pengertian-dan-contoh-komunikasinya>>, (14 Juni 2023).
- W J S Poerwadarminta, “*Kamus Umum Bahasa Indonesia, (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan)*”, Jakarta: 1976.
- Whisnu Pradana, “*Kasus Anak Kecanduan Gadget di Jabar, Belasan Rawat Jalan-Ada yang Meninggal*”, 21 Maret 2021, <<https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5501680/kasus-anak-kecanduan-gadget-di-jabar-belasan-rawat-jalan-ada-yang-meninggal>>, (Diakses 15 April 2023).
- Widjaja, A. W., “*Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*”, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2000.
- Wiryanto, “*Pengantar Ilmu Komunikasi*”, Jakarta: Grasindo, 2005.
- Wursanto, Fenny Oktavia. “*Upaya Komunikasi Interpersonal Kepala Desa Dalam Memediasi Kepentingan PT. Bukti Borneo Sejahtera Dengan Masyarakat Desa Long Lunuk*”, Jurnal Komunikasi. Vol. 4, No. 1, 2016.

Yaumil Agoes Achir, *“Peranan Keluarga Dalam Pembentukan Kepribadian Anak”*, buku seri keluarga sejahtera, Jakarta : 1995.

Yusuf Adi M., “Bijak Penggunaan Gadget Untuk Anak”, <https://utama.tegalkab.go.id/news/view/artikel/bijak_penggunaan_gadget_untuk_anak_20231109160338>, (Kompas: Diakses 23 Januari 2024).

Zakiah Drajad, *“Pendidikan Anak Dalam Islam”*, Jakarta: Balai Pustaka, 1998.

Zurich, “5 Dampak Negatif HP Bagi Anak Usia Dini dan Perkembangannya”, 1 Desember 2020, <<https://www.zurich.co.id/id-id/blog/articles/2020/12/5-dampak-negatif-hp-bagi-anak-usia-dini-dan-perkembangannya>>, (Diakses 23 Januari 2024).



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran I, pedoman wawancara

1. Informan Wawancara

Orang Tua yang memiliki anak SD di Desa Purbadana Kecamatan Kembaran beserta anaknya dan keluarga terdekat sebagai informan pendukung

2. Pedoman Wawancara Penelitian

Pertanyaan wawancara dengan Orang Tua yang memiliki anak SD di Desa Purbadana

KEBIASAAN PENGGUNAAN GADGET

1. Apakah anda memfasilitasi gadget untuk anak? Apakah ada fasilitas wifi atau internet? Sejak umur berapa anak menggunakan Gadget?
(Kroscek anak)
2. Apa alasan anda memberikan/mengizinkan anak untuk menggunakan gadget? Aplikasi atau konten apa saja yang biasanya dilihat oleh anak anda? Terus ngaksesnya itu apa tontonannya itu apa?
(Kroscek anak)
3. Berapa lama durasi penggunaan gadget pada anak dalam sehari?
(Kroscek anak & kroscek orang terdekat)
4. Apakah anda tidak takut apabila anak sering menggunakan gadget dalam waktu yg lama?
(Kroscek anak)

BENTUK KOMUNIKASI YANG DIGUNAKAN ORANG TUA KEPADA ANAK

1. Apakah komunikasi dengan anak itu penting bagi ibu? Sesering apa ibu melakukan komunikasi dengan anak? Anak lebih dekat sama orang tuanya itu ke ibu apa ke bapaknya ya? Kenapa lebih dekatnya sama ibu? Lalu, anak lebih terbuka ke siapa? Lebih nurut ke siapa? Kenapa kirakira?
(Kroscek anak dan keluarga terdekat)

2. Ibu / bapak suka ngasih aturan ga ya terkait penggunaan gadget? apa anak nurut? Apakah ibu melibatkan anggota keluarga(suaminya atau anaknya) dalam pengambilan keputusan terkait aturan penggunaan gadget?
(Kroscek anak dan keluarga terdekat)
3. Bagaimana cara ibu menjaga agar komunikasi didalam keluarga itu tetap berkualitas meskipun zaman sekarang ya pasti pada sibuk sama gadgetnya masing-masing?
4. Apakah ada dampak positif yang dirasakan oleh anak? Dan bagaimana ibu menanggapi?
(Kroscek anak)

TINDAKAN ORANG TUA KEPADA ANAK PECANDU GADGET

1. Sejauh mana anda dapat menggunakan gadget? Apakah anda dapat mengecek isi HP anaknya? Kalo pas anak sedang bermain gadget, sbg orang tua itu ibu ngapain? Apakah dibiarkan saja atau ikut didampingi? Kalo pas anaknya lagi nonton tapi tontonannya dewasa untuk seusia anak-anak, itu ibu diemin atau suruh ganti tontonan terus dikasih nasehat?
(Kroscek anak dan keluarga terdekat)
2. Apakah jika anak keasyikan main gadget jadi tidak memperhatikan ortunya bicara? Bagaimana anda memberikan penjelasan untuk berhenti memakai gadget?
(Kroscek anak dan keluarga terdekat)
3. Bagaimana respon/feedback perilaku anak ketika diperbolehkan dan tidak diperbolehkan bermain gadget? ketika tidak diperbolehkan apakah anak suka minta sesuatu ke ibu? Kaya misal ya oke ga main hp tapi adek minta uang atau apa begitu
(Kroscek anak dan keluarga terdekat)
4. Agar anak tidak kecanduan gadget biasanya ibu atau bapak melakukan apa ya? Ada triknya ngga biar anak tidak kecanduan gadget? atau bisa dibeliin jajan, mainan, liburan atau suruh main diluar sama teman teman biar ga terlalu megang hp? Apakah keinginan anak selalu dituruti?
(Kroscek anak dan keluarga terdekat)

5. Apa ibu pernah ngasih tahu ngasih pemahaman terkait bagaimana penggunaan gadget yang tepat kepada anak? Bagaimana ngasih pemahamannya? Apakah Anda pernah menjelaskan terkait dampak negatif dan positif gadget kepada anak? Apa saja yang sudah Anda jelaskan? Lalu setelah tahu dampak negatif dan positifnya, apa saja dampak negatif atau positif yang sudah dialami oleh anak terkait penggunaan gadget? anak pernah cerita ga atau ibu merasakan gara gara main hp terus itu jadi pusing atau sakit mata, penglihatan kabur atau jadi pegel pegel, sulit konsentrasi, suka gelisah, takut, ga bisa ngasih jarak dengan hpnya, lebih sensitif tersinggung ketika sedang main hp diganggu, terus terusan hpan.

(Kroscek anak)

6. Lebih efektif mana antara anak bermain gadget dengan bermain diluar rumah bersama teman temannya? Kalo anak lagi ga main gadget, tapi main diluar, apakah ibu mengontrol pergaulan anak bersama teman temannya? Dengan cara apa?

HAMBATAN

1. Apa saja hambatan yang ibu rasakan dalam proses komunikasi pengarahan bimbingan kepada anak terkait penggunaan gadget? Bagaimana respon anak ketika anda melakukan komunikasi, pengarahan, atau bimbingan?

3. Jawaban Wawancara Penelitian

KEBIASAAN PENGGUNAAN GADGET

a. Informan Keluarga 1

Pengakuan dari orang tua anak yaitu Ibu Eni Purwati informan 1 dalam penelitian ini, yang menyatakan:

“saya sebenarnya tidak memfasilitasi hp untuk anak. Tapi kan anak saya memaksa ingin main hp. Saya juga tidak memfasilitasi paket data tetapi dia memakai wifi tetangga yang gratis. Dia menggunakan hp sejak umur 9 tahun”.

Kroscek dari ghussan

“iya aku sampe mohon-mohon minta hp, masa temen-temennya pegang hp, aku engga. Aku ga pernah dikasih paketan, jadi aku wifian di tempat

tetangga. Kan ada wifi gratis. Tapi kadang kalo aku mau beli paketan kalo buat pergi liburan ya aku nabung dulu. Aku main hp kira-kira sejak tahun 2020.”

“saya mengizinkan anak bermain hp untuk hiburan agar tidak main yang jauh-jauh, untuk belajar dan jika ada tugas. Aplikasi yang sering dilihat oleh anak saya itu ada tiktok nonton yang lucu-lucu, terus main game, mabar.”

Kroscek dari ghussan

“aplikasi yang aku pake, mobile legend, tiktok, viva (bola), billiard, sering whatsappan sama teman buat ngajak ngajak main. Kalo tiktok aku suka nonton mukbang, terus random. Seringnya si game.

