





dapat diukur dengan tingkat keseringan dan durasi berkomunikasi yang terjadi.

Dalam penelitian ini, anak memiliki kategori sendiri, yaitu anak pencinta *gadget* dalam berkomunikasi dengan teman sebayanya. Seperti yang kita tahu, banyak ditemui anak-anak menggunakan *gadget* dengan mahir. Sering terlihat dilingkungan sekitar kita, sekumpulan anak sudah tidak lagi bermain permainan tradisional seperti gasing dan sebagainya. Yang lebih sering terlihat malah sekumpulan anak yang sebaya berada di tempat ber-WiFi terutama warung kopi yang memfasilitasinya.

Maniaknya anak dengan *gadget*, sedikit banyak mempengaruhi komunikasinya dengan orang terdekat khususnya teman sebayanya. Intensitas komunikasi akan terlihat jelas dalam kasus ini. Intensitas anak menjadi lebih rendah atau justru semakin tinggi atau lebih sering.

Dan menurut pengamatan dan hasil wawancara, peneliti menemukan suatu fakta bahwa benar adanya intensitas komunikasi anak pencinta *gadget* yang terjadi dengan teman sebayanya terbilang rendah. Hal ini terlihat saat mereka berkumpul bermain *gadgetnya* masing-masing di warung kopi ber-Wi-Fi, tidak ada kegiatan komunikasi yang intens diantaranya, bahkan nyaris tidak ada komunikasi samasekali, tidak seperti yang terjadi saat kelompok berkumpul pada

umumnya yang malah membicarakan pengalamannya atau apapun itu.

Hal ini disebabkan karena anak membawa *gadgetnya* masing-masing yang membuat mereka menghabiskan perhatian dan fokusnya hanya pada aplikasi-aplikasi favorit pada *gadgetnya*, terutama aplikasi *gameonline* yang marak di gandrungi anak seusia mereka. Meskipun secara fisik ia terlihat berkumpul di satu tempat, duduk berdekatan, namun tetap saja fokus dan perhatiannya hanya tertuju pada *gadgetnya* saja.

Jika memang disuatu kondisi tersebut ada kegiatan komunikasi, salah satu dari mereka mempunyai kebutuhan pribadi yang harus terpenuhi saat itu juga, yang satu-satunya cara untuk memenuhi kebutuhannya tersebut adalah berkomunikasi.

Dilihat dari intensitas komunikasi anak pencinta *gadget* dengan teman sebayanya yang terbilang rendah, bahkan nyaris r-tidak terjadi komunikasi. Namun tidak menutup kemungkinan masih ada kegiatan komunikasi diantaranya meskipun komunikasi yang terjadi berlangsung sebetar, singkat dan hanya sekedarnya saja. Hal ini terjadi ketika salah satu pihak mempunyai kebutuhan (dorongan) pribadi yang mau tidak mau harus membutuhkan komunikasi untuk memenuhi kebutuhannya tersebut, karena setiap orang bahkan





Bagaimana tidak? pada saat keadaan anak sedang asyik bermain *gadgetnya*, ia kurang memperhatikan pada saat menerima/ mendengarkan pesan yang disampaikan komunikatornya, apalagi untuk meresponnya. Menurut uraian informan pada bab sebelumnya, hal ini sering terjadi karena anak pencinta *gadget* yang sebagai komunikator sudah terlalu fokus dan tidak ingin diganggu dalam memainkan *game* di *gadgetnya*.

Oleh karena itu, pada saat merencanakan komunikasi, komunikator perlu memperhatikan kemungkinan-kemungkinan timbulnya hambatan tersebut. Namun pihak yang terlibat disini masih dibawah umur yang tidak memperhatikan hal itu. Hanya ingin hasratnya untuk berkomunikasi dengan temannya yang sedang syik bermain *gadget* tanpa memikirkan timbulnya hambatan yang terjadi.

Tidak dipungkiri, *game* saat ini menjadi kebutuhan sebagian masyarakat. Tidak memandang gender maupun usia. Apalagi pada usia anak sekitar usia 6-12 tahun. Memang pada hakikatnya, anak menyukai permainan. Meskipun permainan saat ini sudah berubah cukup drastic dibandingkan jaman dulu. Pada jaman dulu anak kerap kali bermain dengan teman sebayanya memainkan permainan tradisional, menjalin komunikasi dengan baik, saling berinteraksi, bercanda, bersenang-senang bersama.

