

Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif *Gadget* Melalui Pendekatan Komunikasi dan Psikologi

Intan Permata Sari^{1*}, Rama W Kusuma Wardhani², Ahmad Syaiful Amal³

^{1,2}STAI-Bumi Silampari Lubuklinggau, Indonesia, ³IAIN Salatiga, Indonesia

Abstract

This study aims to reveal the role of parents in preventing the negative impact of gadgets with communication and psychological approaches in Batu Gane Village, Selangit District, Musi Rawas Regency, South Sumatra Province. This research method is qualitative research, the source of research data is to conduct interviews with several parents in the village who have children aged 13-15 years. The results of the study explain the implementation of parental communication in preventing the impact of the influence of gadgets with forms of communication and psychological approaches. In its application in the family is not the same, there are those who use interpersonal communication, verbal communication and also non-verbal communication, through the management and psychological approaches of parents and parenting that are in accordance with the character of children who have their own type of style, such as authoritarian style, democratic style, laissez-faire style and transactional style. In addition, in parental management, it is necessary to provide direction through motivation to children's attitudes and behavior, and evaluation of communication applied to children.

Keywords: *parents; gadgets; psychological communication*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengungkapkan peran orang tua dalam mencegah dampak negatif *gadget* dengan pendekatan komunikasi dan psikologi di Desa Batu Gane, Kecamatan Selangit, Kabupaten Musi Rawas, Provinsi Sumatera Selatan. Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif, sumber data penelitian yakni melakukan wawancara pada beberapa orang tua di Desa tersebut yang memiliki anak usia 13-15 tahun. Hasil penelitian menjelaskan implementasi komunikasi orang tua dalam mencegah dampak pengaruh *gadget* dengan bentuk komunikasi dan pendekatan psikologi. Pada penerapannya dalam keluarga tidak sama, ada yang menggunakan komunikasi interpersonal, komunikasi verbal dan juga komunikasi non verbal, melalui manajemen dan pendekatan psikis orang tua dan pola asuh yang sesuai dengan karakter anak yang memiliki tipe gaya masing-masing, seperti gaya otoriter, gaya demokrasi, gaya *laissez-faire* dan gaya transaksional. Selain itu dalam manajemen orang tua perlu memberikan pengarahan melalui motivasi terhadap sikap dan perilaku anak, dan evaluasi komunikasi yang diterapkan kepada anak.

Kata Kunci: orang tua; gadget; komunikasi psikologi

***Corresponding Author**

permata4397@gmail.com

Intan Permata Sari, Rama W Kusuma Wardhani, Ahmad Syaiful Amal
Pendahuluan

Gadget diartikan sebagai suatu alat yang digunakan untuk mengakses atau menjalankan suatu program tertentu yang menarik dan bersifat mengasah kreativitas (Sunita & Mayasari, 2018). Atau bisa diartikan sebagai barang elektronik kecil yang didesain sedemikian rupa sehingga menjadikannya sebagai inovasi terbaru, atau juga bisa dikatakan sebagai suatu penemuan yang benar-benar menakjubkan pada masanya (Sandra Olivia, t.t.).

Gadget itu sendiri dapat digunakan sebagai alat komunikasi semua kalangan baik itu para orang tua, remaja bahkan anak-anak. Dan *gadget* juga memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Namun salah satu yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan, artinya dari hari ini *gadget* selalu muncul dengan penyajian teknologi terbaru membuat hidup manusia menjadi lebih praktis dan hampir semua orang memilikinya, *khususnya ponsel dan smartphone* untuk digunakan sehari-hari. dengan kemajuan zaman sekarang serba *online*, tentu internet sangat dibutuhkan dan jumlah yang mengakses internet lebih banyak, sesuai dengan hasil survei lembaga riset Digital Marketing Emarketer.

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

Berdasarkan hasil lembaga riset digital marketing emarketer, diperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di

Intan Permata Sari, Rama W Kusuma Wardhani, Ahmad Syaiful Amal
Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika (Kominfo, t.t.).

Terkait persoalan tersebut, kecenderungan penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat (Novitasari & Khotimah, 2016). Ini membuat anak remaja kurangnya rasa empati, mengekspresikan emosi dengan tepat, mengelola emosi, dan semua itu merupakan aspek dari kecerdasan emosional.

Pengguna *gadget* memiliki dampak positif dari penggunaan *gadget* antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Tetapi *Gadget* juga meninggalkan beberapa hal negatif seperti maraknya aksi penipuan menggunakan media sosial dan internet, bahkan belakangan ini muncul berita di media massa banyak anak-anak menjadi kecanduan *games*, ada yang mengalami radiasi mata bahkan hilang kewarasan karena *games* (Warisyah, 2015).

