PERSEPSI ORANG TUA TENTANG KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANAK PENGGUNA GADGET DI KOTA SURABAYA

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) Dalam Bidang Ilmu Komunikasi



Oleh :
<u>Deni Irwanto</u>
NIM, B76212110

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
JANUARI 2019

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA PENULISAN SKRIPSI

Bismillahirahmannerrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Name Dem Irwanto

NIM B76212110

Prodi Ilmu Komunikasi

Alamat Jl Sidosermo TV/ GG XI No 38 Surabaya

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

- Skripsi ini tidak perna dikumpulkan kepada lembaga pendidikan tinggi manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun
- Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan plagiasi atas karya orang lain.
- Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini sebagai hasil plagsasi, saya akan bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi

Surabaya, 11 januari 2019

Yang menyatakan

Deni irwanto

NIM B76212110

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Nama

: Deni Irwanto

NIM

: B76212110

Progam Studi

: Ilmu Komunikasi

Judul

: Persepsi Orang Tua Terhadap Komunikasi Interpersonal

Anak Pengguna Gadget

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.

Surabaya, 11 Januari 2019

Dosen Pembimbing

Drs. H. Hamdun Sulhan, M.Si

195403/21982031002

PENGESAHAN TIM PENGEJI

Skripsi oleh Deni Irwanto ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 31 Agustus 2019

Mengesahkan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Dekun,

bd. Halim, M.Ag

NIP. 196307251991031003

Penguji I,

Drs. H. M. Hamdun Sulhan, M.Si NIP. 195403/20982031002

Penguji II,

Drs. Yoyon Mudjiono, M.Si NIP. 195409071982031003

Penguji III.

Dr. Agoes Mdh. Moetad, SH. M.Si NIP. 197008252005011004

Renguji IV.

Dr. Nikmah Hadiati Salisah, S.Ip, M.Si NIP. 197301141999032004



KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Vani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300 E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademika UIN Sunan Ampel Sumbayu, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

beserta pemingkut yang diperkikan (bila ada). Dengan Hak Behas Royalti Non-Ekshaif mi Perpustakaan UIN Sumin Ampel Surahaya berhak menyimpan, mengalih-media/formaz-kan, mengelolanya dalam bensuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara falltext untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedis untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakan UIN. Sunan Ampel Surabaya, sogala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah suya ini.

Demikian pemyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Sumbaya, 11 Februari 2019

Penulis

Deni Irwanto 3 nano prosy dai tondo taspar

ABSTRAK

Deni Irwanto, B76212110, 2019. *Persepsi Orang Tua Tentang Komunikasi Interpersonal Anak Pengguna Gadget*. Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya.

Kata Kunci: Persepsi Orang Tua, Komunikasi Interpersonal Anak, Gadget

Skripsi ini berjudul '' Persepsi Orang Tua Tentang Komunikasi Interpersonal anak Pengguna Gadget'' yang di teliti dari skripsi ini yaitu (1) Bagaimana persepsi orang tua mengenai komunikasi interpersonal anak mereka yang aktif menggunakan gadget dalam kehidupan sehari hari.

Untuk mengungkap masalah tersebut secara menyeluruh, dalam penelitian ini digunakan metode penelitian deskriptif dan dilakukan pendekatan kualitatif yang berguna untuk mendapatkan sebuah informasi mengenai persepsi dari orang tua terhadap komunikasi interpersonal anak pengguna gadget.

Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa mayoritas orang tua memiliki persepsi bahwa dengan penggunan gadget yang terlalu lama dan tanpa adanya pengawasan, maka akan mengakibatkan pengaruh negatif berupa perubahan sifat anak yang cenderung lebih pasif dan menyendiri.

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa rekomendasi yang di perkirakan dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi orang tua dalam memberikan fasilitas gadget terhadap anaknya, yaitu (2) Dengan mempertimbangkan manfaat gadget apakah lebih berguna bagi anak atau tidak dan juga (3) Memberikan pengawasan yang ketat terhadap penggunaan gadget oleh anak anak dibawah umur.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	vii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	
D. Manfaat Penelitian	
E. Kajian Hasil pen <mark>eli</mark> tia <mark>n Terd</mark> ahulu	
F. Definisi Konsep	8
G. Kerangka Pikir Penelitian	
H. Metode Penelitian	11
I. Sistematika Pembahasan	13
BAB II : KAJIAN TEORITIS	
A. KAJIAN PUSTAKA	15
1. Pengertian Persepsi	15
2. Pengertian Komunikasi Interpersonal	20
3. Pengertian Gadget	34
B. KAJIAN TEORI	43
1. Teori Kognitif	43

BAB III: PENYAJIAN DATA

A. Deskripsi Subyek, Objek & Lokasi Penelitian	46
1. Subjek Penelitian	46
2. Objek Penelitian	47
3. Lokasi Penelitian	47
a. Sejarah Kelurahan Sidosermo	48
b. Kondisi Geografis Kelurahan Sidosermo	50
c. Kondisi Demografis Kelurahan Sidosermo	51
B. Deskripsi Penelitian	. 61
BAB IV : ANALISIS DATA	
A. Temuan Penelitian.	74
B. Konfirmasi Temuan dengan Teori.	80
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan	86
B. Rekomendasi	87
DAETAD DIICTAIZA	