Namun anak pada jaman sekarang telah dipengaruhi dengan keanggihan video *game* yang marak ada di *gadget-gadget* yang canggih. Tidak mau ketinggalan, anak yang cukup belia, seringkali dijumpai sedang bermain *gadgetnya* sendiri yang telah difasilitasi orangtuanya. Anak mana yang tidak menyukai dan mengagumi kecanggihan video *game* yang lebih menarik dan interaktif dibanding mainan tradisional.

Tapi perlu diingat, anak juga merupakan makhluk sosial, mereka juga butuh bersosialisasi, berkomunikasi dengan lingkungannya, apalagi di usia mereka ini adalah masa masa ia berkembang, banyak yang harus mereka pelajari dari lingkungan. Namun sebaliknya, saat ini anak lebih cenderung berdiam diri dengan *gadget* canggihnya tanpa memperdulikan sekitar. Terkadang mereka berkumpul dengan teman sebayanya di warung kopi yang ber-wifi untuk bermain *gadgetnya* maasing-masing. Pemandangan seperti ini sepertinya sudah lumrah terjadi di era globalisasi saat ini. Apalagi anak yang terdapat di kota-kota besar.

Anak jika sudah senang dan nyaman dengan sesuatu, mereka akan lupa dengan sekitarnya. Begitupun anak yang senang dengan *gadgetnya*, mereka merasa terhibur sehingga tidak lagi membutuhkan orang lain. Jika anak sudah senang, nyaman, fokus, serius dengan *gadgetnya*, maka anak susah diajak berkomunikasi.

Inilah fenomena yang terjadi pada masa sekarang yang dikaji dalam penelitian ini. Seorang anak pencinta *gadget* yang ada pada saat ini susah untuk diajak berkomunikasi saat fokus memainkan *gadgtenya* di warung kopi ber-wifi atau dimanapun itu, jarang merespon lawan bicara, cuek dengan sekitar, akan marah jika merasa terganggu, dan apabila komunikasi dari komunikatornya direspon, respon tersebut lambat diberikan, dan tidak menatap wajah si komunikator.

Hal ini bisa terjadi karena kecanggihan *gadget* telah membius mereka untuk tetap fokus dengan *gadgetnya*. Sehingga anak tidak ingin di ganggu, ia juga tidak peka dengan lingkungan sekitarnya, apalagi merespon lawan bicaranya dengan tanggap.

Setiap komunikator ingin di respon secara langsung dengan komunikannya dalam berkomunikasi. Dengan direspon secara langsung tanpa menunggu, ada kepuasan tersendiri bagi komunikator. Selain itu, komunikasi tentunya menjadi efektif jika respon itu ada, apalagi segera diberikan oleh komunikan.

Namun dari fenomena anak pencinta *gadget* yang ada pada saat ini, respon ini sangat lambat diberikan oleh komunikan, terutama yang menjadi komunikan tidak lain adalah anak pencinta *gadget* itu sendiri. Jika anak pencinta *gadget* memberi respon lawan bicaranya selain tidak memperhatikan wajah komunikannya, anak pencinta *gadget*

juga lambat merespon lawan bicaranya. Seperti hasil pengamatan peneliti, sering nampak ketika anak pencinta *gadget* sedang asyik dengan *gadgetnya* kemudian ada yang memanggilnya, anak tersebut tidak segera merespon karena terlalu fokus dengan *gadgetnya*. Hingga beberapa kali memanggil, baru anak pencinta *gadget* merespon panggilan itu dengan jawaban “*hmm*” saja dan tentunya tidak menghadap ke arah komunikatornya.

### 3. Perilaku sosial rendah

Perilaku juga merupakan komunikasi, hanya saja tidak verbal atau biasa disebut komunikasi nonverbal. Komunikasi nonverbal biasanya digunakan untuk menggamabarkan keadaan atau peristiwa komunikasi diluar kata-kata dan tulisan. Komunikasi nonverbal ini juga berjalan bersamaan, saling melengkapi dalam komunikasi verbal yang terjadi sehari-hari.

Pesan nonverbal di kelompokkan menjadi: *pesan kinesik*, yang terdiri dari tiga komponen utama yaitu pesan fasial, pesan gestural, dan pesan postural. Pesan fasial menggunakan mimik muka untuk menyampaikan makna. Seperti wajah saat menyampaikan jika sedang bahagia, sedih, marah dan lain sebagainya. Pesan gestural, pesan nonverbal ini menunjukkan gerakan sebagian anggota tubuh seperti tangan yang melambai untuk memanggil seseorang. Pesan postural, pesan

ini berkenaan dengan keseluruhan anggota badan. Seperti saat mengungkapkan suka tidaknya terhadap individu yang lain saat berkomunikasi, kemudian postur individu yang tinggi hati atau rendah hati ini juga bisa dilihat dari postur tubuh.

