

# Peran Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Memperkenalkan Gadget Terhadap Anak

Wahyu Setyo Prabowo<sup>1a</sup>; Sidiq Setyawan<sup>1b</sup>

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Surakarta

<sup>a</sup>1100180289@student.ums.ac.id

<sup>b</sup>sidiq.setyawan@ums.ac.id

## INFO ARTIKEL

### Keywords

*Media Digital*

*Gadget*

*Digital Paren,*

*Parenting*

*Children*

## ABSTRAK

Media digital merupakan alat digital yang tidak dapat dipisahkan dalam masyarakat saat ini. Dewasa dan anak-anak sudah sering berinteraksi dengan media digital, media digital yang umum digunakan adalah smart phone. Dalam penggunaan smartphone, ada bahaya jika anak diberikan tanpa mengetahui batas penggunaannya. Penting bagi orang tua untuk memberikan beberapa aturan dan batasan, serta menegakkannya saat anak mereka menggunakan smartphone. Ada beberapa kendala bagi orang tua sebagai wali anaknya untuk melindunginya dari konten-konten berbahaya yang dapat merusak tumbuh kembang anaknya. Bimbingan orang tua wajib untuk penggunaan smartphone pada anak-anak. Dengan demikian, penelitian ini terdiri dari 4 informan yaitu 2 ibu dan 2 ayah, dengan menggunakan metode wawancara mendalam terstruktur untuk mencari jawaban yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan oleh peneliti, data kualitatif kemudian dianalisis secara interaktif, yang dilakukan terus menerus hingga ditemukan titik jenuhnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa orang tua sangat protektif terhadap penggunaan smartphone anaknya, hal tersebut dikarenakan mereka merasa anak belum bisa dipercaya untuk bebas menggunakan smartphone, oleh karena itu orang tua memberikan pantangan atau aturan yang harus dipatuhi oleh anak.

## 1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi yang membuat disrupti pada kehidupan tiap hari, mulai dari otomatisasi yang mengancam mata pencaharian, sampai warga mengolah serta mengabarkan data. Lebih dari separuh penduduk di Indonesia sudah terkoneksi dengan internet. Berdasarkan laporan terbaru tentang penyebaran di seluruh dunia internet di kalangan anak muda, satu dari tiga pengguna media digital diperkirakan seorang anak atau remaja (di bawah 18 tahun) (Sonia Livingstone, 2019). Umumnya anak menggunakan teknologi digital di rumah mereka, terutama anak-anak yang belum mengerti media digital, dengan aktivitas yang intens dan berkepanjangan terutama di akhir pekan. Namun, kemajuan inovasi digital dan kemudahan mengakses internet belum disertai dengan kualitas yang memadai dari sumber daya manusia. Media digital juga dapat dilihat sebagai hadiah serta ancaman. Jika tidak dikelola dengan baik dan tidak digunakan secara bijak, itu bisa sangat berbahaya. Perkembangan teknologi digital dikala ini sudah memengaruhi orang tua terhadap pola didik anak (Fatimah, 2020).

Gadget merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh semua kalangan dari anak kecil hingga orang tua. Gadget sendiri memiliki beberapa fungsi tersendiri seperti untuk mengakses web, bermain game dan fungsi lainnya. Yang menjadikannya sangat dibutuhkan di era sekarang ini yang serba digital mempermudah masyarakat, khususnya smart phone yang paling sering dipergunakan masyarakat tentunya didukung koneksi internet untuk mengakses fungsi gadget tersebut. Gadget itu sendiri bisa digunakan selaku perlengkapan komunikasi seluruh kalangan baik itu para orang tua,

anak muda terlebih lagi kanak-kanak. Serta gadget pula mempunyai peranan khusus pada tiap perangkatnya (Sari et al., 2020).