“saya ngasih waktu anak bermain hp dalam sehari itu aslinya 1 jam. Tapi kadang melanggar. Kalo pagi si engga mainan hp, dia nonton tv. Pulang sekolah jam 1 an sampe ashar. Habis ashar tidak main hp. Dia main sepak bola. Habis maghribnya ngaji. Habis isya sampai jam 9 itu baru main hp lagi. Tapi kadang juga sampai jam 10. Terus tidur”.

Kroscek dari ghussan

“aku main hpnya kalo pulang sekolah, sama abis isya sampe jam 9”

Kroscek dari mbah

“hpannya habis sekolah sama malem dibatasi sampai jam 9.

“perasaan takut ya ada jika anak sering main hp. Matanya bisa rusak. Mengganggu segalanya deh. Belajar, ngaji”.

Kroscek dari ghussan

“iya takut kalo keseringan main hp takut hpnya rusak.

b. Informan keluarga 2

Berikut hasil wawancara dari informan 2 orang tua dari anak yaitu ibu sunarti dalam penelitian ini, yang menyatakan:

“iya saya memfasilitasi gadget untuk anak karna untuk kegiatan sekolah. Paling saya fasilitasi internet data tidak pakai wifi. Anak saya menggunakan gadget dari umur 10 tahun.”

“saya mengizinkan anak bermain gadget ya untuk kebutuhan sekolah. Seringnya anak saya mengakses google, sama ya tiktok, game sama youtube.”

“durasi anak menggunakan gadget dalam sehari itu 2-3 jam. Habis sekolah. Seringnya main hp waktu tertentu, waktu liburan hari sabtu minggu”

“saya tidak takut kalo anak terlalu lama main gadget. kan dipantau terus.

Kroscek dari izam:

“aku pakai paketan tapi juga pake wifi tetangga di belakang rumah kan wifinya sampe rumahku. Aku dapet passwordnya dikasih sama yang punya. Buat tiktokan, Waan, Mlan. Kadang browsing juga. Aku bisa mama juga bisa. Kalo mainan hp itu pagi pagi pas mau berangkat sekolah. Maem sambil hpan. Bangun tidur aku sholat dulu terus mandi hpan baru makan. Terus pulang sekolah, malem, kalo sore dicas. Kalo malem sampe jam 9 dari jam 8. Kalo kelamaan main hp juga takut jadi anak yang males ngapa apa karna sudah hpan terus”

Kroscek dari orang terdekat (bapak)

“paling saya liat izam main hp pas pagi sambil makan sebelum saya berangkat kerja, sama malem kisaran 1 jam main hp abis itu tidur.”

c. Informan Keluarga 3

Pengakuan dari orang tua anak yaitu ibu lulu fauziah informan 3 dalam penelitian ini, yang menyatakan :

“memfasilitasi ngga ya... karna dia beli pakai uang sendiri. Aku mah gamau. Aslinya tidak memfasilitasi. Aslinya males buat beliin Cuma sendirinya punya keinginan terus nabung, uangnya terkumpul baru beli sendiri. Untuk internet itu nunut wifi tetangga. Sebenarnya ga difasilitasi tapi untuk kebutuhan pekerjaan tapi ya anak ikut-ikutan. Anak saya megang hp ya dari kelas 3 SD 8 tahun.

Kroscek dari aqlan

“aku beli hp pakai uang sendiri nabung kalo dikasih uang saku sama uang dari orang-orang. Aku juga kalo hpan pakenya wifi tetangga”

“ya ngizinin karna dia beli pakai uang sendiri. Aplikasi yang dipakai aqlan paling ya freefire, mobile legend, youtube kids. Tapi biasanya colong colongan pakai youtube yang biasa. Kalo youtube kids tek downloadin sama saya. Soalnya kan adiknya yang masih kecil kadang minjem. Jadi kalo adiknya pakai youtube biasa kan bahaya soalnya kadang muncul hal yang ga baik. Kalo youtube kids kan engga. Bisa diatur. Kalo youtube kids paling buat nonton kartun tapi kan sesuai umur. Belajar nyanyi. Sama aku tek daftarinnya untuk usia 3 tahun paling ya nyanyi-nyanyi.”

Kroscek dari aqlan

“aku paling sering si nonton youtube nonton kartun kadang nonton bareng sama adek. Main game kalo lagi ada temennya nanti mabar. Kalo sendiri juga ya main”

“begitu bangun, yang dicari ya hp lah. Kadang kadang kalo makan sambil hpan. Pulang sekolah ga lama kan TPA, terus nanti pulang TPA ya HP. TPA kan pulangnyanya jam 5an, biasanya jam 5 an kan main sama teman dulu. Nanti abis maghrib mainan hp lagi sampai tidur. Kadang jam 8 mau tidur, jam 9 mau tidur. Kalo hpan yang sampe malem banget kayanya belum pernah. Paling kalo sabtu minggu itu kan banyak teman-temennya ya maksimal sampe jam 9 lah”

Kroscek dari aqlan

“aku mainan hp ga sampe malem banget si walopun ada temennya, soalnya kan mereka pada dijemputin sama orang tuanya. Kalo sudah gada temennya ya aku tidur”.

Kroscek dari bapak

“pagi makan sambil main hp. kalo malam sudah ga ada temennya ya aqlan merem. Hpnya ditaroh. Anu anaknya penakut si. takut hantu. Jadi kalo ngga ada temennya atau ditinggal tidur sama orang tuanya kan dia sendirian itu dia ga berani jadi ikut tidur”

“dibilang ga takut si sebenarnya takut ya. Makanya saya ga ngasih anak hp, takut mainan hp terus. Nyatanya sudah beli hpan terus. Sudah sering mbilangin juga. Dia kan kadang kalo hpan layarnya itu di fullin. Sudah

sering banget tek bilangin jangan kefullen. Kadang matanya kaya rada bengkak. Kadang tek suruh pakai kacamata antiradiasi. Tapi anu risih si jadi jarang dipake.”

Kroscek dari aqlan

“takut kalo sering main hp lama lama, tapi bagaimana ya aku suka main hp”

d. Informan keluarga 4

“ngga memfasilitasi tapi ada. Berawal dari orang tua punya, terus anak juga jadi ikut mainan, berlanjut dipegang sendiri. Saya juga tidak memfasilitasi paketan. Kalo wifi kan untuk kebutuhan bisnis sama untuk keperluan kuliah bukan serta merta untuk anak. Tetangganya saja ikut ikutan nyambung wifi apalagi anak sendiri. Anak saya megang hp ya sejak TK kira-kira.”

Kroscek dari lubna

“dirumah aku wifian tapi aku juga suka wifian di tempat tetangga yang ada wifi gratis. Lebih asyik kalo main hp rame sama teman.”

“pada dasarnya bukan alasan mengizinkan anak menggunakan gadget. tapi kita ngikutin zaman. Apa kita mau kolot? Konsepnya itu ngikutin zaman tapi dalam ukuran. Ada batasan ga overload. Aplikasi yang digunakan lubna ada tiktok, snackvideo, youtube, whatsapp pakai whatsappnya mama buat Whatsapp sama temennya buat samper samperan main, tpq, jajan.

Kroscek dari lubna

“aku suka tiktokan sama snack video nontonin mak beti, makanan-makanan, trus nontonin film tahan tawa sama nontonin 3 anak yang lagi hilang misterius. Terus youtuban nonton sakura, kayuta dan kak mio, film hantu, film lucu, sama nabi-nabi.”

“durasinya 3 jam.”

Kroscek dari lubna

“kalo bangun tidur belum mainan hp, soalnya belum ada hpnya mama, hpku ngelag. Terus siang, jam 1 terus jam 2 mandi TPQ, habis TPQ main sebentar di luar, terus Hpan, sholat maghrib labas ga sholat isya. Kadang-

kadang sama mama disuruh sholat dulu baru Hpan lagi. Terus habis isya kadang ngerjain PR tiba-tiba ngantuk langsung tidur”

Kroscek dari ayah

“saya batasin waktu main hp 3 jam”

“karna dalam pantauan”

Kroscek dari lubna

“takut dimarahin ayah, sama takut jadi bodoh. Kan sebentar lagi mau tes. Mbokan ga jadi ranking 1.”

e. Informan keluarga 5

“sebenarnya waktu itu ga memfasilitasi ya Cuma anu hpku rusak jadinya beli lagi terus ariq ikut make. kalo hpan ya pakai kuota, kalo wifi engga. Cuma kan seringnya download youtube di warnet itu gratis. Terus nanti di rumah tinggal nonton. Ariq yang full megang hp tapi ya masih berbarengan sama aku itu dari TK. Anak sekarang lah ya. Orang tua kalah.”