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BIODATA PENULIS

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Pikir	11
Gambar 2.1 Proses Pembentukan Persepsi	45
Gambar 3.1 Tabel Jumlah Penduduk	51
Gambar 3.2 Tabel Mata Pencarian	51
Gambar 3.3 Tabel Agama	52



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia adalah mahluk sosial yang tak pernah lepas dari interaksi dan komunikasi dengan manusia lain. Seperti dengan orang tua, saudara, teman-teman, sahabat, dan masih banyak lagi. Interaksi antar manusia akan berlangsung melalui komunikasi, baik komunikasi secara verbal maupun komunikasi secara nonverbal. Komunikasi verbal adalah komunikasi yang berlangsung dengan menggunakan bahasa atau tutur kata. Sementara komunikasi nonverbal adalah komunikasi yang dalam penyampaiannya menggunakan symbol-simbol tertentu atau gerakan tubuh tertentu. Manusia berkomunikasi untuk menyatakan dan mendukung identitas diri, membangun kontak sosial dengan orang lain, dan untuk mempengaruhi orang lain agar bertindak sesuai dengan apa yang kita inginkan. ²

Kata komunikasi atau communication dalam bahasa inggris berasal dari kata communis yang berarti "sama",comunico, communication, atau communicare yang berarti "membuat sama" (to make common).Judy C. Pearson dan Paul E.Nelson mengemukakan bahwa komunikasi mempunyai dua fungsi umum. Pertama, untuk kelangsungan hidup diri sendiri yang meliputi: keselamatan fisik, meningkatkan kesadaran pribadi. Kedua, untuk kelangsungan hidup masyarakat, tepatnya untuk memperbaik hubungan social dan mengembangkan keberadaan suatu masyarakat. ³

Dengan berkembangnya zaman seperti saat ini teknologi sudah semakin canggih dan semakin memudahkan manusia. Sebuah tekhnologi pada hakikatnya diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman. Kemajuan teknologi yang semakin pesat saat

³ Idem. Hal: 41-42

¹ Mulyana. 2005. Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar (Bandung: Remaja Rosdakarya) Hal. 4

² Idem. Hal: 3

ini membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaanya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Menurut Fuad Hasan,⁴ teknologi komunikasi cenderung memungkinkan terjadinya transformasi berskala luas dalam kehidupan manusia. Transformasi tersebut telah memunculkan perubahan dalam berbagai pola hubungan antar manusia, yang pada hakikatnya adalah interaksi antar pribadi. Pertemuan tatap muka secara berhadapan dapat dilaksanakan dalam jarak yang sangat jauh.

Salah satu alat komunikasi yang paling berkembang pada saat ini adalah *gadget*, di Indonesia *gadget* merupakan barang yang hampir dimiliki oleh setiap orang baik tua dan muda bahkan anak-anak usia pendidikan dasar sudah banyak yang menggunakannya. Peminat *gadget* di Indonesia bertumbuh sangat pesat ditandai dengan berita yang di kemukakan media bahwa Indonesia termasuk dalam 10 negara pengguna *gadget* di dunia.⁵

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari Bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Pengertian gadget menurut Kamus Website New Explorer Encyclopedia Dictionary adalah suatu mesin kecil atau alat elektronik yang sering digunakan dengan praktis dan memiliki fitur yang lebih banyak dari telepon seluler pada umumnya. Gadget sendiri merupakan alat komunikasi yang memiliki banyak sekali manfaat bagi manusia dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Contoh gadget yang banyak digunakan ialah handphone atau saat ini lebih akrab dengan sebutan smartphone, di dalam smartphone terdapat beberapa fitur diantaranya, kamera, pemutar musik, kalkulator, sosial media, permainan, kalender, telepon dan messaging. Banyaknya fitur yang disediakan oleh gadget tentu sangat membantu manusia ketika menjalankan aktivitas sehari-hari.

[.]

⁴ Fuad Hasan, Teknologi Dan Kebudayaannya: Tantangan Dalam Laju Teknologi. Orasi Ilmiah Dies Natalis Institut Teknologi Sepuluh November ke-39. Surabaya, 11 November 1999, dalam google.co.id pada zkarnain.tripod.com/its-2.htm

https://techno.okezone.com/read/2015/09/19/57/1217340/2015-pengguna-smartphone-di-indonesia-capai-55-juta

Saat ini pengguna gadget dapat menggunakan gadgetnya untuk menambah informasi dan sebagai media hiburan . Hal ini dikarenakan saat ini pengguna gadget dapat dengan mudah mengakses segala informasi dari masa lalu atau dari negara lain dengan cepat menggunakan gadget dan berkembangnya fitur-fitur gadget saat ini membuat gadget menjadi salah satu media hiburan yang murah bagi masyarakat karena dengan gadget dan aplikasi yang disediakan dalam satu perangkat seperti youtube, musik, kamera dan permainan dapat membuat semua orang merasa senang.

Kemajuan teknologi memberikan dampak positif yang besar bagi para penggunanya dengan adanya gadget manusia dapat dengan sangat mencari informasi mudah yang mereka butuhkan juga dapat mempermudah dalam hal pekerjaan dengan adanya aplikasi-aplikasi yang canggih di dalam gadget seperti internet, sms, jejaring sosial,game dan lain-lain.