*Pesan proksemik*, pesan disampaikan melalui pengaturan jarak dan ruang. Biasanya pesan ini mengungkapkan keakraban antara individu satu dengan lainnya. *Pesan artifaktual*, pesan ini diungkapkan melalui penampilan tubuh, pakaian, dan kosmetik. Pesan ini erat kaitannya dengan persepsi tentang tubuh orang lain atau body image. Contoh kecil orang yang memakai pakaian rapi akan timbul persepsi bahwa orang tersebut rajin, dan sebaliknya.

*Pesan paralinguistic*, adalah pesan nonverbal yang berhubungan dengan pesan verbal. Seperti rintihan, tangisan, dan tarikan nafas yang panjang ketika menyampaikan pesan verbal. *Pesan sentuhan dan bau-bauan*, alat indera penerima sentuhan adalah kulit yang mampu menerima dan membedakan emosi dari sentuhan yang disampaikan orang lain melalui sentuhan, seperti sentuhan dengan emosi dapat menyampaikan kasih sayang, takut, bercanda dan lain sebagainya. Bau-bauan dapat mengidentifikasi keadaan emosional, pencitraan, dan sebagainya.

Dan *pesan gerak isyarat*, pesan nonverbal ini mempertegas pembicaraan. Menggunakan isyarat ini bagian

total dari sebuah komunikasi, seperti mengetuk-ngetukkan tangan dimeja saat bicara menunjukkan orang tersebut bosan.

Dalam fenomena yang dikaji dalam penelitian ini, anak pencinta *gadget* cenderung cuek dan tidak peduli dengan lingkungannya. Yang mengakibatkan rendahnya sikap sosial. Seperti hasil pengamatan oleh peneliti, anak yang sedang asyik bermain *gadget* di warung kopi, saat ada orang yang lebih dewasa ingin keluar warung dengan melewatinya, anak pencinta *gadget* hanya hanya memindahkan kakinya saja yang sekiranya orang lain tersebut bisa lewat. Tanpa melihat wajah apalagi berbicara dengan orang tersebut. Dan hal ini kerap ditemui oleh peneliti di warung kopi pada saat anak asyik dengan *gadgetnya*.

Tidak hanya nampak satu kali, hal ini dijumpai berkali-kali oleh peneliti. Artinya, tidak jarang anak pencinta *gadget* berperilaku tidak peduli dengan sekitarnya sehingga disebut perilaku sosialnya rendah.

Disini, meskipun anak pencinta *gadget* tidak mengeluarkan satu kata patahpun, peneliti dapat mempersepsikan anak tersebut cuek, sikap sosial terhadap orang disekitarnya rendah. Karena harusnya anak lebih memperhatikan dan menghormati orang yang lebih tua darinya dengan mempersilahkan lewat secara baik. Namun hal ini susah jika anak sedang asyik bermain *gadgetnya*.



baik. Seperti lambat memberi respon, bahkan tidak memberi respon lawan bicaraya sama sekali, kemudia tidak peduli, cuek, acuh, dan tidak peka dengan orang-orang dan lingkungan sekitar.

Dalam pertemanan membutuhkan terciptanya komunikasi yang baik. dengan salah satu cara komunikasi yang cukup intens. Apalagi dengan teman sepermainannya yang sebaya. Dalam arti memiliki sama minat yang tidak menutup kemungkinan mereka melakukannya secara bersama-sama.

Komunikasi interpersonal adalah cara utama untuk membangun dan memperbaiki suatu ubungan. Jadi penting bagi kita mengetahui bagaimana cara kita sepatutnya berkomunikasi supaya proses pembentukan hubungan untuk tujuan tertentu dapat berjalan dengan baik dan memenuhi keperluan semua pihak.

Di dalam penelitian ini menjelaskan bagaimana komunikasi yang terjadi pada anak pencinta *gadget* dengan teman sebayanya. Dimana *gadget* disini sedikit mempengaruhi mempengaruhi komunikasi yang terjadi antara mereka. Salah satu pihak harus bisa mengira-ngira bagaimana berkomunikasi dan pada saat kapan komunikasi itu dimulai supaya proses komunikasi berjalan dengan baik.

Seperti teori yang dikembangkan oleh Thibaut dan Kelley yang membahas tentang bagaimana proses komunikasi interpersonal yang mendasarkan teori pertukaran sosial ini pada dua konseptualisasi; pertama berfokus pada sifat dasar individu-individu dan yang kedua