Kroscek dari ariq

“aku dibeliin kuota sama mama. Jadi kalo tiktokan pakenya kuota, kalo mau nonton youtube, aku download dulu di warnet terus nanti nontonnya offline.”

“alasan aku ngasih hp ya aslinya biar ariq ga pergi-pergi. Tapi dia downloadin sendiri aplikasinya. Paling game doang. Terus nontonin tiktok, youtube. Nonton kaya frost diamond. Anak kecil kecil lah kartun, kalo tiktok Cuma liatin beranda-beranda doang, komedi. Kalo sekarang lagi seneng liat sholat. Tapi ya kalo ada temennya hpnya di gletak di tinggal. Mainan sama temennya.

“paling pagi sambil makan bentar doang sekitar 10 menit. Terus abis itu kan sekolah ya paling pulang sekolah jam 12 sampe sekarang. Ashar lanjut terus paling sampe jam 5. Maghrib kan ngaji. Terus mainan sama temennya. Terus lanjut lagi hpan. Tapi kan ada jeda nya ga labass terus.”

Kroscek dari ariq

“aku main hpnya pagi, siang, ashar, sama malem.”

Kroscek dari mbah

“ya itu biasa anak kalo makan ya sambil hpan, pokoknya kalo gada kegiatan ya yang di pegang hp.”

“sebenere takut si tapi kan selalu tek awasin nonton apa, kalo kira-kiranya nonton yang rada kurang bener tek tanyain siapa yang ngajarin? Terus kadang diajarin sama teman. Temennya yang nyuruh. Terus ya tek larang tek bilangin jangan lagi-lagi tar tek marahin. Kaya gini itu buat orang dewasa. terus sekarang ya engga. Takutnya nonton yang macem-macem, ikut-ikutan teman, takut radiasi juga yakan.

Kroscek dari ariq

“aku takut kalo keseringen main hp, takut juga kalo lagi diajarin sama teman temennya yang ga baik nanti dimarahin sama mama.”

BENTUK KOMUNIKASI YANG DIGUNAKAN ORANG TUA KEPADA ANAK

a. Informan keluarga 1

Orang tua memfasilitasi gadget untuk anaknya, pasti mempunyai maksud serta tujuan. Berikut adalah data yang didapatkan penulis dari informan 1 tentang bentuk komunikasi yang digunakan oleh orang tua kepada anak.

“Komunikasi sangat penting dalam keluarga terutama dengan anak sendiri. Saya sering banget melakukan komunikasi dengan anak. Sehingga anak menjadi lebih dekat dan nurut dengan saya ibunya daripada bapaknya. Karna yang sering di rumah itu saya. Sering nasehatin dan sering bercanda. Anak saya selalu terbuka, dan sering bercerita tentang dirinya kepada saya seperti aktivitasnya di luar rumah dan masalah masalah yang terjadi pada dirinya.”.

Kroscek dari ghussan

“ya ngobrol, cerita-cerita pas lagi di sekolahan. Sering ngobrolnya sama mama kalo sama bapak kadang-kadang. Diskusi minta liburan ke pantai. Aku lebih deket sama mama karna asyik. Kalo bapak ga asyik sering pergi-pergi. Ya aku dikasih aturan kalo mainan hp.

“pasti dikasih aturan dan anak saya nurut. Hpan pakai waktu. Anak saya setuju setuju saja. Kadang saya suruh tidur dulu baru boleh main hp. Suruh makan dulu suruh belajar dulu. Begitu.”

Kroscek dari ghussan

“Kalo yang suka ngatur ngatur itu mama. Kalo bapak engga. Aku ya nurut kalo diatur biar hpnya ga disita.

“biar komunikasi tetap berjalan, aku ajak anak untuk duduk duduk bareng di teras rumah sambil ngobrol, bercanda, kadang ya hpan bareng di teras nanti obrolannya yang kita liat di hp, kalo ngga ya aku ajak keliling motoran sambil ngobrol.

Kroscek dari ghussan

“iya mama suka ngajak duduk dudukan di depan, bercanda asyik deh.

Kroscek dari mbah

“bu eni sama ghussan sering ngobrol, dia juga lebih deket sama mamanya karna sering berinteraksinya ya sama mamanya, soalnya bapaknya keluar tiap hari sampe malam baru pulang. Kalo untuk terbuka sama keduanya, bapak mama, tapi lebih sering ke mamanya. Sebenarnya anak nurut sama dua-duanya. Tapi keliatannya lebih ke bapak soalnya memang dia kan ga terlalu sering ngatur-ngatur, jadi yaudah nurut saja. Kalo ke mamanya kan banyak banget aturan yang pasti seorang anak ada saja lah tidak nurutnya. Tapi seringnya ya nurut.”

“dampak positif yang udah dirasakan, ghussan jadi bisa mencari pelajaran lewat google, dia juga jadi bisa bikin bikin sesuatu ketrampilan karna liat tutorial dari tiktok. kadang juga suka eksperimen masak-masak liat vidio dari tiktok. trus juga sama buat whatsapp sama temen temennya. Ya saya dukung selagi itu tidak berbahaya”

b. Informan keluarga 2

Berikut hasil wawancara dari informan 2 orang tua dari anak yaitu ibu sunarti dalam penelitian ini, yang menyatakan:

“komunikasi penting, ya saya sering melakukan komunikasi dengan anak jadi anak lebih deket sama saya lebih terbuka juga kan jadinya lewat

komunikasi itu, tapi kalo sama bapaknya juga terbuka. Kalo dia nurut ke bapak sama ibu. Pasti saya kasih aturan. Membatasi penggunaan gadget, saling mendukung. Kita sekeluarga saling kasih aturan saling mendukung. Kualitas komunikasinya juga tetap terjaga karna ya kita saling mendukung saling meluangkan waktu.”

Kroscek dari izam

“aku lebih deket sama mama, mama sering mbilangin, lumayan galak tergantung aku nurut apa nggganya. Yang ngasih duit juga mama. Terbuka ya terbuka. Tapi aku nurut ke bapak juga nurut ke semuanya. Mama sama bapak suka ngasih aturan kalo aku hpan. Suka diskusi juga. Aku nurut. Terus kalo pulang sekolah ya aku suka dudukan tiduran bareng sama mama nanti ngobrol, terus kalo lagi nonton tv juga.

Kroscek dari bapak

“kalo saya sudah pulang kerja ya pasti saya sempatkan untuk ngobrol sama anak istri. Anak lebih dekat ke ibunya itu pasti. Tapi kalo terbuka ke saya juga terbuka. Kadang saya lebih tegas dengan niatan yang baik. Peraturan dan batasan bermain hp itu perlu, dan saya berperan didalamnya. Saya dan ibu selalu berusaha mempunyai keseimbangan antara memberikan aturan maupun mendukung izam berkembang. Kami juga suka berdiskusi bersama contohnya terkait keputusan penting yang perlu diambil. Izam juga nurut kalo dikasih aturan.

“dampak positif yang udah izam rasakan ya dia jadi bisa cari apapun di google terutama tentang pelajaran. Awalnya saya tidak suka kalo izam cari-cari di google, harusnya mikir sendiri. Tapi semakin kesini, saya juga bisa ngertiin, mendengarkan apa yang anak saya rasakan.”

c. Informan keluarga 3

“komunikasi penting. Harus. Biar kita tahu apa maunya anak, ngerti sehari-harinya anak, biar anak deket sama orang tua. Ngobrol sekolahnya tadi bagaimana, kalo ngobrol kan anak jadi deket kalo ada apa-apa mau ngomong. Semuanya lah diobrolin. Aqlan ya jelas lebih deket sama ibunya. Jangan ditanya haha. Karna ibu itu lebih banyak waktu dengan anak. Tapi

ada saat saat bapaknya meluangkan waktu untuk ngobrol sama anak juga. Anak lebih terbuka ke ibunya tapi kalo nurut lebih ke bapaknya. Gatau kenapa itu. Mbuh ibunya ngomel kaya bagaimana lebih nurutnya ke bapak. Apa karna takut ya gatau juga. Dibilang galak ya galakan aku. Kaya misal bapaknya Cuma ngliatin anak, padahal ga bikin salah, langsung nangis. Gatau gimana memang takutnya ke bapaknya.

Kroscek dari aqlan

“ya aku sering ngobrol sama ibu, ngobrolin sekolah kalo ngga ya random, terus juga kalo aku ingin sesuatu ya aku obrolin sama ibu. Ngrasanya si deket sama dua duanya ya tapi lebih deket sama ibu lebih terbuka sama ibu.