Anak remaja mulai akrab dengan *gadget* ketimbang main bersama teman sebaya, atau kumpul bareng dengan temannya dan berinteraksi dengan keluarga. Namun seiring waktu kehadiran *gadget* merubah kebiasaan anak remaja, anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadget* dan menyendiri dengan mengakses *gadget* untuk menemukan keseruan sendiri, melalui beberapa aplikasi yang ada *smartphone* seperti *game* dan juga media social seperti *facebook*, *instagram*, *Whatsapp*, *youtobe*, *tik-tok*. (*Observasi Awal Di Desa Batu Gane*, 2019). Terkait dengan fenomena seperti ini membuat peneliti khawatir dengan

Intan Permata Sari, Rama W Kusuma Wardhani, Ahmad Syaiful Amal
cepatnya perkembangan *gadget* ini membuat orang tua tidak mampu mengontrol anak-anak mereka untuk menggunakan *gadget* dengan baik.

Orang tua memiliki peran penting untuk menerapkan komunikasi yang baik, sikap antisipasif orang tua terhadap anak ini penting dilakukan secara terus menerus, terutama untuk mengantisipasi kebiasaan negatif anak (Djamarah, 2014). Terkait hal tersebut, kepribadian anak terbentuk oleh dua faktor, faktor internal dan faktor eksternal. Internal berasal dari lingkungan keluarga sendiri, sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan luar rumah, yaitu masyarakat. Keterkaitan diantara keduanya tidak dapat dipisahkan secara mutlak, karena bersifat alami tidak mungkin seorang anak dapat dipisahkan sama sekali dari lingkungan keluarganya dan terbebas sama sekali dari pengaruh lingkungan sekitarnya (Gunawan, 2013).

Fenomena *gadget* ini Secara tidak langsung bisa mempengaruhi komunikasi dan kejiwaan antara orang tua dan anak dalam kehidupan sehari-hari, komunikasi menjadi sesuatu bagian penting dalam sebuah keluarga. Lebih lanjut penjelasan di atas, komunikasi yang baik akan menghasilkan hubungan yang baik. Begitupun di dalam keluarga ketika komunikasi orang tua dengan anak baik maka hubungannya baik juga. Komunikasi bermakna buat orang tua agar bisa menyampaikan pesan secara sadar kepada anak untuk meyakinkan pesan, memengaruhi dan serta mengontrol sikap dan perilaku anak agar tetap sesuai kehendak orang tua.

Bentuk Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak dalam Mencegah Terjadinya Dampak *Gadget*

Bentuk komunikasi dalam keluarga menyesuaikan dengan konteks proses komunikasi yang terjadi antara bentuk komunikasi satu

Intan Permata Sari, Rama W Kusuma Wardhani, Ahmad Syaiful Amal
dengan bentuk komunikasi lainnya memiliki proses yang berbeda-beda. Adapun bentuk komunikasi di dalam keluarga yang di bahas dalam penelitian ini ada tiga yaitu komunikasi interpersonal, komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal. Djamarah (2004) menjelaskan ada bentuk komunikasi terdiri menjadi tiga bentuk, yaitu komunikasi interpersonal, komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal.

Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal atau komunikasi individual merupakan komunikasi yang sering di terjadi dalam keluarga. Terkait komunikasi ini sering terjadi dalam interaksi antarpribadi, antar suami dan istri, antara ayah dan anak, antara ibu dan anak, dan antara anak dan anak. Karena bentuk komunikasi interpersonal yang paling sering di pakai oleh para anggota keluarga pada umumnya adalah komunikasi *face to face* (Samsinar, 2020).

Berdasarkan apa yang telah dikatakan oleh Murni, kami berbicara dengan anak harus berbicara langsung duduk santai, untuk bisa membuat anak paham apa yang kami sampaikan tentang dampak *gadget*, kami selaku orang tua perlu membujuk anak perlahan-lahan (Murni, 2019).

Berdasarkan apa yang telah di katakan Murni, bentuk komunikasi yang diterapkan di dalam keluarga merupakan komunikasi interpersonal yang dapat berlangsung dari atas ke bawah, komunikasi ini di sebut komunikasi arus atas. Pesan yang di sampaikan bentuk pesan persuasif. Komunikasi interpersonal ini sangat efektif digunakan dalam mengubah sikap, pendapat, dan perilaku anak karena komunikasi interpersonal bersifat dialogis dan akan mendapatkan *feedback* langsung. Karena komunikasi interpersonal juga memiliki beberapa fungsi dalam keluarga

Intan Permata Sari, Rama W Kusuma Wardhani, Ahmad Syaiful Amal
di antaranya ialah: Memenuhi kebutuhan psikologis, komunikasi interpersonal yang terjadi diantara anggota keluarga bisa memenuhi kebutuhan psikologi karena pada dasarnya manusia ingin diperhatikan dan didengar, serta berintraksi dengan orang lain dalam memenuhi kebutuhan psikologinya.

Melalui komunikasi interpersonal, kesadaran diri kita akan terlatih sehingga dapat berkembang dengan baik. Komunikasi interpersonal senantiasa melihat dan memperbaiki kualitas diri agar bisa diterima dengan baik oleh orang lain. Meningkatkan dan menjaga hubungan, ketika sering melakukan komunikasi interpersonal dengan pasangan atau anak-anak, kita akan semakin dekat dengannya. Fungsi Komunikasi interpersonal dalam keluarga adalah untuk bisa menggali informasi yang kita cari dari lawan bicara. Melalui komunikasi interpersonal, kita juga akan memperoleh informasi yang akurat dan tepat pada waktunya.