Meningkatnya penggunaan *gadget* di Indonesia dikarnakan banyaknya *gadget* yang dijual dengan harga yang relatif murah yang sudah berbasis android ataupun ios. Namun semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi terdapat dampak negatif dalam penggunaan gadget bila di gunakan dengan cara yang salah ataupun berlebihan.⁶ Pada saat sekarang gadget tidak hanya dinikmati oleh orang dewasa saja tetapi sudah banyak remaja bahkan anak-anak yang menggunakan gadget. Hampir setiap anak-anak saat ini sudah menggunakan gadget sebaiknya anak yang menggunakan gadget harus mendapatkan pengawasan dari orang tua karena dengan penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak.

Menurut Yusmi pada hakekatnya, anak-anak belum saatnya mengenal gadget, mereka masih memerlukan permainan permainan yang dapat merangsang otak dan menunjang semua aspeknya baik aspek fisik, kognitif, sosialemosional, bahasa dan moral.⁷ Menurut asosiasi dokter

⁷ Harmanto, Bambang dkk. 2015. Prosding Inovasi Pembelajaran Untuk Pendidikan Berkemajuan. (Jawa Timur: Universitas Muhammadiyah Ponorogo) . hlm. 135.

⁶ Antonius Sm Simamora. 2016. Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung, Jurnal, Bandar Lampung, Universitas Lampung), Hlm. 2-3

anak Amerika dan Canada anak usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar gadget, anak usia 3-5 tahun dibatasi 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak berusia 6-18 tahun. Tapi faktanya di Indonesia banyak anakanak yang menggunakan gadget 4 - 5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan, Pemakaian gadget yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak dikarenakan menggunakan gadet terlalu lama atau berlebihan anak akan menjadi agresif bila terlalu sering menggunakan gadget anak akan jadi malas bergerak dan lebih memilih duduk atau terbaring sambil menikmati cemilan dan menyebabkan anak kegemukan atau berat badan yang bertambah secara berlebihan, dan anak cendrung menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya, Anak yang terlalu asik dengan gadgetnya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan bedampak sangat buruk, Dokter anak asal amerika serikat Cris Rowan dalam tulisannya di Huffington Post mengatakan perlu ada larangan penggunaan *gadge*t p<mark>ad</mark>a anak usia dibawah 12 tahun. ⁸

Gadget yang digunakan oleh anak-anak akan berdampak terhadap perkembangan anak itu sendiri apabila tidak diawasi baik oleh orang tua. Apalagi pada zaman sekarang gadget dilengkapi dengan berbagai fitur canggih sehingga memudahkan orang untuk mengakses berbagai keperluan. Tetapi apakah orang tua sadar akan dampak yang terjadi apabila orang tua memberikan gadget kepada anak mereka saat dimana bermain dengan teman sebaya mereka adalah hal yang paling menyenangkan daripada bermain gadget. Tetapi kebanyakan dari anak jaman sekarang lebih memilih bermain gadget dari pada bermain dengan teman sebaya mereka.

Pada proses pertumbuhan dan perkembangan anak merupakan bagian penting dari masa kanak-kanak. Meski berbeda, namun keduanya tidak dapat dipisahkan. Pertumbuhan dapat diartikan sebagai proses kematangan secara fisiologis, seperti pada bertambahnya berat badan, tinggi badan, dan pertumbuhan jasmani lainnya. Sedangkan perkembangan

⁸ http://www.academia.edu/12322308/dampak game online

adalah perubahan yang sangat erat kaitannya dengan psikis dan fisik. Perubahan seperti itu tentunya tidak lepas dari pengaruh lingkungan, atau masyarakat disekitarnya. Perkembangan sosial menjadi salah satu hal terpenting bagi proses bertumbuhnya anak itu sendiri. Pentingnya perkembangan sosial dimasa kanak-kanak adalah masa pembentukan kepribadian yang menjadi penentu sebuah pribadi seperti apa setelah dewasa nanti. Masa perkembangan awal seorang anak dapat berupa hubungan dengan keluarga atau orang-orang dilingkungan sekitar rumahnya. Seorang anak yang tidak dapat menjalankan peranan sosialnya akan sulit untuk diterima oleh kelompok dan kehilangan kesempatan untuk belajar sosial, sehingga kemampuan sosialnya akan lebih rendah dibandingkan dengan teman seusianya. 10

Anak yang menginjak usia sekolah dasar (7-9 tahun) adalah usia dimana anak mulai asyik bermain dengan teman-temannya dan melakukan banyak aktivitas. Smartphone dapat berakibat baik dan juga tidak baik untuk anak usia 7-9 tahun. Pengaruh tidak baiknya adalah anak akan menjadi autis dan sibuk sendiri, anak akan menjadi malas untuk belajar, kurang bersosialisai dengan lingkungannya dan teman sebaya, kalau tidak terpantau dengan orang tua akan membuka situs-situs yang tidak baik. Sedangkan untuk segi positifnya anak akan dimudahkan dalam mencari apabila tugas ada tugas dari sekolahan yang mengharuskan menghubungkan dengan internet. Melihat dari segi positif dan negativenya lebih banyak segi negatifnya untuk anak usia dini. Karena mereka belum sepenuhnya menggunakan untuk hal-hal yang begitu penting.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis, di Kelurahan Sidosermo Kecamatan Wonocolo, anak-anak usia pendidikan dasar ratarata sudah menggunakan gadget. Pada observasi awal ini peneliti melihat bahwa anak-anak usia pendidikan dasar di Kelurahan Sidosermo Kecamatan Wonocolo telah memiliki gadget. Dalam observasi ini peneliti melihat bahwa sosialisasi orang tua terhadap anaknya tidak berjalan

⁹ Kartini Kartono, Psikologi Anak, (Bandung: Alumni, 1979), hlm. 18.