“ya, aku sama bapak jelas ngasih peraturan dan anak ya nurut banget kalo sama bapaknya. Tapi kalo sama saya kadang nurut kadang nanti nanti.”

Kroscek dari aqlan

“kadang aku nurut, kadang engga. Tergantung kalo aku moodnya lagi bagus ya nurut kalo lagi engga ya engga.”

“biar komunikasi tetap berkualitas aku ajak makan bersama, kumpul-kumpul abis maghrib. Pokonya hp di taroh semua. Ngobrol bareng. Harus ada quality time.

Kroscek dari aqlan

“iya ibu suka ngajak kumpul bareng. Nyuruh hpnya ditaroh”

Kroscek dari bapak

“komunikasi sering. Iya memang anak lebih deket sama ibunya karna aku kan ketemunya pagi sama malem. Kalo ibunya kan ketemu dari buka mata sampe tutup mata lagi. Kalo aku pulang kerja waktunya juga buat aku sendiri kebanyakan. Tapi ya juga kadang ngluangin waktu buat ngobrol sama istri sama anak. makan-makan diluar, luar teras maksudnya haha. Kadang tetangga kan dateng ikut ngumpul, ngobrol. Biasanya misal anak lagi hpan terus, nanti dibilangin. Qlan hpnya taroh dulu. Ayo ngobrol-ngobrol bareng. Yang namanya orang tua yaa, ketika kita ngomongin anak ya kita juga ga hpan. Tapi ada juga kadang kan namanya orang cape ya ingin cari hiburan sendiri dulu laah. Tapi aqlan lebih nurut ke saya lebih

terbuka ke ibu. Begitu saya pulang kerja ini tahu tahu aqlan sudah ke kamar mandi lari buat mandi. Engga yang gede engga yang kecil sama nurutnya ke bapak. Terkait peraturan penggunaan gadget kita berdiskusi bersama ada aku, ibu, sama aqlan.”

“aqlan jadi bisa belajar nyanyi lewat youtube kids yang memang dikhususkan untuk anak anak. jadi mengembangkan bakatnya juga. Saya kasih arahan juga kalo nonton apa-apa ya pakai youtube kids saja.”

d. Informan keluarga 4

“penting. yap sering komunikasi. Lubna lebih deket sama aku karna ayahnya kan sibuk. Kalo terbuka ke semuanya. Lebih nurut ke ayah. bukan karna takut, ya karna kepatuhan.”

Kroscek dari lubna

“aku sering ngobrol sama mama, ngobrolin PR, baju, peralatan sekolah, sama bikin masak-masak begitu. Kalo ada temennya yang nakal ya aku cerita. Kalo sama ayah jarang ngobrol soalnya sibuk sama suka mancing terus. Aku deket sama dua-duanya. Tapi yang paling deket banget sama mama karna mama tidur sama aku, mama nganterin aku, mama mbikinin aku makanan sama nganterin aku TPQ samaa masih banyak. Aku juga lebih terbukanya ke mama tapi kalo sama ayah ya pas lagi mancing bareng. Aku nurut kok ke mama sama ayah.”

“iya suka ngasih peraturan melibatkan mama, ayah, mbah, lubna. Anak ya nurut.

Kroscek dari lubna

“dua-duanya suka ngasih aturan. Mama sama ayah. Aku nurut.”

“ya makan bersama, komunikasi duduk bareng dirumah, sharing, pulang sekolah lah”

kroscek dari lubna

“suka ngajak kumpul bareng makan makan.”

Kroscek dari ayah

“biasanya kalo lagi libur atau apa begitu kan lubna pengennya mancing. Aku lagi mau mancing yaudah lubna ikut. Itu juga kesempatan biar aku ada

waktu buat deket sama anak. Ibaratnya ya punya waktu yang berkualitas lewat mancing.”

“kalo lubna dia jadi punya wawasan yang luas dengan mengakses informasi dari google, tiktok, youtube, dan lainnya. dari situ juga jadi meningkatkan ketrampilan bahasanya lubna juga karna yaa sering nonton nonton konten gitu. kan terasah dengan sendirinya. selain itu juga untuk komunikasi jarak jauh dengan temannya dan orang tuanya kalo lgi kerja.”

e. Informan keluarga 5

“penting banget. Biar anaknya merasa ada yang buat mengadu, buat tukar rasa, pulang sekolah ya crita, mah tadi blablabla, ya tek tanggepin. Kaya tadi ada teman cowo yang bantu ngerjain pelajaran ya crita. Kadang ya tek tanyain tadi ngerjain apa. Tek tanyain kegiatannya apa disekolah. Kalo deket itu ya sama saja, mau sama aku atau sama bapak ya deket. Ngga yang Cuma sama aku saja. Dulu si iya Cuma deket sama aku terus. Tapi kalo sama bapaknya ya mau soalnya kan ngerti aku kerja. Kalo terbuka ya sama saja. Ke bapaknya mau cerita, ke aku juga mau cerita. Kayane kalo nurut ke bapaknya deh. Karna kalo sama aku mungkin beda ya cowo sama cewe. Kalo misal beli jajan sama bapaknya ya sudah 1 doang. Kalo sama aku lahhh macem-macem yang diminta. Sama bapaknya deh mau dibilanginnya. Kek dijanjiin besok besok. Tapi kalo sama aku ya pertamanya manyun. Cuma ya nurut. Mungkin lebih nurut ke bapaknya karna kalo minta sesuatu ga langsung diturutin. Kalo sama aku kan ya selama aku bisa kenapa engga. Mungkin nanti kalo sudah dewasa kan sudah ga minta-minta lagi. Anu buat kebaikan inih. Kaya sholawatan ya sana lah. Kalo ga penting banget ya biarin. Walaupun marah. Dia marahnya diem. Ga pernah ngamuk.”

Kroscek dari ariq

“sering ngobrol, ngobrolin sekolah, ngobrolin pas main sama tema-teman, kalo ada teman yang ga bener ya aku crita, nanti mama nasehatin. Aku deket sama mama juga sama bapak. Sering crita-crita ya sama mereka berdua gantian. Aku lebih nurut ke bapak. Karna sekalinya bapak engga ya

engga. Kalo sama mama sekalinya mama engga tapi kadang mama ga tegaan jadi ya aku diturutin begitu jadi aku suka nglunjak.”

“ya sebenere iya ngasih aturan melibatkan bapak, mbah, anak juga. Suruh jangan main hp terus, suruh jangan kelamaen, suruh belajar dulu, tapi ya seringnya anak hm hm doang. Tapi kalo dia ga nurut sebenarnya ya ada rasa marah begitu, tapi ya mau bagaimana lagi. Anaknya kaya begitu ya. Yaudah lah.

Kroscek dari ariq

“bapak, mama, mbah, suka ngatur aku, tapi aku paling nurut ke bapak.”

“yang penting ya diajak ngobrol biar tetap ada komunikasi yang berkualitas, diajak apa bareng begitu, ya kaya gini contohnya sholatan. Dirumah ya kadang kalo lagi ingin belajar ya belajar. Besok ada pelajaran apaa? Belajar. Ya nurut.

Kroscek dari ariq

“mama sama bapak suka ngajak ngobrol, terus bikin bikin mainan liat dari youtube.”

Kroscek dari mbah

“orang tua ariq sering melakukan komunikasi jika mereka sedang sama sama luang waktunya. Saya liat ariq ngrasa nyaman ngobrol sama orang tuanya. Mereka deket dan ariq jadi keliatan bisa berbagi perasaannya sama orang tuanya. Ariq lebih sering nurut sama bapaknya dalam beberapa hal pas dia dikasih aturan. Orang tuanya ya ngasih aturan penggunaan hp jelas ke ariq.”

“ariq dia suka bikin bikin kerajinan tangan, dia nyontoh dari youtube. saya seneng si jadi ariq kreatif.”

TINDAKAN ORANG TUA KEPADA ANAK PECANDU GADGET

a. Informan keluarga 1

“saya tidak pernah ngecek buka-buka hpnya. Karna saya percaya dia Cuma main tiktok, game, ya hal-hal yang tidak baik itu tidak pernah dia buka. Walaupun saya tidak mengecek tetapi saya memantau langsung kalo anak

lagi main gadget. suka saya lihat dari belakang diam diam, saya mengintip begitu lah. Lagi apa ya itu anak lagi buka apa. Jarang Waan sama temennya.”

Kroscek dari ghussan

“mama ga pernah ngecek hpku. Tapi kalo main hp malem-malem seringnya bareng. Aku pernah nontonin anak punk, tembak-tembakan. Asyik tau. Kadang ga dibolehin sama mama nonton kaya gituan katanya kaya anak ga baik. Mama juga suka nemenin kalo aku main hp. Sering dinasehatin juga jangan kelamaan main hpnya gaboleh nonton yang ga baik.