Mempengaruhi

Memalui komunikasi interpersonal, kita bisa melakukan upaya atau usaha untuk mempengaruhi sikap, pilihan, perilaku, dan keputusan dari pasangan atau anak-anak (Enjang & Dulwahab, 2018) .

Sebagai orang tua dalam menjaga komunikasi dengan anak-anak mereka lebih sering ngobrol langsung, mengetahui keseharian apa saja yang di lakukan disekolahnya, bagaimana tentang teman-temannya, dan terkait *gadget* tentu bukan hanya sekedar di sampaikan melalui lisan saja, tapi sering diberikan gambaran bagaimana kondisi orang yang kecanduan *gadget*, sehingga dengan begitu anak lebir berhati-hati dan mengurangi intraksi dengan *gadget* dalam waktu yang cukup lama (Zaidina, 2019).

Intan Permata Sari, Rama W Kusuma Wardhani, Ahmad Syaiful Amal

Selaras juga dengan pendapat Joseph A. Devito (dalam Novianti, Sondakh, & Rembang, 2017), menyatakan, ada lima ciri psikologi sekaligus sikap dari komunikasi interpersonal yang bisa membantu dalam menyelesaikan persoalan internal keluarga, antara lain: a) Adanya keterbukaan di antara orang yang sedang berkomunikasi. Ketika berkomunikasi interpersonal, mereka lebih berani mengungkapkan pesan-pesannya. b) Adanya perasaan empati kepada lawan bicara karena bisa merasakan bagaimana suasana hatinya. c) Adanya dukungan kepada orang yang di ajak bicara. d) Adanya perasaan positif. e) Adanya kesamaan karena saat bertatap muka akan memunculkan perasaan yang sama.

Berdasarkan paparan di atas, bahwa komunikasi interpersonal memiliki karakteristik minimal adanya keterbukaan, empati, dukungan, perasaan positif, dan ke samaan, ketika semua terpenuhi di dalam keluarga maka terjadi komunikasi efektif dan masalah bisa terselesaikan.

Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal merupakan suatu kegiatan komunikasi antara individu atau kelompok yang mempergunakan bahasa sebagai alat perhubungan. Menurut Larry L Barker, bahasa memiliki tiga fungsi, yaitu penamaan (*naming atau labeling*), interaksi dan transmisi informasi (Djamarah, 2014).

Terkait hal tersebut, dalam berkomunikasi dengan anak, menggunakan kata-kata sebagai penghubung hal yang efektif ketimbang meninggalkan pesan seperti surat, karena anak cenderung lebih sering mendengar ketimbang membaca. Jadi untuk mempengaruhi anak agar tetap mendengar apa yang kita sampaikan tentu makna setiap yang kita sampaikan harus sesuai dengan suasana (Arnawati, 2019).

Terkait hal tersebut, proses komunikasi dapat berlangsung dengan baik bila komunikasi dapat menafsirkan secara tepat pesan yang disampaikan oleh komunikasi melalui penggunaan bahasa dalam bentuk kata-kata atau kalimat, panjang pendeknya suatu kalimat, tepat atau tidaknya penggunaan kata-kata yang merangkai kalimat, menjadi faktor penentu kelancaran komunikasi.

Komunikasi Nonverbal

Komunikasi nonverbal itu bisa berfungsi sebagai penguat komunikasi verbal yang dilakukan tidak bisa menjelaskan atau mengungkapkan sesuatu secara jelas. Hal ini selaras dengan pendapat Mark L. Knapp ada 5 fungsi pesan nonverbal, yaitu: 1) *Repetisi* ialah mengulang kembali gagasan yang sudah disajikan secara verbal. 2) *Substitusi* ialah menggantikan lambang-lambang verbal. 3) *Kontradiksi* ialah menolak pesan yang verbal atau berikan makna yang lain terhadap pesan verbal. 4) *Aksentuasi*: menegaskan pesan verbal, atau menggaris bawahinya (Kusumawati, 2019).

Terkait penjelasan di atas, komunikasi nonverbal merupakan cara yang dilakukan ketika komunikasi verbal tidak mampu menyelesaikan maka didukung dengan komunikasi nonverbal dengan cara mengulang kembali gagasan yang sudah dibahas dengan cara menggantikan dengan lambang-lambang atau dengan sesuatu yang mudah di mengerti, dan memberikan makna lain dari maksud pesan yang pernah disampaikan dengan begitu bisa ditegaskan makna pesan yang disampaikan.