¹⁰ Musfirah, Perkembangan Sosial Anak Usia 11-12 tahun di Homeschooling Primagama Yogyakarta, 2013, hlm. 2.

dengan baik karena terlihat anak-anak ini kalau disuruh berangkat mengaji mereka ada yang tidak pergi mengaji, mereka malah asyik dengan gadget yang mereka miliki. Peneliti juga melihat bahwa intensitas penggunaan gadget pada anak usia pendidikan dasar yang ada di Kelurahan Sidosermo Kecamatan Wonocolo ini sudah mengkhawatirakan bahkan sudah berada pada kondisi di luar batas yang dianjurakan yaitu mereka menggunakan gadgetnya kira-kira lebih dari 3 jam perhari bahkan lebih. Anak-anak ini lebih menghabiskan waktu dan cenderung lebih suka memainkan gadgetnya ketimbang bermain permainan tradisional dengan temantemannya. Walaupun mereka bertemu dengan teman-temannya di luar rumah akan tetapi gadget tak pernah lepas dari genggamannya. Kemudian penggunaan gadgetnya juga sudah menyamain penggunaan gadget pada orang dewasa, dimana tidak hanya sebagai alat komunikasi saja. Penggunaan gadget pada anak-anak ini juga memprihatinkan karena anakanak sering lupa dengan lingkungan sekitarnya sehingga interaksi sosial anak dan lingkungan sekitar terutama keluarga berkurang.

Berdasarkan permasalahan yang ada dan ketertarikan peneliti terhadap penggunaan *gadget*, peneliti akan melakukan penelitian tentang "Persepsi orang tua terhadap komunikasi interpersonal anak pengguna gadget di Surabaya" Studi kasus di kelurahan Sidosermo Kecamatan Wonocolo Surabaya.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti merumuskan masalahnya yakni:

1. Bagaimana persepsi orang tua tentang komunikasi interpersonal anak pengguna *gadget* di Surabaya.

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah peneliti kemukakan dapat di sampaikan bahwa tujuan penelitian ini adalah menjelaskan persepsi orang tua tentang komunikasi interpersonal anak pengguna gadget di Surabaya, khususnya masyarakat Kelurahan Sidosermo Kecamatan Wonocolo Surabaya.

D. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Peneliti dapat menggali seluas-luasnya dari sebab-sebab atau halhal yang mempengaruhi terjadinya perubahan, baik perubahan positif atau negatif.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan bahan masukan bagi para orang tua dalam mengasuh anak.

E. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Jenis	Persamaan	Perbedaan
		penelitian			
1	Nuredah.	Peran	Skripsi	Persamaan	Perbedaan
	2016	Orangtua	penelitian	dalam	penelitian ini
		dalam	Kuantitatif	penelitian ini	adalah Subjek
		penanggulan		adalah objek	penelitian yang
		gan dampak		penelitian	lebih merujuk
		negatif		yaitu	pada persepsi
		handphone		penggunaan	orang tua
		pada anak		gadget pada	mengenai
		(Studi di		anak	komunikasi
		SMPN 5			interpersonal
		Yogyakarta)			anak pengguna
					gadget.

2	Puji	Pengaruh	Jurnal	Persamaan	Perbedaan
	Asmaul	media gadget	penelitian	dalam	penelitian ini
	Cusna.	pada	kualitatif	penelitian ini	lebih menitik
	2017	perkembanga		menuju pada	beratkan pada
		n karakter		Objek	pengaruh media
		anak		penelitian	gadget terhadap
				yaitu	komunikasi
				mengenai	interpersonal
				pengaruh	anak.
		_ /		penggunaan	
				gadget pada	
			_	perkembangan	
				anak.	
3	Yulia	Pengaruh	Jurnal	Persamaan	Perbedaan
	Trinika.	penggunaan	penelitian	dalam	penelitian ini
	2015	gadg <mark>et</mark>	kuantitatif	penelitian ini	adalah objek
		terhadap		adalah	penelitian yang
		perk <mark>em</mark> banga		membahas	lebih mengacu
		n Psikososial		dampak yang	pada anak usi
		anak usia	/	di timbulakan	pra sekolah (3-6
		prasekolah		dari	tahun).
		(3-6 tahun) di		penggunaan	
		TK swasta		gadget pada	
		Kristen		anak	
		Immanuel			

F. Definisi Konsep

1. Pengertian Persepsi Orang Tua

Setiap orang memiliki cara pandang yang berbeda-beda dalam menyikapi suatu hal. Perbedaan cara pandang seseorang biasa disebut dengan persepsi. Persepsi seseorang dapat berubah-ubah, misalnya dari baik keburuk dan sebaliknya. Menurut Slemato¹¹ "persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia, melalui persepsi manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya, hubungan ini dilakukan melalui panca indera." Robins¹² mengemukakan bahwa "Persepsi dalam kaitannya dengan lingkungan, yaitu sebagai proses dimana individu mengorganisasikan dan menafsirkan kesan indera mereka sehingga individu dapat memperoleh makna." Rakhmat¹³ juga mengemukakan bahwa "persepsi ialah pengalaman tentang obyek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan." Navis¹⁴ menjelaskan bahwa "persepsi ialah proses pemberian arti terhadap lingkungan oleh seorang individu."