Kroscek dari mbah

“kadang ya sebelahan bareng, kadang ya jauh aktifitas sendiri-sendiri. Mamanya ga pernah ngliatin secara langsung kalo ghussan lagi main hp palingan ya mama mengintip diem diem ini anak lagi apa gitu. Tapi sejauh ini si ghussan ga pernah nonton tontonan dewasa”.

“jika anak saya sedang asyik main hp kadang tidak memperhatikan orang tuanya bicara. Contohnya jika saya suruh makan, sholat, ngerjain PR. jawabnya nanti nanti. Tapi tetap nanti bakal dikerjain.

Kroscek dari ghussan

“kalo aku lagi asyik ya sering ga dengerin mama ngomong. Tapi kalo aku sudah kelar main hp nanti aku nurut sama yang mama suruh. Pokonya jangan sampe mama emosi. Kalo sudah emosi huh bisa di sita hpku.”

Kroscek dari mbah

Ya iya, contohnya misal sudah malem, mamanya bilang “sudah malem hpannya udahh” terus ghussan jawabnya “iyaa nanti sebentar” terus tunggu sebentar langsung berhenti. Kalo ga berhenti main hp ya mamanya ngomong terus sampe anaknya mau berhenti”.

“anak saya suka bosan, galau, jika hpnya disita engga hpan minta jalan-jalan muter-muter. anak saya kalo lagi nurut ya nurut. Nurutnya itu kalo saya lagi baik hati mengizinkan anak bermain hp. Tapi kan tetap pakai aturan. Ngga hari hari hpan, pakai waktu. Kalo saya nasehatin ya dia dengerin. Harusnya sering dibilangin. Biar dia tetap inget kalo main hp itu

ada waktunya. Kadang dia juga ke warnet Cuma ga sering. Kalo saya liat dia di warnet ya langsung saya suruh pulang. Mending main hp dirumah dari pada di warnet. Walaupun baru sampe sudah bayar tetap saya suruh pulang. Tapi dia tetap nurut mau pulang.

Kroscek dari ghussan

“kalo dibolehin dibebasin main hp ya seneng. Kalo engga boleh ya ga seneng. Iya kadang aku minta muter-muter kalo lagi galau ga boleh main hp.”

“triknya ya kalo kelamaan hpan kalo ga pakai aturan ya disita. Yang penting ya pakai aturan kalo mainan hp. Keinginan anak ya seringnya saya turutin tapi ya tidak langsung. tunggu ada rezeki dulu. Tapi tergantung kebutuhan juga. Kalo misal penting ya diturutin kalo ga penting ya ngga penting. Dia paling suka minta jalan-jalan muter muter buat ngilangin kejenuhannya abis itu beli jajan. Sudah gitu aja. Biasanya saya juga ajak anak liburan kalo lagi liburan sekolah”

Kroscek dari ghussan

“mama suka nyita hpku kalo aku susah diatur. Kalo aku minta sesuatu yaa kadang diturutin kalo aku minta uang, minta muter-muter, jajan di UMP, terus liburan, minta belanja di shopee juga kadang di turutin.”

“Saya sering menasehati anak biar ga mainan hp terus biar matanya istirahat, hpnya istirahat. Bermain hp harus ingat waktu, bisa membagi waktu untuk belajar, bermain hp, ngaji, dan sholat. kalo anak saya tidak nurut ya hpnya disita selama 1 minggu kalo misal lagi mogok ngaji. Selama 1 minggu itu dia main sama teman-temennya. Ada mancing, layangan, sepak bola. Saya nasehatin kalo dia lagi mainan hp, kalo hpnya lagi disita, kalo misal dia lagi ga nurut gamau ngaji ya saya bilangin macem-macem. Terkait gadget, belajar, ngaji. Semuanya saya nasehatin jadi satu. saya juga ngasih tahu anak terkait dampak positif dan negatif penggunaan gadget. dampak negatifnya kalo kelamaen main hp ya merusak mata. Kalo positifnya itu bisa menambah pengalaman anak bermain hp tahu teknologi, googlean. Dampak negatif yang sudah dirasakan itu matanya sakit, kadang

pusing, susah konsentrasi, jadi tersinggung kalo diganggu lagi hpan marah. Dampak positifnya ya bisa ngerjain tugas cari sendiri di google.”

Kroscek dari ghussan

“ya betul”

“menurut saya si lebih baik main sama temennya jadi ga mainan hp terus. kalo anak lagi engga main gadget, saya juga mengontrol pergaulan anak diluar rumah. Tergantung kalo temennya yang ga pantas buat di contoh ya saya gabolehin main sama dia. Main ya sama anak yang bener. Sama anak yang omongannya baik. Kalo main sama anak-anak yang mbadung ya ga boleh”

Kroscek dari ghussan

“sebenarnya aku lebih seneng main di luar sama teman-teman. Lebih seru. Kalo aku main diluar ya sama mama ditanyain mau kemana sama siapa jangan jauh-jauh mainnya.”

b. Informan keluarga 2

Berikut hasil wawancara dari informan 2 orang tua dari anak yaitu ibu sunarti dalam penelitian ini, yang menyatakan:

“saya suka ngecek hpnya tapi ya ga setiap hari. Kalo dia main gadget ya saya pantau. Kalo buka hal-hal yang tidak baik di hpnya ya saya larang. Dan saya nasehatin. Kalo main hp ya seperlunya saja yang bisa mendukung pelajaran.”

Kroscek dari izam

“iya sering banget di cek sama orang tua. Pernah ga sengaja ada iklan terus kepencet lalu muncul suatu link iklan permainan game online pas sudah masuk kedalam link aku kira itu beneran game online gataunya malah vidio porno. sering nemenin tapi tidak setiap saat. Iyaa ibu sering kasih nasehat.”

Kroscek dari bapak

“saya kan sehari-harinya kerja, tapi istri saya kalo ngontrol anak main gadget itu ketat. Seringnya ya di temenin sama istri saya kalo izam lagi main hp karna kan kesibukan istri saya itu dirumah jadi bisa mantau anaknya.”

“kadang mengabaikan perkataan saya ketika dia lagi asyik main hp.”

Kroscek izam

“kadang dengarin mama kalo lagi mengingatkan tapi karna aku terlalu asyik tapi kalo mama nyuruh selalu aku lakuin, Kalo aku lagi main game aku rela afk. hpku ga pernah direbut sama mama karna aku juga tahu waktu.”

Kroscek dari bapak

“kalo lagi asyik pernah lah sesekali ngebantah namanya juga anak. Tapi dia seringnya nurut. Mungkin karna takut sama mamanya.”

“saat diperbolehkan main hp ya dia senang karna merasa dipercaya. Saat dilarang ya sedikit sedih si tapi ya sebentar.”

Kroscek izam

“perasaan aku biasa saja soalnya masih ada mainan lain ga harus hp. Aku gapernah minta apa-apa ke mama.”

Kroscek bapak

“biasa saja si, kalo ga main hp ya ngumpul bareng kalo ngga nonton tv. Izam ga pernah minta apa apa saya juga heran ga kaya anak yang lain.”

“ya seperlunya aja. membatasi waktu saat menggunakan HP. Menasehati juga. Triknya mungkin dengan salah satu cara kita suruh ke tempat siapa atau ke warung. Saya tidak selalu menuruti keinginan anak. Selama tidak diperlukan ya tidak diturutin.”

“saya suka kasih nasehat dengan halus. Seringnya langsung nurut. Kalo anak susah diatur saya jarang marah-marah. saya ngasih tahu dampak negatif dan positifnya. Yang sudah dirasakan dampak negatifnya, anak susah belajar, kurang bisa mendengarkan nasehat orang tua. Dampak positifnya dapat meningkatkan pengetahuan, pengalaman. Alhamdulillah anak saya tidak ada keluhan apa-apa kayak sakit mata atau pusing itu tidak.”

Kroscek anak

“sering sih dikasih pemahaman apa lagi soal waktu. Kalo kelamaan mainan hp aku matanya suka gatal.

Kroscek bapak

Paling ya dikasih nasehat, izam seringnya nurut.

“saya mengontrol anak ketika main diluar ya lewat komunikasi mau main kemana sama siapa saja. Juga saya batasi waktunya paling dari pulang sekolah sampai ashar. Kalo efektif engganya, tergantung sii. Main diluar kadang bahaya juga, kalo main hp terus kadang kurang menguntungkan.”