Selanjutnya menurut Ernawati “di dalam keluarga cara kami berbicara dengan anak pasti menggunakan kata-kata sebagai pesan untuk disampaikan, namun terkadang dengan cara di ingatkan baik-baik tidak mengerti oleh anak, orang tua perlu melakukan hal lain untuk

Intan Permata Sari, Rama W Kusuma Wardhani, Ahmad Syaiful Amal mengingatkan anak, pasti sering di cubit. Ini merupakan bentuk kasih sayang orang tua dengan cara lain, terkait pas di ingatkan soal main hp terus” (Ernawati, 2019).

Dampak Gadget

Perubahan zaman membuat menimbulkan dampak *gadget* bagi anak. pengertian *gadget*. *Gadget* atau gawai adalah suatu peranti atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang di ciptakan sebelumnya, *Ipad*, *smartphone* komputer, *handphone* lebih di kenal alat elektronik yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia (Wijanarko, & Setiawati, 2016).

Dampak Positif Gadget

Gadget dengan kecangihan yang di miliki tentu memiliki dampak positif buat kehidupan kita, baiklah untuk mengulas beberapa pengaruh *gadget* buat anak remaja. a) Menambah pengetahuan dan kreativitas. Beberapa aplikasi dan *game* yang tersedia dapat di dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir dalam hal menentukan kreativitas diri. Ini selaras dengan pendapat Maduli, mengatakan bahwa perangkat teknologi merupakan media yang baik untuk pembelajaran anak, serta merupakan media yang menyenangkan untuk anak dalam menghindari stress karena rutinitas harian anak. perangkat teknologi merupakan media yang baik untuk pembelajaran anak (Muduli, 2014). b) Mempermudah anak dalam belajar *gadget* memang ada positifnya bagi anak, sebagaimana pendapat, Dr. Larry Rosen dari California State University D.Hills (dalam (Saputri, & Pambudi, 2018), menggunakan

Intan Permata Sari, Rama W Kusuma Wardhani, Ahmad Syaiful Amal
gadget seperti *smartphone* dan *tablet* untuk edukasi, masih punya dampak positif bagi anak-anak.

Sebagaimana yang di katakan bahwa “Akbar sejak ada *gadget* belajar lebih mudah, karena sangat membantu ketika ada kesulitan yang kurang di pahami saat mata pelajaran yang di pelari di sekolah, bisa di brosing di *google* dengan begitu kita bisa paham” (Zulkopli, 2019).

Selanjutnya, sebagaimana hasil survey dari APJII dan Polling sekitar 50,7 % populasi pengguna *facebook*, 17,8 % populasi pengguna *instagram* (*Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*, t.t.). terkait hal tersebut, membuat orang berinteraksi di media sosial lebih banyak mengabdikan waktu, karena bisa ngobrol dengan teman melalui media sosial.

Dampak Negatif *gadget*

Berbicara dampak *gadget* terlebih dahulu kita bahas tentang kecanduan *gadget*, menurut Wijanarko dan Setiawati (2016), kecanduan (modern) dapat didefinisikan sebagai kelekatan yang kompleks, progresif, berbahaya, dan sering juga melumpuhkan terhadap zat psikoaktif (alkohol, heroin, zat adiktif lainnya) atau perilaku (seks, kerja, judi) yang dengannya individu secara kompulsif mencari perubahan perasaan.

Terkait penjelasan di atas, kecanduan dapat di artikan ketergantungan seseorang pada sesuatu sehingga menimbulkan bahaya. Gejala pola perilaku untuk menentukan apakah seseorang sudah digolongkan sebagai pecandu Simtom kecanduan diantaranya sebagai berikut: a) Pikiran pecandu internet (*gadget*) terus-menerus tertuju pada aktivitas berinternet dan sulit untuk dibelokkan ke arah lain. b) Adanya kecenderungan penggunaan waktu berinternet (*gadget*) yang

Intan Permata Sari, Rama W Kusuma Wardhani, Ahmad Syaiful Amal terus bertambah demi meraih tingkat kepuasan yang sama dengan yang pernah dirasakan sebelumnya. c) Adanya kecenderungan untuk tetap *online* melebihi dari waktu yang ditargetkan. Terkait penjelasan tersebut, pola kecanduan internet dan gadget nampak mirip dengan gejala kecanduan pada zat psikoaktif (narkoba).

Kecanduan pada internet (gadget, sosmed) juga memberi dampak negatif menurut Iswidharmanjaya dan Agency (2014), terkait dampak *gadget* ada beberapa dampak buruk sebagai berikut: 1) Menjadi pribadi tertutup, ketika anak telah kecanduan *gadget* pasti akan mengganggu perangkat itu adalah bagian hidupnya. Mereka akan merasa cemas bilamana *gadget* tersebut dijauhkan. Sebagian waktunya akan digunakan untuk bermain dengan *gadget* tersebut. Hal itu akan mengganggu kedekatan dengan orang tua, lingkungan, bahkan teman sebayanya, akan terjadi konflik dalam batinnya ketika ia harus bersosialisasi dengan teman sebaya baik di lingkungan rumah maupun sekolah. 2) Kesehatan otak terganggu, *gadget* dapat mempengaruhi kesehatan otak anak. Menurut para ahli kesehatan, otak bagian depan seorang individu matang pada usia 25 tahun. Sementara fungsi otak bagian depan adalah pusat memerintahkan tubuh untuk melakukan pergerakan dan reseptornya yang mendukung otak depan adalah otak bagian belakang yang berfungsi menghasilkan hormon dopamin yakni hormon yang menghasilkan perasaan nyaman atau tenang. Menurut Arnawati sejak anaknya punya *gadget* anak kurang fokus dalam hal belajar, dan sensitif sekali ketika sedang bermain *gadget* ketika di suruh sesuatu membantah, cenderung fokus setiap hari *gadget* terus (Arnawati, 2019). Terkait hal tersebut, dapat kita pahami, ketika anak salah dalam memanfaatkan *gadget* dalam memainkan mendapatkan informasi yang negatif misalkan materi pornografi atau kekerasan. Maka informasi itu