Dalam era digital ini dimana orang tua mendidik anak dengan Smart Phone atau melalui media digital lainnya bisa menjadi boomerang bagi orang tua, menurut Topper (2017) berpendapat bahwa pemantauan orang tua juga ditemukan menjadi pendamping yang signifikan dari hubungan antara persepsi orang tua tentang penggunaan gadget dan laporan orang tua tentang kompetensi sosial anak-anak. gadget sekarang bagaikan kebutuhan pokok bagi semua orang karena dalam penyampaian informasi lebih mudah banyak aplikasi yang memudahkan dalam berkomunikasi dengan hanya menyentuh dan melihat layar smart phone, Mempersingkat jarak, pertukaran informasi yang sangat cepat serta banyak hal menjadi mudah dengan memanfaatkan gawai, namun yang membuat hal ini sangat mengkhawatirkan adalah kebutuhan manusia di era globalisasi (Chusna, 2021). Dalam hal tersebut memperlihatkan bagaimana kemudahan pengoprasian gadget sehingga anak tidak membutuhkan waktu yang lama mereka belajar dengan cara memperhatikan orang disekitar mereka dalam pengoprasian smart phone atau gadget dan dapat dengan mudah mereka meniru pemakaian gadget, kecanggihan serta kemudahan operasional teknologi mengakibatkan anak-anak yang terlebih lagi masih berusia dini juga telah dapat untuk mengoperasikan produk hasil kecanggihan teknologi (Alia & Irwansyah, 2018).

Teknologi sudah mempengaruhi seluruh golongan baik itu orang dewasa, anak muda, terlebih lagi anak-anak. Salah satunya yakni anak-anak SD yang berumur antara 6-12 tahun (Hidayatuladkia et al., 2021). Di masyarakat yang sudah maju kini, banyak anak-anak yang menghabiskan beberapa jam waktunya untuk memakai gadget yang akan berdampak target cyberbullying, melanggar privacy, terpapar pornografi, radikalisme dan sebagainya. Dalam konteks psikologis serta sosial kehidupan anak, baik aspek ancaman ataupun aspek protektif berlangsung. Dalam konteks tersebut peran dari keluarga sangat dibutuhkan oleh anak karena dalam perkembangan anak membutuhkan pendamping untuk memperkenalkan gadget kepada anak, Keterkaitan diantara keduanya tidak sanggup dipisahkan secara mutlak, sebab bersifat alami tidak mungkin seseorang anak bisa dipisahkan sama sekali dari area keluarganya serta terbebas sama sekali dari pengaruh area sekitarnya (Gunawan, 2013).

Dalam hal ini peran digital parenting sangat dibutuhkan bagi pertumbuhan sang anak untuk mendapatkan edukasi yang optimal tentang internet, menurut Santrock maka anak yang berada pada usia 6-12 tahun (*middle childhood*) dikategorikan dalam usia anak-anak sekolah dasar yang seharusnya sudah beranjak ke lingkungan yang lebih luas dari keluarga serta mengenal media, yang dapat menyebabkan runtuhnya nilai moral pada seorang anak menjadi keprihatinan, sedangkan di era digital ini tidaklah mudah bagi orang tua dalam mendidik dengan cara memperkenalkan media digital secara perlahan karena seiring berkembangnya media digital lingkungan sekitar sang anak pasti mempengaruhinya (Dewi, 2020). Ariyanti Novelia Candra & Ari Sofia (2017) menyatakan jika pengasuhan orang tua terhadap anaknya bisa mempengaruhi terhadap pembentukan kepribadian serta sikap anak itu sendiri. Apabila ada kesalahan pengasuhan hingga hendak berakibat pada anak disaat telah dewasa. Sejalan dengan perihal tersebut. media tanpa kontrol mencuci otak anak dengan memberikan berbagai platform di internet seperti media social dan game online, Anak mulai mengembangkan 3 rupa pembedaan berpikir yaitu identifikasi( mengidentifikasi suatu), negasi( mengingkari suatu), serta reproduksi( mencari jalinan timbal balik antara sebagian hal ) (Hidayatuladkia et al., 2021). Orang tua memfasilitasi anak-anaknya menonton televisi dengan perilaku menonton mereka sendiri, mungkin memberikan bentuk instruksi implisit (tidak disengaja) tentang kapan harus memperhatikan gadget (Sundus, 2018). Digital parenting merupakan batas yang dicoba orang tua terhadap anak tentang boleh tidak dalam pemakaian media digital, semacam Gawai, laptop, serta lain sebagainya (Mascheroni et al., 2018).