Dilihat dari pemaparan tesebut dapat disimpulkan bahwa persepsi ialah suatu proses penerimaan terhadap stimulus yang berupa rangsangan atau informasi serta pesan yang diterima oleh panca indera sehingga memberikan suatu kesimpulan dan menafsirkan terhadap objek tertentu.

Adapun yang dimaksud persepsi orang tua adalah hasil dari proses yang diterima oleh orang tua terhadap apa yang ia lihat. Persepsi yang dimiliki orang tua yang berbeda-beda ini akan menjadi suatu hal yang dapat menjadi perbedaan dalam mendidik anak-anaknya. Astuti¹⁵ (2012:90) mengemukakan bahwa "orang tua adalah pendidik pertama,

¹¹ Slemato.2010. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Rineka Cipta. Jakarta hal. 102

¹² Robbins, Stephen.2003. Perilaku Organisasi. Index: Jakarta. hal. 97.

¹³ Rakhmat, Jalaluddin.2005. *Psikologi Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung. hal. 51

¹⁴ Navis, A.A..2006. *Robohnya Surau Kami*. Balai Pustaka: Jakarta. hal. 11.

¹⁵ Astuti, Puji.2012. *Buku Ajaran Kebidanan Ibu I (Kehamilan)*. Rohima Press: Yogyakarta.hal 90.

utama dan kodrat." Pendidik pertama dan utama, karena orang tualah yang akan memberikan pendidikan pertama bagi anaknya seperti cara memegang sendok, berjalan, bersosialisasi dan lain-lain. Hakikatnya anak juga adalah seorang peniru yang baik sehingga sebagai orang tua harus bersikap baik didepan anak, karena apapun yang dilakukan oleh orang tua akan ditiru oleh anak. Sahlan¹⁶ juga mengemukakan bahwa "orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah dan membentuk suatu keluarga." Orang tua yang sesungguhnya memiliki tugas yang sangat berat karena harus bertanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat.

Menurut Walgito¹⁷ terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi suatu persepsi, yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang dapat mempengaruhi persepsi berkaitan dengan psikologis, latar belakang pendidikan, alat indera, syaraf atau pusat susunan syaraf, kepribadian dan pengalaman penerima diri serta keadaan individu. Faktor eksternal ini digunakan untuk obyek yang akan dipersepsikan.

2. Pengertian Komunikasi Interpersonal

Komunikasi merupakan dasar dari seluruh interaksi antar manusia. Karena tanpa komunikasi, interaks anta manusia, baik secara perorangan, kelompok, maupun organisasi tidak mungkin terjadi. Komunikasi pribadai (personal communication) adalah komunikasi seputar diri seseorang, baik dalam fungsinya sebagai komunikator maupun komunikan. Tatanan komunikasi (setting of communication) ini ada yaitu komunikasi intrapersonal dua jenis, komunikasi interpersonal, namun yang akan dibahas dalam bab ini terbatas pada komunikasi interpersonal.

Sahlan.2002. Bagaimana Anda Mendidik Anak. Ghalia Indonesia: Jakarta.hal. 37.
 Walgito, Bimo. 2000. Peran Psikologi di Indonesia. Pustaka Pelajar: Yogyakarta. hal. 54.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang berlangsung dalam situasi tatap muka antara dua orang atau lebih, baik secara terorganisasi maupun pada kerumunan orang. ¹⁸ Menurut R. Wayne Pace komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang membutuhkan pelaku atau personal lebih dari satu orang atau Proses komunikasi yang berlangsung antara 2 orang atau lebih secara tatap muka. ¹⁹

3. Pengertian Gadget

Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi saat ini yang memiliki kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi yang lebih praktis dan lebih berguna. Menurut Lewis²⁰ "gadget adalah instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis tertentu yang sangat membantu dan mempermudah pekerjaan manusia." Perbedaannya gadget dengan teknologi yang lainnya adalah unsur pembaruan yang memiliki ukuran lebih kecil.

G. Kerangka Teori

Perkembangan teknologi sudah tidak bisa dipungkiri lagi oleh semua orang. Teknologi saat ini pun berkembang sangat pesat dan semakin canggih sehingga hampir semua manusia menggunakan gadget untuk membantu kegiatan sehari-hari. Maraknya penggunaan gadget saat ini menimbulkan banyak sekali persepsi tentang gadget. Persepsi terhadap gadget ini ada yang bersifat negatif ataupun positif. Hal negatif atau positif yang dapat diperoleh dari gadget ini bergantung dari cara penggunaan gadget itu sendiri.

Banyaknya hal-hal yang dapat membantu kehidupan sehari-hari membuat gadget saat ini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, anak usia dini juga sudah banyak yang menggunakan gadget.