Intan Permata Sari, Rama W Kusuma Wardhani, Ahmad Syaiful Amal
akan terekam dalam memori, dengan begitu maka akan merusak otak anak.

Kemudian pada bahasan ke, 3) kesehatan mata terganggu, sebuah penelitian menunjukkan bahwa ketika individu membaca pesan teks atau browsing di internet melalui *smartphone* atau *tablet* cenderung memegang *gadget* ini lebih dekat dengan mata, sehingga otot-otot pada mata cenderung bekerja lebih keras. Selaras apa yang di katakan Yetti Ningsi ketika main *gadget* lama-lama matanya suka perih (Murni, 12 2019).

Maka dapat di pahami bahwa terlalu sering main *gadget* dan dengan kecerahan yang berlebih dan terlalu dekat bisa merusak mata. 4) Kesehatan tangan terganggu, ketika anak memainkan *gadget* seperti misalnya video *game* dengan frekuensi yang tinggi biasanya akan mengalami kecapaian di bagian tangan terutama bagian jari. Penyakit ini disebut oleh ahli kesehatan dengan nama "*sindrom vibrasi*". Hal tersebut dikarenakan seorang anak memainkan *game* dengan memakai *controller* lebih dari tujuh jam (Iswidharmanjaya & Agency, 2014).

Pada kenyataannya *gadget* seperti *smartphone* biasanya memfasilitasi penggunaanya untuk bermain *game*. Dengan adanya aplikasi tersebut menjadikan bahwa kesukaan anak dalam bermain *game* yang berbau kekerasan, dapat mempengaruhi pikiran anak dan membuat anak menanamkan tentang perilaku kekerasan dalam pikirannya. Sehingga membuat anak malas belajar, semakin sering anak menggunakan *gadget*, anak semakin asik dengan aktivitasnya tersebut sehingga anak bisa melupakan tugas pokoknya yaitu belajar (Anggraeni & Hendrizal, 2018).

Intan Permata Sari, Rama W Kusuma Wardhani, Ahmad Syaiful Amal
Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan ini adalah penelitian Kualitatif. metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut mereka, pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (Moleong, 1989). Dalam pengambilan data metode kualitatif menggunakan pengamatan, wawancara, atau penelaahan dokumen-dokumen yang terkait.

Karena penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif peneliti mencari sumber dilapangan, adapun data yang peneliti dapatkan di lapangan adalah dengan mewawancarai 6 keluarga yang mempunyai anak remaja yang berumur 13-15 tahun yang aktif bermain *gadget* yang ada di Desa Batu Gane Kecamatan Selangit Kabupaten Musi Rawas.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian yang akan dibahas pertama kali adalah mengenai desa Batu Gane Kecamatan Selangit Kabupaten Musi Rawas, secara umum kondisi desa batu gane baik secara Demografi maupun Geografis, jumlah penduduk seluruhnya 1.011 jiwa, dan jumlah anak berumur 13-15 Tahun 25 Laki-laki dan 21 perempuan. Pekerjaan orang tua di desa batu gane rata-rata petani (*Observasi Awal Di Desa Batu Gane, 2019*).

Terkait kemajuan teknologi, desa batu gane termasuk desa yang sudah maju, dengan dukungan jaringan yang terpancar dari tower 4G, inilah yang mendukung anak-anak yang banyak menghabiskan waktu dengan *gadget* dengan segala kebutuhan.

Intan Permata Sari, Rama W Kusuma Wardhani, Ahmad Syaiful Amal
Cara Orang Tua Mencegah Terjadinya Dampak Negatif *Gadget*

Cara orang tua dalam mencegah dampak *gadget* melalui manajemen orang tua. Sebelum membahas manajemen orang tua, akan lebih kita membahas tentang manajemen terlebih dahulu. Mary Parker mengemukakan bahwa manajemen sebagai seni pekerjaan melalui orang lain (Sulastri, 2012).