Kroscek izam

“kalo aku main keluar harus pamitan.”

c. Informan Keluarga 3

“kadang kadang ngecekin. Kalo aku ngecekin Waan sama siapa. Kalo dia lagi main hp ya tek biarin si karna hpan sendiri-sendiri. Kadang ya tek liat. Kamu si lagi nonton apa? Begitu..kalo dia hpan volumenya keras terus aku denger kok kata katanya ga bagus itu ya.. langsung tek tanyain. Karna volumenya yang keras jadi kita juga bisa ikut denger. Biasanya kalo ada iklan dewasa atau tontonan dewasa langsung di skip. Pernah juga cerita, ibu itu temenku kok nontonnya kaya gini yaa, terus tek tanya lah kamu ikut nonton ngga? terus dia jawab engga lah. Terus aku nasehatin.

Kroscek aqlan

“bapak ibu suka ngecek hp. Aku pernah nonton kaya begitu tapi itu diajarin sama teman. Ibu bapak suka kasih nasehat suruh nontonnya youtube kids saja.”

Kroscek dari bapak

“kalo aku ngecekin youtubnya. ibunya paling ngecekin waan sama siapa. Karna kan jejak digital gabisa dibohongin. Dia kalo hpan keras banget volumenya full jadi walaupun ga diliatin terus kan tetap tahu, anak lagi nonton apa. Misal lagi hpan, diliat kok ada yang dewasa ya langsung skip skip skip. ”

“kalo lagi keasiken main hp ya kadang ga merhatiin orang tuanya bicara. Kaya ngga denger gitu. Kalo anak cowo kalo sudah fokus sama satu hal kan gabisa fokus sama lainnya. Beda sama anak cewe. Kalo pertama ga denger terus diulang lagi ya terus dijawab iyaa. Kaya tadi sudah mau berangkat suruh jangan hpan. Tek bilangin. Sudah jangan hpan terus. Trus

dijawab iya tapi iyanya sambil mencet mencet hp. Tapi ya anu jarang si, biasanya dibilangin nurut kalo sama bapaknya. Karna dia lebih nurut sama bapaknya jadi aku nyuruh bapaknya yang ngomongin. Dia yang bernegosiasi, ngobrol, dikasih tahu nurut kalo sama bapaknya. Kalo sama aku itu nanti malah jadi adu otot. Mending bapaknya yang ngomongin karna dia lebih mendengarkan bapaknya. Aku ga ikut-ikutan.

Kroscek aqlan

“kalo ibu lg ngomong tapi pas aku lagi main hp, suka ga denger. Soalnya aku terlalu fokus juga aku fullin volumenya. Tapi kalo sudah denger suara bapak aku langsung berhenti main hp.

Kroscek bapak

“kalo lagi keasikan main hp kadang saya suka merhatiin kalo pas lagi dirumah. Tapi saya gatau dia dengerin apa pura-pura dengerin soal nya disaat saya menasehati dia malah fokus ke hp nya.”

“kalo dibolehin main hp ya seneng Cuma pas begitu dilarang tapi dianya lagi seneng hpan ya pasti marah. Lancip. Marah-marah. Kadang nggangguin adeknya, bagaimana caranya bikin adeknya nangis. Kalo ngga ya bikin yang tua emosi. Tapi kalo misal ga dibolehin hpan tapi ada hiburan yang lain dari orang tuanya ya ga marah. Hiburan yang lebih menyenangkan. Kadang ya minta ganti rugi kalo misal gabolet main hp kaya misal minta jajan. Kalo ngga ya jalan-jalan, renang, apa pergi kemana begitu. Keinginan anak tidak selalu dituruti. Kan ga bagus setiap keinginan anak dituruti

Kroscek aqlan

“seneng kalo dibolehin main hp. Kalo ga aku ngamuk. Jadi rasanya aku ingin bikin ibu marah juga. Kalo ga boleh main hp ya aku juga minta jajan minta plesir. Iya keinginanku ada yang diturutin ada yang engga.”

Kroscek bapak

“ya palingan itu sih kaya minta jalan-jalan sama jajan, tapi kalau jalan-jalan saya bisa turutin nya di hari libur kerja saja dan kalau jajan paling sama ibu nya karna sudah saya titipin uang di ibunya.”

“awal beli hp itu dengan perjanjian, perjanjiannya gaboleh hpan terus. Yang membuat perjanjian ya saya, bapak, sama anak. Kalo waktunya TPA ya TPA, adzan ke masjid. Kalo gamau ya nanti hpnya dijual. Kalo sudah terlalu sering hpan ya nanti dibilangin, boleh hpan sehari Cuma 2 jam. Pokonya sehari Cuma 2 jam. Kalo ga nurut ya hpnya dibawa kerja. Tapi kadang tek umpetin di lemari tek matiin. Karna pas itu dia hpannya sudah over banget gabisa dibilangin akhirnya kaya begitu hpnya tek matiin. Kalo hari sabtu minggu libur, sama aku tek ajak pergi. Jalan-jalan muter, ngobrol, mainan di lapang. Karna itu suruh jangan keseringen hpan. Kalo hari-hari biasa kan sudah jelas sekolah kan. Tapi kalo sabtu minggu dirumah bisa kaya gini teurs (hpan) jadi tek bawa pergi mbolang. Yang penting jangan hpan terus. Kalo minggu kan ada bapaknya juga main sama bapaknya keluar. Harus ada slimurannya. Pokonya bikin suatu hal yang membuat anak tertarik. Sejauh ini yang paling menarik ya jalan-jalan mencari jalan baru. Kan seneng sama nanti mampir jajan.”

Kroscek dari bapak

“kalo hpnya sudah tek bawa kerja saya, ga mungkin telfon bapaknya. Ya kalo minggu aku juga ikut muter-muter, mencari jalan baru. Jadi kan anak seneng asyik karna ya itu hal hal baru. Karna sekalinya keinginan anak diturutin terus, sekalinya ga diturutin terus ngamuk ya mending gausah diturutin sekalian. Liat dulu kondisinya apa dulu yang diminta. Kalo untuk kepentingan sekolah ya harus diturutin. Misal anak minta mobil remot ya ga harus diturutin. Tapi suruh puasa full dulu pas puasa ramadhan. Nanti kalo sudah full dibeliin. Jadi dia ada perjuangannya untuk dapet itu.”

“paling kalo itu Cuma dibilangin kalo hpan jangan kedeketen sama jangan terlalu cerah takut matanya rusak. Karna kan untuk umur-umur segitu kita ngomonginnya masih sesuai umurnya. Karna kalo kita ngasih tahu yang terlalu jauh malah anak kan jadi penasaran. Sambil dikontrol juga si nontonnya apa apa apa. Sering njelasin dampak negatif sama positifnya. Pernah juga sampe dibilangin sama dokter pas lagi sakit. Terus dokternya ngomongin suruh jangan keseringen hpan. Dibilangin nanti kamu jadi

pakai kacamata. Masa masih kecil pakai kacamata. Kalo dampak positifnya buat umur segitu kayanya belum ada ya. Paling buat hiburan doang. Aqlan itu matanya pernah sakit, bengkak, bawah matanya itu njendol. Mungkin kalo kondisinya terlalu cape lagi ga fit terus hpan terus ya begitu. Kalo lagi asyik asiknya hpan terus ada orang brisik jadi ngganggu konsentrasi katanya. Kalo positifnya ya aqlan jadi anteng. Sebenarnya semua orang kalo hpan kan anteng.”

Kroscek aqlan

“pernah mba. Waktu itu ibu ngasih tahu aku kalo main hp jangan kecerahan dan jangan kelamaan biar mata nya ngga sakit. Ibu juga pernah ngomong gunain hp sebaik-baik nya dan seperlunya saja. Waktu itu pas ibu sama bapak pergi aku pernah main hp lama banget sampe-sampe mata aku sakit bengkak juga.”

“gada yang efektif si ya soalnya kalo main diluar kan kita ga bisa mantau terus juga. Terus juga kalo keluar ya sama saja hpan. Aqlan sebenarnya tadinya sama hp tu ga terlalu, tapi karna main keluar, temennya hpan semua. Kemana main temennya hpan. Kemana main temennya hpan. Jadi ya sendirinya ingin beli hp. Karna temennya gada yang mainan selain hp. Pokonya semua hp lah sekarang. Awalnya aqlan pengen mainan yang lain tapi liat tememnya hpan akhirnya kan sendirinya ikut hpan. Ya karna anak zaman sekarang. Yang efektif ya main diluar sama orang tuanya kek layangan, bapaknya ikut layangan di depan rumah. Ya itu karna biar anak ga hpan, lagi musim layangan ya dibeliin layangan. Kalo lagi sama teman-temennya dibiarin Cuma ya tetap ada waktunya. ya tek cariin kalo sudah waktunya makan, sholat begitu. Kalo belum balik ya tek cariin.”