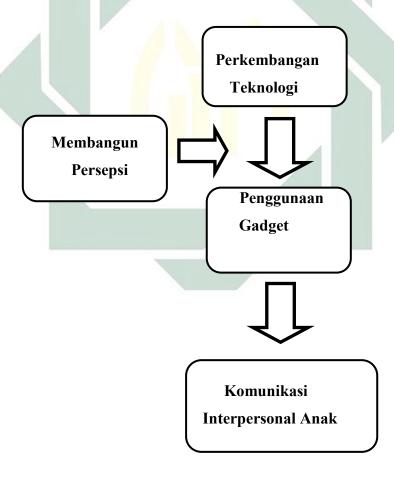
¹⁹ Hafied Canggara, 2004. Pengantar Ilmu Komunikasi, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, hal: 31

¹⁸ Wiryanto. 2004. Pengantar Ilmu Komunikasi Jakarta: PT. Grasindo. Hal. 76

²⁰ Sutrisno, J.2012. *Sikap Konsumen terhadap Produk Counterfeit (Studi pada Prilaku Pembelian gadget Mahasiswa)*. tesis .Universitas Atma Jaya Yogyakarta. http://e-journal.uajy.ac.id/478/1/0MM01549.pdf Diakses pada 1 Desember 2017.

Hal ini dikarenakan tuntunan zaman sehingga membuat orang tua sudah banyak yang memberikan gadget kepada anaknya.

Pada umumnya, penggunaan gadget untuk anak usia dini hanya untuk menonton video dan memainkan game. Saat ini hampir semua anak ketika sedang memainkan gadget acuh dengan lingkungan sekitar. Bahkan, anak cenderung memilih bermain gadget daripada bermain dengan teman sebaya. Akan tetapi, gadget juga dapat memberikan pengetahuan kepada anak melalui video edukatif atau permainan edukatif. Penggunaan gadget sejak dini dan banyaknya hal yang dapat dirasakan oleh anak melalui penggunaan gadget ini, tentu akan berdampak juga terhadap aspek-aspek perkembangan anak. Oleh karena itu, adapun gambar kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian.

H. Metode Penelitian

a. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Setiap karya ilmiah yang dibuat disesuaikan dengan metodologi penelitian. Dan seorang peneliti harus memahami metodologi penelitian yang merupakan seperangkat pengetahuan tentang langkah-langkah (cara) sistematis dan logis tentang pencarian data yang berkenaan dengan masalah-masalah tertentu.²¹

Dalam dunia pendidikan pendekatan penelitian yang terkenal terbagi menjadi dua penelitian yaitu kualitatif dan kuantitatif. Dalam penulisan skripsi ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dimana dalam penelitian ini lebih menekankan pada makna dan proses dari pada hasil suatu aktivitas.²²

b. Subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak usia sekolah dasar dan sudah memakai gadget dalam kehidupan sehari-harinya.

c. Objek

Penggunaan gadget

d. Lokasi penelitian

Daerah dan tempat penelitian yang dijadikan objek dalam penelitian ini adalah di wilayah kelurahan Sidosermo, Kecamatan Wonocolo.

e. Jenis dan sumber data

Jenis dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Data kualitatif yaitu data yang tidak berupa angka-angka, melainkan diuraikan dalam bentuk kalimat . Adapun data kualitatif meliputi :

- 1. Data tentang gambaran umum mengenai objek penelitian
- 2. Data lain yang tidak berupa angka

²¹ Jalaluddin Rakhmat, Metode Penelitian Komunikasi, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 1995), hal

 25^{22} Prof. Dr. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, (Bandung : Alfabeta,2013), hal $300\,$

Adapun jenis-jenis dengan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua macam, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

f. Tahapan penelitian

1. Tahap pra-lapangan

o Menyusun Rancangan Penelitian

Dalam konteks ini, peneliti terlebih dahulu membuat rumusan permasalahan yang akan dijadikan objek peneliti, untuk kemudian membuat matrik usulan judul penelitian sebelum melaksanakan penelitian hingga membuat proposal penelitian.

o Memilih Lapangan Penelitian

Cara terbaik yang perlu ditempuh dalam penentuan lapangan penelitian ialah dengan jalan mempertimbangkan jalan substantif, untuk melihat apakah terdapat kesesuaian dengan kenyataan yang berada dilapangan.

o Mengurus Perijinan

Setelah membuat usulan, penelitian dalam bentuk proposal, peneliti mengurus izin kepada atasan peneliti sendiri, ketua jurusan, dekan fakultas, kepala instansi seperti pusat dan lainlain.

2. Tahap Orientasi

Pada tahap ini, peneliti akan mengadakan pengumpulan data secara umum, melakukan observasi dan wawancara mendalam untuk memperoleh informasi luas mengenai hal-hal yang umum dari objek penelitian. Informasi dari sejumlah informan di analisis untuk memperoleh hal-hal yang menonjol, menarik, penting dan berguna bagi penelitian selanjutnya secara mendalam. Informasi seperti itulah yang selanjutnya digunakan sebagai fokus penelitian.

g. Teknik pengumpulan data

Pada penelitian ini saya menggunakan teknik dokumentasi, observasi dan wawancara untuk mendapatkan data yang valid.

h. Teknik analisis data

Teknik analisis data dalam penelitian ini, dilakukan setelah datadata diperoleh melaui teknik wawancara mendalam dan observasi, kemudian data-data tersebut, dianalisis secara saling berhubungan untuk mendapatkan dugaan sementara, yang dipakai dasar untuk mengumpulkan data berikutnya, lalu dikonfirmasikan dengan informan secara terus menerus secara triangulasi.

i. Sistematika pembahasan

Sistematika penulisan atau pembahasan terdiri dari lima bab yang terperinci sebagai berikut:

BABI: PENDAHULUAN

Dalam bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah dan fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian hasil penelitian terdahulu, definisi konsep, kerangka pikir penelitian, metode penelitian dan sistematika pembahasan

BAB II: KAJIAN TEORITIS

Pada bab ini menguraikan penjelasan tentang kerangka teoritik yang meliputi pembahasan kajian pustaka dan kajian teoritik yang berkaitan dengan Persepsi orang tua terhadap perkembangan anak penggunaan *gadget*.