Tipe Pola Asuh

Orang tua sebagai pemimpin, orang tua diuntut mempunyai keterampilan teknik dan keterampilan manajemen, dan orang tua yang baik mempunyai kriteria yang mampu memikat hati anak, mampu membina hubungan yang serasi dengan anak, menguasai teknik mendidik anak, memberikan contoh yang baik buat anak, memperbaiki kesalahan dan kekeliruan dalam mendidik, membimbing, dan melatih anak. Selanjutnya, Djamarah (2014) menjelaskan beberapa tipe pola asuh sebagai berikut:

Gaya Otoriter

Tipe pola asuh otoriter adalah tipe pola asuh orang tua yang memaksakan kehendak. Dengan tipe orang tua ini cenderung sebagai pengendali atau pengawas (*controller*), selalu memaksakan kehendak kepada anak, tidak terbuka terhadap pendapat anak, sangat sulit menerima saran dan cenderung memaksakan kehendak dalam perbedaan, terlalu percaya pada diri sendiri sehingga menutup katup musyawarah (Djamarah, 2014).

Selanjutnya, menurut murni dalam keluarga, anak tidak harus perluh banyak di bebaskan, karena pengaruh sangat besar, anak harus

Intan Permata Sari, Rama W Kusuma Wardhani, Ahmad Syaiful Amal
mendengarkan apa yang sudah di sampaikan.tidak perlu banta karena
sebagai orang tau lebih baik untuk anak. (Murni, 12 November 2019).

Gaya Demokratis

Tipe pola asuh demokratis adalah tipe pola asuh yang terbaik dari semua tipe pola asuh yang ada. Hal ini disebabkan tipe pola asuh ini selalu mendahulukan kepentingan bersama di atas kepentingan individu anak. Tipe ini adalah tipe pola asuh orang tua yang tidak banyak menggunakan kontrol terhadap anak (Djamarah, 2014).

Terkait penjelasan diatas, tipe pola asuh demokratis ini memiliki kepedulian terhadap antar pribadi dalam keluarga. Kecendrungan menghasilkan produktivitas dan kreativitas dalam memaksimalkan kemampuan yang dimiliki anak.

Gaya *Laissez-Faire*

Tipe pola asuh orang tua ini tidak berdasarkan aturan. Kebebasan memilih terbuka bagi anak dengan sedikit campur tangan orang tua agar kebebasan yang diberikan terkendali. Bila tidak ada kendali dari orang tua, maka perilaku anak tidak terkendali, tidak terorganisasi, tidak produktif, dan apatis, sebab anak merasa tidak memiliki maksud dan tujuan yang hendak dicapai (Djamarah, 2014). Dalam pola asuh dengan gaya ini, orang tua menginginkan seluruh anaknya berpartisipasi tanpa memaksakan atau menuntut kewenangan yang dimilikinya.

Gaya Transaksi

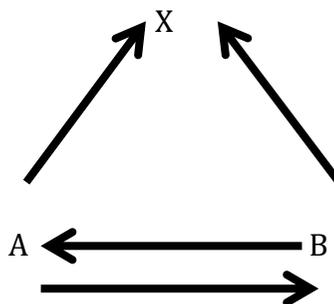
Pola asuh orang tua tipe ini selalu melakukan perjanjian (transaksi), di mana antara orang tua dan anak membuat kesepakatan dari setiap tindakan yang diperbuat. Orang tua menghendaki anaknya mematuhi dalam wujud melaksanakan perjanjian yang telah di sepakati

Intan Permata Sari, Rama W Kusuma Wardhani, Ahmad Syaiful Amal (Djamarah, 2014). Terkait beberapa tipe gaya pola asuh orang tua di atas, karena setiap keluarga pasti memiliki gaya pola asuh. Semuanya itu tergantung dengan proses komunikasi di dalam keluarga.

Pengarahan

Pengarahan sering di kenal sebagai penggerak atau pengawasan yaitu fungsi manajemen yang terpenting dan paling domain dalam proses manajemen. Selaras dengan pendapat G.R. Terry (Badrudin, 2014) mengemukakan pengarahannya adalah membuat semua anggota mau bekerja sama dan bekerja secara ikhlas serta bergairah untuk mencapai tujuan sesuai dengan kelompok agar mau mencapai tujuan sesuai dengan perencanaan dan usaha-usaha pengorganisasian.

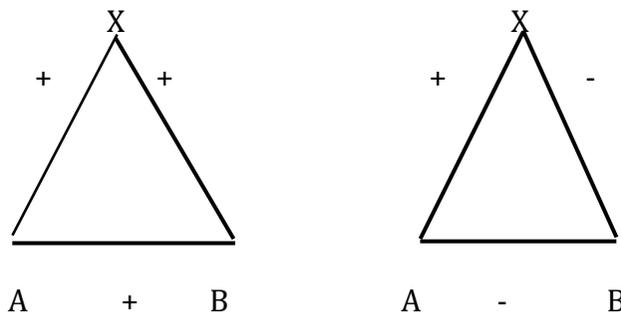
Maka orang tua butuh pola komunikasi model ABX yang dikemukakan oleh *Newcomb* dari perspektif psikologi-sosial, menggambarkan bahwa seseorang (A) menyampaikan informasi kepada seseorang lainnya (B) mengenai sesuatu (X). Dan ketiganya merupakan suatu sistem yang terdiri dari empat orientasi, yaitu, a) orientasi A terhadap X, yang meliputi sikap terhadap X sebagai objek yang harus didekati atau di hindari dan atribut kognitif (kepercayaan dan tatanan kognitif); b) orientasi A terhadap B dalam pengertian yang sama; c) orientasi B terhadap X; d) orientasi B terhadap A. Model ini lebih jelas dapat digambarkan seperti berikut (Badrudin, 2014).