Memberikan gadget secara tidak langsung akan merubah kehidupan anak, , apabila anak tersebut dahulunya hanya diperbolehkan bermain keluar dengan teman-temannya yang kemudian anak tersebut secara tidak langsung meminjam gadget orang tuanya atau terpengaruh dari temannya yang sudah memiliki gadget hal tersebut mengubah drastic kehidupan anak, walaupun aplikasi media digital memiliki syarat umur penggunaanya, tetapi dalam praktiknya, yang lumrah dikala ini anak dari bermacam umur, pembelajaran, latar balik sosial ataupun daerah, Serta terdapat kemudahan megakses media social jika sang anak memiliki gadget (Adikara et al., 2021). Dalam hal ini peran orang tua dalam memperkenalkan media digital secara bertahap guna memproteksi anak dari pengaruh kecanduan dan efek negative dari media digital, serta mengedukasi anak batasan

penggunaan aplikasi yang dapat memberikan dampak positif dan negative. Media baru memperkenalkan keterlibatan interaksi orang tua serta anak, paling utama dikala mempraktikkan konten digital pengasuhan, yang diakses setelah itu mencoba diimplementasikan (Pratiwi et al., 2020).

## 2. Metodologi

### 2.1. Pendekatan penelitian

Metode yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan deskriptif kualitatif, dalam hal ini metode deskriptif kualitatif bertujuan untuk memahami pola tingkah, motivasi, sudut pandang yang terjadi dalam sampel penelitian, Raco (2018) pernah berpendapat dalam buku Metode Penelitian Kualitatif : jenis, karakteristik serta kelebihan dalam menggunakan metode kualitatif yaitu ingin memahami perihal perilaku manusia karena manusia memiliki dasar dari perilaku yang diperbuat serta perilaku yang dilakukan manusia dapat dianalisis (Paramitha, 2020).

### 2.2. Pengumpulan Data

Pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling, teknik ini digunakan dimana peneliti memastikan pengambilan sampel dengan metode menetapkan identitas khusus yang cocok dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan bisa menanggapi kasus penelitian. menurut Sugiyono (2018) Purposive sampling merupakan pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu dan dengan ciri-ciri tertentu. Kriteria yang dibutuhkan oleh peneliti ber kriteria : berdomisili di solo, orang tua yang memiliki anak berumur 6-12 tahun yang dapat mengoperasikan gadget, anak tinggal bersama orang tua. Pemilihan sample ber kriteria tersebut dikarenakan peneliti ingin mengambil data yang berasal dari sekitar peneliti karena berawal dari keresahan sekitar peneliti, serta hal mempercepat pengambilan data yang dilakukan peneliti.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan cara wawancara. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 4 narasumber yang berupa 2 orang tua, wawancara yang dilakukan adalah semi struktur dan akan dilakukan secara langsung kepada informan yang diberikan pertanyaan serta dengan melihat orang tua dalam memperlihatkan pengoperasian gadget, untuk mengetahui pengetahuan mereka dalam literasi digital..