BAB III: PENYAJIAN DATA

Pada bab ini berisikan tentang setting penelitian yakni gambaran singkat tentang Persepsi orang tua terhadap perkembangan anak penggunaan *gadget*.

BAB IV: ANALISIS DATA

Pada bab ini membahas temuan penelitian dan menganalisis data konfirmasi temuan dengan teori.

BAB V: PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir dalam penulisan skripsi yang nantinya akan memuat kesimpulan dan rekomendasi.

j. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan / 2018			
		Okt	Nov	Des	
1.	Penyusunan proposal				
2.	Seminar proposal				
3.	Revisi proposal				
4.	Survei				
5.	Pengumpulan data				
6.	Analisis data				

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Persepsi

Persepsi adalah proses yang berkaitan dengan masuknya pesan atau informasi kedalam otak manusia, melalui persepsi manusia akan terus menerus menyatukan hubungan melalui alat indera dengan lingkungannya²³. Persepsi seseorang baik berupa persepsi positif maupun persepsi negatif akan mempengaruhi tindakan yang tampak dari orang tersebut.

Pendapat lain mengenai persepsi menurut Bimo Walgito, persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh penginderaan yaitu merupakan proses yang berwujud diterimanya stimulus oleh individu melalui alat reseptornya. Setiap individu akan memperoleh hasil pengamatan atau persepsi yang berbeda. Hal tersebut dipengaruhi oleh cara pandang seseorang terhadap objek yang diamatinya seperti pengetahuan, pengalaman atau wawasan seseorang, kebutuhan seseorang, kesenangan atau hobi seseorang, dan kebiasaan atau pola hidup seharihari. Se

Selanjutnya Jalaludin menjelaskan persepsi sebagai pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Adapun Siagian (2004) persepsi adalah suatu proses di mana seseorang mengorganisasikan dan menginterprestasikan kesan-kesan sensorinya dalam usahanya memberikan suatu makna tertentu kepada lingkungannya.

²³ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal-102

²⁴ Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1997), hal: 53

²⁵ Sugihartono, dkk, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2012), hal: 9

Persepsi didahului oleh proses penginderaan terhadap stimulus yang diterima seseorang melalui panca inderanya. ²⁶

Proses penginderaan stimulus ini selanjutnya akan diteruskan ke proses persepsi yaitu bagaimana seseorang mengorganisasikan dan menginterprestasikan stimulus sehingga orang tersebut menyadari, mengerti tentang apa yang di indera itu. Persepsi diartikan juga sebagai kesadaran intuitif (berdasarkan firasat) terhadap kebenaran atau kepercayaan langsung terhadap sesuatu. Menurut Siagian, persepsi seseorang belum tentu sama dengan fakta yang sebenarnya. Sebab itulah mengapa dua orang yang melihat sesuatu mungkin memberikan interprestasi yang berbeda tentang apa yang dilihatnya.

Perbedaan tersebut muncul karena adanya kecendrungan manusia memilih apa yang ingin dipersepsinya. Apabila objek yang dipersepsi sesuai dengan penghayatannya dan dapat diterima secara rasional dan emosional maka manusia akan mempersepsikan positif atau cenderung menyukai dan menanggapi sesuai dengan objek yang dipersepsi, sementara apabila tidak sesuai dengan penghayatannya maka persepsinya negatif atau cenderung menjauhi, menolak dan menanggapi secara berlawanan terhadap objek persepsi tersebut.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan suatu proses di mana seseorang menginterprestasikan kesan-kesan sensorinya dalam usaha memberikan suatu makna tertentu terhadap lingkungannya berdasarkan firasat terhadap kebenaran atau kepercayaan langsung terhadap sesuatu. Persepsi ini didahului oleh proses penginderaan seseorang terhadap stimulus yang diterima seseorang melalui panca inderanya dan selanjutnya akan diteruskan ke proses persepsi yaitu bagaimana seseorang menginterprestasikan stimulus sehingga orang tersebut menyadari, mengerti tentang apa yang di lihat dan dirasakan.