Intan Permata Sari, Rama W Kusuma Wardhani, Ahmad Syaiful Amal

Selanjutnya, di kuatkan oleh pendapat Mulyana (Badrudin, 2014)

bila A dan B mempunyai sikap positif terhadap satu sama lain dan terhadap X (orang, gagasan, atau benda) hubungan itu merupakan simetri. Bila A dan B saling membenci, dan salah satu menyukai X, sedangkan lainnya tidak, hubungan itu juga merupakan simetri. Akan tetapi, bila A dan B saling menyukai, namun mereka tidak sependapat mengenai X atau bila mereka saling membenci, namun sependapat mengenai X, maka hubungan mereka bukan simetri. Persoalan ini dapat diperjelas dengan bantuan gambar berikut:



Terkait dari penyelasan di atas, itu merupakan pola untuk mengubah prilaku, maka dapat di pahami dalam keluarga untuk orang tua merubah prilaku anak terhadap *gadget*. Orang tua sebagai X dan anak sebagai B dan X sebagai *gadget*.

Selaras dengan apa yang di lakukan oleh ZulKopli dalam pengarahan yang di lakukan melalui pesan-pesan motivasi kepada anaknya dengan maksud mampu mengurangi berintraksi lama-lama *gadget* karena tidak bagus untuk perkembangan anak (Zulkopli, 16 November 2019).

Selanjutnya, disini orang tua tidak suka dengan *gadget* yang membawah dampak buruk terhadap, ketergantung anak kepada *gadget* ini membuat orang tua berupaya mencari solusi menghentikan perilaku anak, dengan cara menasehati untuk mengurangi bermain *gadget*.

Intan Permata Sari, Rama W Kusuma Wardhani, Ahmad Syaiful Amal
Cara Mengatasi Dampak Negatif Gadget pada Anak

Sosok yang paling berpengaruh dalam mencegah maupun mengatasi dampak negatif dari *gadget* adalah orang tua. Maka orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi *gadget* tidak berdampak negatif bagi anak.

Adapun cara-cara untuk mengatasi atau mengurangi dampak negatif gadget pada anak yaitu: 1) Ketahui ranting dari *game* yang di konsumsi oleh anak, Rating dalam hal ini maksudnya yaitu tentang jenis *games* seperti apa yang di mainkan anak. 2) Jangan memasang perangkat elektronik di dalam kamar anak. 3) Membuat aturan yang disepakati dengan anak, misalnya dengan memberlakukan batas waktu penggunaan *gadget* terhadap anak. 4) Orang tua mengawasi media yang dikonsumsi oleh anak, misalnya terkait *game*, film. 5) Diskusikan dengan anak tentang apa yang mereka dapat amati dan dapat dari game atau acara tv yang mereka nonton. 6) Mengatur kontrol orang tua di *play store* (Anggraeni & Hendrizal, 2018). Dengan mengatur kontrol orang tua di *play store*, ini membatasi fitur Games yang tidak bermanfaat atau aksi negatif bisa di seleksi.

Dalam keluarga yang ada di desa batu gane ini, untuk pengontrolan anak dalam penggunaan *gadget* kurang optimal, karena terkadang bentuk komunikasi yang diterapkan kurang tepat dengan kondisi anak, dan *gadget* anak belum bisa dikontrol oleh orang tua karena keterbatasan pengetahuan orang tua.

Simpulan

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa peran orang tua dalam mencegah dampak negatif *gadget* sebagai berikut: *Pertama*, implementasi komunikasi orang tua dalam mencegah dampak negatif

Intan Permata Sari, Rama W Kusuma Wardhani, Ahmad Syaiful Amal
gadget dapat dilakukan dalam bentuk komunikasi interpersonal, komunikasi verbal dan juga komunikasi nonverbal. *Kedua*, melalui pola asuh yang sesuai karakter anak seperti gaya otoriter, gaya demokrasi, *laissez-faire* dan gaya transaksi serta arahan dan evaluasi orang tua.