Kroscek aqlan

“aku lebih suka main hp sendiri dirumah daripada main sama teman-teman aku, tapi teman-teman aku suka dateng kerumah aku buat wifian. Kalo aku main diluar, ibu harus tahu main sama siapa kemana, kalo sudah kelamaan main nya suka disamperin sama ibu sama mbah juga.

d. Informan keluarga 4

“ya bisa buat ngecek-ngecek hpnya lubna. Sering dicek dulu pas masih sering banget main gadget. Kalo lubna lagi mainan hp ya sebagai orang tua dideketnya. Walaupun menjauh ya tetap dalam pantauan. Kalo ketawan nonton yang tidak untuk seusianya tek suruh hapus selalu ngasih nasehat”

Kroscek lubna

“gatau deh lupa. Kalo dulu sering dicekin, tapi aku lebih suka pakai hpnya mama yang ga ngelag. Kalo aku lagi mainan hp, mama sukanya nemenin sambil tiduran, ayah juga iya. Biasanya ya sendirian main di kamar sendiri, di tempatnya mbah, biasanya sama mama sama ayah main hpnya. biasanya dibilangin (lubna ini sudah malem itu nanti mandi ya hpnya taroh).”

Kroscek ayah

“sering ngecek. Aku sama mama. Dominan ya duaduanya. Aku kan seringnya mancing diluar sama ngurusin bisnis, kalo sudah dirumah ya pasti lubna harus dalam pantauan. Dan aku juga pesen sama mama pastiin anaknya ga neko-neko sama hp. Pasti kalo nonnton dewasa langsung dikasih nasehat. Pernah mungkin karna syok jadi ngebentak.”

“sering dia ga merhatiin orang tuanya ngomong kalo lagi asyik. Tapi ya kalo ga nurut ancamannya mondok.”

Kroscek lubna

“hoooh kadang-kadang kalo lagi serius nonton hantu apa mak beti, biasanya ga merhatikan mama sama ayah ngomong. Respon mama sama ayah ya mbilangin sama marah. Soalnya kalo ga matuhin aturannya, aku main hp terus, aku ga ngerjain pr, sama ga sholat sama ga TPQ, aku hpnya disita selama 7 hari, terus hpnya mau dicemplungin ke sumur sama di pondokin. Sama juga kaya mbah, kalo aku ga nurut apa apa ga dapet jatah uang jajan. Kalo hpku lagi disita, aku main diluar sama teman-teman. Palingan mainan kaya masak-masakan, jual-jualan, mainan jadul, donal bebek, banyaaak.”

Kroscek ayah

“sering dia ga merhatiin orang tuanya bicara, aku ya jadi greget ya. Reflek marah biasanya aku bilang hpnya cemplungin sumur. Cuma engga yang

marah keras, dikasih nasehat dikasih penjelasan juga, diingatkan kalo ga nurut bakal di pondokin.”

“diperbolehkan dan tidak diperbolehkan main hp flat si ya, kesadaran. Sadar kalo misal lagi makan ya ora ilok hpan (ngga sopan kalo sambil hpan). Bukan karna aturan tapi karna kesadaran. Sudah ada batasan. Kalo ga dibolehin ya ga pernah ngamuk. Ga minta apa-apa juga sebagai imbalan.”

Kroscek lubna

“kalo di bolehin main hp seneng, kalo ga dibolehin biasa saja. kalo ada tugas dikirim lewat hp ya itu hpnya buat ngerjain tugas. Setiap hari kalo aku gatau pasti tanya sama mbah google. Kalo di youtube suka lihat hitung-hitungan, kalo ada tugas menari ya lihat di youtube. ga pernah minta apa-apa. Aku nurut.”

Kroscek ayah

“kalo diperbolehkan main hp pasti anak seneng. Kalo ga diperbolehkan juga buat lubna gapapa si. ga pernah nyanteng juga ibaratnya buat minta apa-apa karna ga dibolehin main hp.”

“trik? punya. Diizinkan pula main sama teman. Nomor 2 ya diajak makan kemana. Kiat-kiatnya ya berangkat ngaji, renang, makan bersama, untuk mengurangi penggunaan gadget. keinginan anak tidak selalu dituruti. Selalu dituruti kalo yang murah-murah. Jajanan begitu kan mama yang beliin. Tapi lubna mintanya yang mahal-mahal. Liat nilai kemanfaatannya, kalo manfaatnya ga anu ya ga. Ada batasan. Kalo beli yang buat lenjeh-lenjehan ya ga dibeliin”

Kroscek lubna

“kalo kebutuhan sekolah diturutin sama kalo kepengen apa-apa boleh tapi yang penting punya uang sendiri. Aku suka diajak liburan, makan-makan diluar, berenang, ke mall, kerumah mbah sama ke rumah lilik juga. Kalo minta sesuatu, aku suka minta sepeda listrik, motor listrik, sama jam tangan yang bisa buat ngobrol ngobrol begitu, sama masih ada banyak lagi tapi belum diturutin harus tabung dulu.”

Kroscek ayah

“triknya diajak jalan-jalan bareng keluarga buat ngurangin main hp. Keinginan lubna yang selalu diturutin itu yang penting-penting saja kalo ngga penting ga diturutin. Juga lubna sukanya halusinasi tinggi minta ini itu yang tidak masuk akal. Masa bocah sekecil lubna minta motor listrik.”

“sering ngasih pemahaman. Kalo main hp terlalu lama ga baik. Dampak negatifnya yang akhirnya kurang fokus dalam pelajaran di sekolah. Dampak positifnya kalo di alam digital kan mereka tahu akan dunia, wawasan, hal-hal yang positif didalam itu, yang kita belum bisa jelasin di youtube ada. Paling dampak negatifnya kalo kelepasan main hp ya banggunya jadi kesiangan. Positifnya tahu akan dunia luar, mengikuti perkembangan zaman. Intinya kan kaya aku paling-paling makannya singkong ya lubna tahu yang lebih. Pada dasare seperti itu. Tahu akan hp, kita ga kolot tahu batasan, si anak jdi tidak punya kecenderungan main hp. Kecenderungan dalam artian ngga keluar rumah, takut sama orang, jadi pergaulannya dewasa lah. Kalo anak tidak tahu apa-apa kan bergaul jadi takut. Cara orang tuanya ya kalo ada yang ngobrolin sinetron, tapi kita gatau kan jadi minder. Dampak positifnya ya anak jadi ga minder. Kita punya anak yang minder kan juga negatif. Ketemu sama teman begitu bingung mau ngobrolin apa yaa? Begitu

Kroscek dari lubna

“aku dikasih aturan sama pemahaman gaboleh melihat orang dewasa, gaboleh hpan terus, aku ya jadinya nonton tv begitu. Yang sudah dirasain baiknya main hp ya banyak manfaatnya lah. Aku juga jadi tahu makanan makanan yang enak jadi tahu mcd juga pembayarannya gini gini. Kalo ga baiknya main hp aku ngrasain pusing, jadi males, jadi matanya itu burem. Di sekolahan biasanya kalo ada tugas jadi nyontek deh karna ga konsen ga fokus.”

Kroscek ayah

“ya dikasih pemahaman. Aku kasih tahu mainan hp itu waktunya bisa habis tanpa sengaja. Ga sadar. Kaya aku, kalo sudah megang hp ya kegiatan yang

lain sudah tidak kecover. Kalo dampak positifnya si lubna jadi bisa belajar lewat hp juga.”

“lebih efektif main diluar sama teman-teman, tahu akan alam, tahu akan dunia luar keadaan lingkungan, pergaulan teman. Dikontrol juga dia mainnya sama siapa. Jam mainnya juga dibatasi. Soalnya kan itu punya aturan sekolah, TPQ, kan satu pembatasan permainan

Kroscek lubna

“kadang-kadang si aku mikirnya ingin seterusnya mian hp tapi ah enggallah aku pengennya banyakin belajar biar rangking 1 nanti biar dibeliin kaya ganti hp atau apa gituu. Aku lebih suka hpan bentar terus dissamper sama temennya. Tapi kalo main sama teman diluar rada ngga suka nanti kulitnya jadi hitam tuh ini saja sudah hitam. Pengennya dirumah saje biar kulitnya putih. Kalo aku main diluar mama suka ngontrol kalo pas lagi main malam malam suruh pulang karna besok mau sekolah.”

e. Infroman keluarga 5

“iya aku sering ngecek hpnya. Kalo di warnet kan terkontrol sama aku ya. Kaya liat frost diamond, tentang edukasi-edukasi begitu seringnya. Kalo pulang sekolah kan langsung ke warnet soalnya dirumah kan ga ada orang. Sebenarnya ga niat di dampingin si Cuma kan nyanding begitu didepannya ya terkontrol.”