## 3. Teori

Komunikasi interpersonal (antar pribadi) komunikasi antar orang- orang secara tatap muka, yang membolehkan tiap pesertanya menangkap respon orang lain secara langsung, baik verbal ataupun nonverbal. Konteks komunikasi ini dilakukan secara langsung antara seorang dengan orang lain. Misalnya : obrolan secara tatap muka diantara 2 orang, pesan menyurat individu, serta obrolan lewat telepon serta saluran interpersonal yang lain. Corak komunikasinya lebih bersifat individu, dalam makna pesan ataupun data yang di informasikan cuma diperuntukan guna kepentingan individu para pelaku komunikasi yang terlibat Komunikasi ini paling efektif mengubah sikap, pendapat, atau perilaku seseorang. Komunikasi interpersonal bersifat dialogis (Juliansyah, 2020). Mascheroni et al. (2018) Mengemukakan dalam buku The challenges for families in the digital age bahwa mediasi orang tua menjadi sangat berpengaruh bagi perkembangan anak. Pertama, Mediasi *Aktif* : orang tua berpartisipasi dalam mediasi aktif ketika mereka menjelaskan dan mendiskusikan media dengan anak-anak mereka dengan berfokus pada negosiasi orangtua dan anak dari argument positif , negatif atau netral dari penggunaan media. Kedua, Mediasi *Restriktif* : orang tua mengatur penggunaan media melalui berbagai aturan. Aturan tersebut meliputi aturan boleh atau tidaknya anak menggunakan media dan aktifitas dan konten media tersebut. Ketiga, penggunaan *bersama* : orang tua terlibat dalam pengawasan bersama penggunaan media dan memantau kegiatan anak serta penggunaan bersama orang tua dan anak menandakan persetujuan orang tua terhadap konten media dan praktik media.

## 4. Temuan dan Pembahasan

Smart phone adalah sebuah alat telekomunikasi yang sekarang digunakan mayoritas masyarakat Indonesia, yang membuat dampak significant pada masyarakat seperti dari berjualan yang dahulunya dari secara langsung kini terbentuk platform untuk jual beli dan media sosial yang dapat

digunakan, yang dahulunya anak bermain dengan teman-teman sebayanya di pekarangan rumah kini lebih disibukan bermain gawai di rumah yang membuat perubahan perilaku anak dimasyarakat sekarang ini. Orang dalam masa kini diberikan dua pilihan yaitu dengan memberikan anak gadget namun dengan peraturan yang harus dipatuhi anak, kemudian yang satunya dengan tidak memberikan smart phone namun anak tidak dapat mengikuti perkembangan teknologi masa kini.

Komunikasi interpersonal yang dari orang tua menurun kepada anak yang harus ditekankan kepada keluarga, Komunikasi keluarga yang baik antara orang tua serta anak, bisa dilihat dari aktifitas komunikasi yang kerap dilakukan keduanya, terdapatnya keterbukaan dalam berhubungan satu dengan yang lain, orang tua serta anak kerap melangsungkan mediasi tentang penggunaan gadget, terdapatnya perilaku saling menghargai pendapat masing masing, dan orang tua berupaya untuk membimbing dan mengendalikan dalam penggunaan gadget. Dalam memberikan smart phone kepada anak orang tua berdiskusi tentang dampak kepada anak serta dalam pemberiannya orang tua memikirkan peraturan yang harus dipatuhi oleh anak. Kemudian orang tua mempunyai kapabilitas untuk mengoperasikan smart phone karena apabila orang tua minim kapabilitas mereka karena terkadang anak lebih mahir ketimbang orang dalam mengoperasikan yang membuat anak menjadi lebih bebas mengeksplorasi dunia digital sepengetahuan orang tuanya. Dimana orang tua mencoba mengelola dan mengatur pengalaman anak-anak mereka dengan media. Hal ini dianggap penting dalam keluarga, dan akibatnya bagi pembuat kebijakan, sebagai sarana utama untuk memastikan bahwa lingkungan media domestik disesuaikan dengan kebutuhan dan kompetensi khusus setiap anak serta nilai-nilai dan prioritas orang tua (Livingstone et al., 2015).