Intan Permata Sari, Rama W Kusuma Wardhani, Ahmad Syaiful Amal
Daftar Pustaka

- Anggraeni, A., & Hendrizal, H. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA (No. 1). 13(1).
- Arnawati. (2019, November 14). *Wawancara dengan Masyarakat Desa Batu Gane* [Komunikasi pribadi].
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (t.t.). Diambil 14 November 2020, dari <https://www.apjii.or.id/>
- Az-Za balawi, M. S. M. (diterj: A. H. al-Kattani). (2007). *Pendidikan remaja antara islam dan ilmu jiwa/ Az-Za balawi*. Bandung: Gema Insani,.
- Badrudin. (2014). *Dasar-Dasar Manajemen* (Cet.2). Alfabeta.
- Cangara, H. (2000). *Pengantar ilmu komunikasi*. PT RajaGrafindo Persada.
- Djamarah, S. B. (2004). *Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2014). *Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi dalam keluarga*. Rineka Cipta.
- Enjang A.S & Dulwahab, E. (2108). *Komunikasi Keluarga Perspektif Islam*. Cet. I; Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Encep Dulwahab, E. (2018). *Komunikasi Keluarga Prespektif Islam*. Simbiosis Rekatama Media.
- Gunawan, H. (2013). Jenis pola Komunikasi orang Tua dengan Anak Perokok Aktif Desa Jembayan Kecamatan LOa Kulu Kabupaten Kutai kartanegara *ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id*.
[https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/08/Jurnal%20Komunikasi%20\(Hendri%20Gunawan%20-%200802055311\)%20\(08-27-13-09-03-58\).pdf](https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/08/Jurnal%20Komunikasi%20(Hendri%20Gunawan%20-%200802055311)%20(08-27-13-09-03-58).pdf)

- Intan Permata Sari, Rama W Kusuma Wardhani, Ahmad Syaiful Amal**
Iswidharmanjaya, D., & Agency, B. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi orang tua untuk memahami factor-faktor penyebab anak kecanduan gadget*. Bisakimia.
- Jauhar, A. A., Ulfa, N. S., Pradekso, T., & Naryoso, A. (2015). Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone dan Komunikasi Orangtua Anak terhadap Prestasi Belajar Anak. *Interaksi Online*, 3(3), 185640. <https://www.neliti.com/publications/185640/pengaruh-intensitas-penggunaan-smartphone-dan-komunikasi-orangtua-anak-terhadap>
- Kominfo, P. (t.t.). *Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia*. Website Resmi Kementerian Komunikasi Dan Informatika RI. Diambil 14 November 2020, dari http://content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media
- Sulastri, L. (2012). *Manajemen sebuah Pengantar*. LGM-LaGood's Publishing.
- Moleong, L. J. (1989). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remadja Karya.
- Muduli, J. R. (2014). *Addiction to technological gadgets and its impact on health and lifestyle: A study on college students* [MA]. <http://ethesis.nitrkl.ac.in/5544/>
- Mulyani, W. (2012). Implementasi komunikasi verbal dan non verbal dalam proses menghafal juz amma pada pendidikan anak usia dini di bait Qur'any Ciputat. *Undefined*. /paper/Implementasi-komunikasi-verbal-dan-non-verbal-dalam-Mulyani/76117bb40ce6b6b92c89081b12ecc12f7ad79c7c
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap interaksi sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Teratai*, 5(3), Article 3. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/17261>

- Intan Permata Sari, Rama W Kusuma Wardhani, Ahmad Syaiful Amal Saputri, A. D., & Pambudi, D. A.** (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini. In *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education* (Vol. 3, pp. 265-278).
- Pebriana, P. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Journal of Early Childhood Education*, 1, 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.40>
- Retnowati, Y., Hubeis, A. V. S., & Hadiyanto. (2008). Pola Komunikasi Orang Tua Tunggal Dalam Membentuk Kemandirian Anak (Kasus di Kota Yogyakarta). *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.46937/620085659>
- Samsinar, S, S. (2020). Pola komunikasi Keluarga dalam Perspektif Islam. *Al-Din: Jurnal Dakwah dan Sosial Keagamaan*, 5, 17–30. <https://doi.org/10.35673/ajdsk.v5i1.567>
- Olivia, S., & Nuraini, D. (t.t.). *Komunikasi Keluarga Dalam Mencegah Dampak Negatif Penggunaan Gadget*. <http://isip.usni.ac.id/jurnal/Sandra%20Olivia.pdf>
- Sari, A. (2015). Model Komunikasi Keluarga pada Orang Tua tunggal (Single Parent) dalam Pengasuhan Anak Balita. *Avant Garde*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.36080/avg.v3i2.64>
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Enduranc: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*, 3(3), 510–514. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>
- Warisyah, Y. (2015). Pentingnya Pendampingan dialogis Orang Tua dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini.

Intan Permata Sari, Rama W Kusuma Wardhani, Ahmad Syaiful Amal
Wijanarko, I. J., & Setiawati, I. E. (2016). *Ayah Ibu Baik Parenting Di Era Digital*. Happy Holy Kids.

Novianti, R. D., Sondakh, M., & Rembang, M. (2017). Komunikasi antarpribadi dalam menciptakan harmonisasi (suami dan istri) keluarga didesa Sagea Kabupaten Halmahera Tengah. *Acta Diurna Komunikasi*, 6(2).

<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/16203>

Kusumawati, T. I. (2019). Komunikasi Verbal dan Nonverbal. *Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 6(2). 83-98.
<http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/al-irsyad/article/view/6618>