Kroscek arik

“ya mama ngecek hpku, kadang ya ngliatin dari belakang aku lagi nonton apa.”

Kroscek mbah

“kalo dirumah, kumpul bareng tapi arik hpan ya termasuknya ikut didampingin ya kalo lagi main hp.”

“ya iya. Kalo orang tuanya manggil Cuma em em doang. Mbringsung. Abis itu ya tek panggil panggil terus sampe nyaut.”

Kroscek ariq

“iya kalo lagi asyik suka ga merhatiin mama. Tapi mama suka manggil-manggil terus sampe aku dengerin.”

Kroscek mbah

“ariq sukanya mbringsung. Tapi ya nnti nyaut juga kalo mamanyaa sudah cerewet.”

“sebenarnya anak biasa saja si walupun diperbolehkan mainan hp. Cuma kalo sudah lama ga memegang hp, sekalinya memegang ya seneng. Kalo ga boleh main hp ya paling marah diem. Apalagi kalo lagi asyik terus dilarang hpan. Paling abis itu minta jajan kalo ngga mainan.”

Kroscek ariq

“ngrasa seneng banget pas main hp kalo sudah lama ga pegang hp. Misal hpnya rusak. Kalo ga boleh main hp aku mrengut terus diem. Kalo ga dibolehin main hp jadi aku suka minta beli jajan kalo ga minta mainan.”

Kroscek mbah

“ya namanya anak ya pasti seneng kalo mainan hp. Apalagi sekarang zamannya sudah apa apa hp. Kalo ngga dibolehin main hp ariq paling diem jengkel. Kadang diajak jajan kadang ya ariq yang minta jajan. Ga mesti si.”

“triknya ya paling diajak main. Biasanya main kerumah sodaranya kan banyak anak. Biasanya kan banyak temennya jadi lupa sama hp. Biasanya juga hpnya tek biarin saja sampe mati ga tek cas. Atau kuotanya ngga tek isi. Paling nontonnya downloadan youtube. kalo keinginan ariq si kebanyakan tek turutin. Tapi kadang engga. Kalo keinginan yang gampang di turutin ya tek turutin. Kadang tek suruh tabung dulu.

Kroscek ariq

“biar aku ga mainan hp, mama suka ngajak ke rumah sodara kan jadinya aku ada teman, terus juga mama licik itu sukanya hp dibiarin biar mati batrenya abis biar aku gabisa mainan hp. Kalo sama mama kebanyakan keinginanku diturutin tapi kalo sama bapak engga.”

Kroscek mbah

“iya bener yang wati dan ariq bilang.”

“ya sebeneernya pernah ngasih pemahaman. Suruh jangan lama-lama hpan, dijarakin, takut matanya sakit. Contohnya kan itu ada yang di facebook yang sempet viral. Matanya bengkok. Kalo dampak positifnya ya jadi

dianya pengetahuannya luas, tahu kreasi-kreasi. Kalo negatifnya dia jadi ga merhatiin orang tuanya kalo lagi hpan, jadi terus-terusan hpan, suka agak tersinggung sensitif kalo diganggu.

Kroscek ariq

“iya mama suka mbilangin aku jangan lama lama main hpnya takut matanya sakit. Kalo keseringen hpan aku paling ngrasa mudah tersinggung sama bawaannya ya ingin hpan terus. tapi aku juga sering pakai hp buat cari cari ketrampilan bikin kreasi.”

“efektifan di luar si tapi sebenarnya setengah setengah diluar iya di hp iya. kalo di larangan kan banyak sodaranya ya ga main hp. Mainan lari larian, game tradisional. Kalo diluar juga tek kontrol. Nanti kalo pulang juga crita.

HAMBATAN DALAM PROSES KOMUNIKASI ORANG TUA DAN ANAK TERKAIT PENGGUNAAN GADGET

a. Informan keluarga 1

“yang bikin ga enak di hati itu kalo saya lagi ngomongin anak suruh ga main hp dia jawab sama nangis. Jawabnya ya seperti “sukanya kaya gitu! Mama juga kan main hp” terus saya jawab “kan mama main hp buat kebutuhan. Buat WA doang ga buat game gamean. Kalo kamu kan buat game gamean” anak saya ya jawab lagi “sukanya mama kaya gitu!” ya kaya begitu lah sukanya nyama nyamain sama saya.”

b. Informan keluarga 2

“hambatannya ga ada si karna anak nurut”

c. Informan keluarga 3

“misal aku lagi mau ngomongin anak, tapi posisi dirumah itu ada orang lain selain orang tua. Itu biasanya gabisa dibilangin. Satu kalo ada temennya, dua kalo ada eyangnya. Atau ada siapapun gabakal bisa dibilangin. Dia bisa dibilangin kalo dirumah ada orang tuanya aja.

d. Informan keluarga 4

“alhamdulillah ga ada karna anak sudah punya kesadaran sendiri.

e. Informan keluarga 5

“hambatannya ya ada si, kalo dibilangin iya iya doang. Ya bentar lagi nanti bentar kalo di suruh ya nanti bentar bentar.”



Lampiran 2, Dokumentasi Wawancara

1. Informan Keluarga 1



K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

2. Informan Keluarga 2



3. Informan Keluarga 3



4. Informan Keluarga 4



5. Informan Keluarga 5



OF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

Lampiran 3, Dokumentasi Anak Ketergantungan Gadget

1. Ghussan Faid (Keluarga 1)



2. Izam Zakaria (Keluarga 2)



3. Yafiq Aqlan Alkhalifi (Keluarga 3)



4. Khafidzah Adza Khaira Lubna (Keluarga 4)



5. Ariq Rifid Abasy (Keluarga 5)





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS DAKWAH

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN

Nama : Zahrotul Warda
NIM : 2017102045
Jurusan/Prodi : Manajemen dan Komunikasi Islam / Komunikasi Penyiaran Islam
Nama Pembimbing : Dr. Alief Budiyono, M.Pd.
Judul Skripsi : KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA DAN ANAK DALAM
MENGATASI KETERGANTUNGAN PADA GADGET DI DESA
PURBADANA KECAMATAN KEMBARAN

NO.	BULAN	HARI / TANGGAL	MATERI BIMBINGAN*	TANDA TANGAN**	
				PEMBIMBING	MAHASISWA
1	Mei	Selasa, 16 Mei 2023	Bimbingan setelah seminar proposal		
2	Juni	Senin, 12 Juni 2023	BAB I (Tamabahan bahasan Latar Belakang)		
3	Agustus	Selasa, 16 Agustus 2023	BAB II (Penambahan pembahasan pada kajian teori)		
4	September	Kamis, 7 September 2023	BAB IV (Koreksi analisis data)		
5	Oktober	Selasa, 10 Oktober 2023	BAB IV (Koreksi hasil dari analisis)		
6	November	Selasa, 7 November 2023	BAB V (Pembahasan kekurangan kesimpulan)		
7	Desember	Senin, 4 Desember 2023	Koreksi Abstrak		
8	Desember	Senin, 11 Desember 2023	ACC untuk Sidang Munaqosyah		

Purwokerto, 11 Desember 2023
Dosen Pembimbing

Dr. Alief Budiyono, M.Pd.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. Identitas Diri

Nama : Zahrotul Warda
 NIM : 2017102045
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Tempat/Tanggal Lahir : Banyumas, 25 April 2002
 Alamat Rumah : Desa Purbadana Rt 03/01 Kecamatan Kembaran
 Jurusan/Fakultas : Komunikasi Penyiaran Islam/Dakwah
 No. HP/WA Aktif : 0895422947674
 Email : wardabee33@gmail.com
 Nama Orang Tua : Bapak Sapun, Ibu Eni Purwati

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal

- a. SD, Tahun Lulusan : SD N 1 Purbadana (2014)
- b. SMP, Tahun Lulusan : SMP N 1 Kembaran (2017)
- c. SMA, Tahun Lulusan : MAN 2 Banyumas(2020)
- d. S1, Tahun Masuk : UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri (2020)

2. Riwayat Organisasi

- a. Pramuka SMP N 1 Kembaran
- b. Pramuka MAN 2 Banyumas
- c. Teater MAN 2 Banyumas
- d. Komunitas Radio Star UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri

Penulis



Zahrotul Warda