Dalam penggunaan smart phone orang tua yang paling aktif bermediasi dengan anak yaitu ibu, rata-rata ayah disibukan mencari nafkah kemudian ibu yang dipasarahi membimbing anak. Kedekatan ini lah yang dimanfaatkan oleh ibu untuk mengcontrol anaknya dalam menggunakan smart phone semisal anak mereka mengupload atau mengunduh sesuatu dari internet maka anak harus memberitahu ibu tentang yang di uploadnya ke media sosial, dari semua informan mengatakan pemberian smart phone kepada anaknya ketika pandemic corona yang mengharuskan anak mereka belajar dari rumah yang mengharuskan memiliki smart phone sendiri padahal sebelum pandemic anak-anaknya hanya diperbolehkan meminjam smart phone orang tua. Pembelajaran secara online sudah dipromosikan secara luas guna mengambil alih pembelajaran tatap muka selama pandemi COVID- 19 sehingga kanak- kanak senantiasa bisa belajar serta bermain dari rumah (Jiu et al., 2022).

Minimnya pengetahuan orang tua tentang literasi digital yang menjadi hambatan untuk membimbing anak mereka hanya memberi pengetahuan dasar tentang literasi digital dan memberikan aturan yang anak harus dengarkan, orang tua lebih menggunakan pola asuh aktif yang membuat mereka bisa berdiskusi bersama anak sehingga anak mereka bercerita dengan orang tuanya apa yang dilihat dari konten konten tersebut. Namun ada juga orang tua yang restriktif yang dengan cara mengontrol penggunaan smart phone anaknya melalui kouta yang berikan oleh orang tua semisal kouta yang sudah di sediakan habis maka hanya boleh bermain secara offline. Dalam mengoperasikan gadget anak terkadang melewati batas aturan yang telah dibuat oleh orang tua, maka dari itu orang tua harus menegakan aturan yang telah dibuatnya hal ini yang membuat anak menjadi lebih enggan melewati batas aturan tersebut karena tahu konsekuensi yang bakal diterimanya jika melewati batas tersebut. Orang tua tidak dapat selalu mengontrol anaknya ketika bermain gadget terkadang orang tua juga dapat terlena jika sedang sibuk maka dari itu orang tua memberikan aturan untuk dipatuhi sang anak untuk melindungi anak (Mascheroni et al., 2018).

Orang tua membekali anak dengan norma-norma sosial seperti kekerasan dan pornografi sudah diberikan gambaran seperti apa. Maka anak akan lebih mengetahui dengan apa yang dilarang oleh orang tua, serta peraturan harus dipatuhi oleh anak. Cara orang tua mengawasi konten yang dikonsumsi anak dengan cara memblokir hal-hal yang dapat membuat dampak negative kepada anak sebagai proteksi tambahan, seperti jika anak mengoperasikan Instagram maka jika anak ingin mengupload maka orang tua harus mengetahui tentang yang akan diupload dan orang tua juga harus mengetahui password jika hp anaknya dikunci sebagaimana untuk mengcontrol apa saja yang dibuka orang tua, namun sebagaimana orang tua tidak mengerti bagaimana melihat history youtube maka memerlihatkan orang tua yang minim pengetahuannya tentang literasi digital. Yang perlu diperhatikan lebih adalah bagaimana orang tua sering bermediasi dengan anak untuk memancing

terbuka kepada orang tua agar lebih dapat mengarahkan anaknya yang berguna memiliki moral dan adab dalam menggunakan smart phone.

## 5. Penutup

Hasil analisis yang telah dijabarkan oleh peneliti, komunikasi interpersonal yang dilakukan dilakukan dalam komunikasi keluarga tersebut sudah terjalin dengan sangat bagus serta orang tua juga aktif dalam membimbing anaknya dalam mengoperasikan smart phone, karena selayaknya orang tua membimbing anaknya untuk menjadi baik dalam menggunakan smart phone. Tapi memperlihatkan bahwa rata-rata orang tua belum memahami literasi digital itu apa hanya sebatas mengetahui literasi digital. Dan hanya mengandalkan mediasi yang dilakukannya. Mediasi tersebut berupa restriktif dan aktif yang sudah cukup baik dilakukan, hanya terkendala dalam kapabilitas mereka dalam literasi digital. Dalam hal ini orang tua berperan aktif dalam membimbing serta mempelajari literasi digital yang berguna menjadi wawasan mereka. Dalam hal ini pandemic sebagai pendorong orang tua memberikan smart phone yang disebabkan oleh keadaan yang membuat anak belajar dari rumah, tentang ini menampilkan jika orang tua mengerti akan akibat positif maupun dampak negatif gadget perihal ini membuat orang tua lebih menguasai lagi jika anak butuh didampingi disaat memakai gadget supaya orang tua serta ikut dalam memutuskan kategori tontonan anak, memberi batas waktu, tidak menjadikan gadget sebagai pengganti pengasuh, serta pemakaian gadget guna sebatas fasilitas belajar anak supaya lebih mudah. Dalam studi berikutnya peneliti menganjurkan memperdalam tentang pemahaman literasi digital yang dikenal oleh orang tua karna dalam studi ini masih banyak orang tua yang belum mengerti betul tentang literasi digital serta komunikasi keluarga yang terjalin di keluarga yang akan diteliti.

## References

- Adikara, G. J., Kurnia, N., Adikara, G. J., Kurnia, N., Adhrianti, L., Astuty, S., Wijayanto, X. A., Desiana, F., & Astuti, S. I. (2021). *Aman bermedia digital*.
- Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture and Education*, 14(1), 65–78.
- Ariyanti Novelia Candra, Ari Sofia, G. F. A. (2017). *Gaya Pengasuhan Orang Tua pada Anak usia Dini*. 3(2).
- Chusna, P. A. (2021). *Pengaruh Media Gadget pada perkembangan karakter anak*. 315–330.
- Dewi, A. (2020). *LAPORAN RESUME PERKEMBANGAN ANAK DARI BUKU "CHILD DEVELOPMENT" KARYA JOHN W. SANTROCK*.
- Fatimah. (2020). *Digital Literacy and Its Relationship to Early Childhood Behavior in PAUD Literasi Digital dan Hubungannya Terhadap Perilaku Anak Usia Pendahuluan*. 9(1), 28–32.
- Gunawan, H. (2013). *JENIS POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN*. 1(3), 218–233.
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>
- Jiu, C. K., Pratama, K., Pradika, J., Hartono, & Erwhani, I. (2022). *Pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini selama masa pandemi covid-19*. 7(2), 167–180.
- Juliansyah, M. A. (2020). *Makna dan Alasan Dibalik Orang Tua Memberikan Fasilitas Gadget Kepada Anak Usia Dini*. 2(2), 20–34.
- Livingstone, S., Mascheroni, G., & Dreier, M. (2015). *How parents of young children manage digital devices at home : The role of income , education and parental style*. September.
- Mascheroni, G., Ponte, C., & Jorge, A. (2018). DIGITAL PARENTING The Challenges for Families in the Digital Age. In *DIGITAL PARENTING The Challenges for Families in the Digital Age* (Issue Yearbook 2018).
- Paramitha, A. (2020). Komunikasi efektif komunitas rumah baca dalam meningkatkan minat baca pada anak-

- anak di dusun Kanoman. *COMMICAST*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.12928/commicast.v1i1.2408>
- Pratiwi, M. R., Indrayani, H., & Amalia, S. (2020). Optimasi Pola Pengasuhan Digital dalam Pemenuhan Kebutuhan Informasi. *Expose: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1), 76. <https://doi.org/10.33021/exp.v3i1.1012>
- Raco, J. (2018). *Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/mfzuj>
- Sari, I. P., Wardhani, R. W. K., & Amal, A. S. (2020). Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gadget Melalui Pendekataan Komunikasi dan Psikologi. 2(2), 267–289.
- Sonia Livingstone, ; Daniel Kardefelt-Winther. Marium Saeed. (2019). *GLOBAL KIDS ONLINE Comparative report*. UNICEF.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (3rd ed.). Alfabeta.
- Sundus, M. (2018). *Journal of Depression and Anxiety The Impact of using Gadgets on Children*. 7(1), 1–3. <https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>
- Topper, C., & Topper, C. (2017). “Parental Perception of Mobile Device Usage in Children and Social Competency.”