_

²⁶ Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1997), hal: 53

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa persepsi adalah cara seseorang dalam memandang dan menginterpretasikan suatu informasi tertentu berdasarkan stimulus yang diterima dari alat indera. Persepsi bersifat subjektif karena bergantung dengan kemampuan dan keadaan dari setiap individu dalam menafsirkan suatu informasi yang diperoleh.

a. Pengertian Persepsi Orang Tua

Setiap orang memiliki cara pandang yang berbeda-beda dalam menyikapi suatu hal. Perbedaan cara pandang seseorang biasa disebut dengan persepsi. Persepsi seseorang dapat berubah-ubah, misalnya dari baik keburuk dan sebaliknya. Menurut Slemato "persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia, melalui persepsi manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya, hubungan ini dilakukan melalui panca indera.²⁷ "Robins mengemukakan bahwa "Persepsi dalam kaitannya dengan lingkungan, yaitu sebagai proses dimana individu mengorganisasikan dan menafsirkan kesan indera mereka sehingga individu dapat memperoleh makna." ²⁸ Rakhmat juga mengemukakan bahwa "persepsi ialah pengalaman tentang obyek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan." ²⁹ Navis menjelaskan bahwa "persepsi ialah proses pemberian arti terhadap lingkungan oleh seorang individu." ³⁰

Dilihat dari pemaparan tesebut dapat disimpulkan bahwa persepsi ialah suatu proses penerimaan terhadap stimulus yang berupa rangsangan atau informasi serta pesan yang diterima oleh panca indera sehingga memberikan suatu kesimpulan dan menafsirkan terhadap objek tertentu.

²⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010),

²⁸ Robbins, Stephen. Perilaku Organisasi. (Jakarta: Index. 2003), Hal: 97

²⁹ Rakhmat, Jalaluddin... Psikologi Komunikasi. (Bandung:PT Remaja Rosdakarya. 2005) Hal:51

³⁰ Navis, A.A.. Robohnya Surau Kami. (Jakarta: Balai Pustaka. 2000) Hal:11

Mengenai pengertian orang tua dalam kamus besar Indonesia disebutkan 'Orang tua' artinya ayah dan ibu (Poerwadarmita, 1984). Sedangkan dalam penggunaan bahasa arab istilah 'Orang tua' dikenal dengan sebutan Al-Walid, pengertian tersebut dapat dilihat dalam Suah Al-Luqman ayat 14 yang berbunyi:

"Dan kami perintahkan kepada manusia berbuat baik kepada dua orang tua ibu bapaknya yang telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambahan menyapihnya dalam dua tahun, bersyukurlah kepada Ku dan kepada kedua orang tua ibu bapakmu. Dan hanya kepada-Ku lah kembalimu (QS. Al-Luqman: 14).

Banyak dari kalangan para ahli yang mengemukakan pendapatnya tentang pengertian orang tua, salah satunya datang dari seorang ahli Psikologi Ny. Singgih D Gunarsah dalam bukunya Psikologi Untuk Keluarga mengatakan " Orang tua adalah dua individu yang berbeda memasuki hidup bersama dengan membawa pandangan, pendapat dan kebiasaan-kebiasaan sehari-hari (Gunarsa, 2001).

Berdasakan pengertian mengenai orang tua dari beberapa para ahli di atas dapat diperoleh pengertian bahwa bahwa orang tua memiliki tanggung jawab dalam membentuk dan membina anak-anaknya baik dari segi psikologis maupun fisiologis. Kedua orang tua dituntut untuk dapat mengarahkan dan mendidik anak-anaknya agar dapat menjadi generasigenerasi yang sesuai dengan tujuan hidup manusia.

Dari uraian masing-masing di atas, dapat disimpulkan bahwa persepsi orang tua adalah proses di mana orang tua menginterpretasikan kesan-kesan sensorinya dalam usaha memberikan suatu makna tertentu terhadap segala sesuatu yang diindrainya berdasarkan firasat terhadap kebenaran atau kepercayaan yang dimilikinya. Adapun yang dimaksud persepsi orang tua adalah hasil dari proses yang diterima oleh orang tua terhadap apa yang ia lihat. Persepsi yang dimiliki orang tua yang berbeda-beda ini akan menjadi suatu hal yang dapat menjadi perbedaan dalam mendidik anak-anaknya. Astuti mengemukakan bahwa "orang tua

adalah pendidik pertama, utama dan kodrat." ³¹ Pendidik pertama dan utama, karena orang tualah yang akan memberikan pendidikan pertama bagi anaknya seperti cara memegang sendok, berjalan, bersosialisasi dan lain-lain. Hakikatnya anak juga adalah seorang peniru yang baik sehingga sebagai orang tua harus bersikap baik didepan anak, karena apapun yang dilakukan oleh orang tua akan ditiru oleh anak.

Sahlan juga mengemukakan bahwa "orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah dan membentuk suatu keluarga." ³² Orang tua yang sesungguhnya memiliki tugas yang sangat berat karena harus bertanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anakanaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat.

Persepsi orang tua yang dimaksudkan dalam konsep penelitian ini adalah bagaimana orang tua mempresepsikan atau memahami tentang komunikasi interpersonal anak pengguna gadget di Surabaya

b. Dimensi Persepsi

Persepsi setiap individu dapat berbeda tergantung oleh sosial budaya individu, objek yang dipersepsi, motif individu, dan kepribadian individu. Terdapat tiga dimensi persepsi dalam proses penilaian individu, yaitu:

- 1) Dimensi evaluasi yaitu penilaian untuk memutuskan baikburuk, disukai-tidak disukai, positif-negatif
- 2) Dimensi potensi yaitu kualitas dari stimulus yang diamati (kuat-lemah, sering-jarang, jelas-tidak jelas
- Dimensi aktivitas yaitu sifat aktif atau pasifnya stimulus yang diamati

_

³¹ Astuti, Puji. *Buku Ajaran Kebidanan Ibu I (Kehamilan)*. (Yogyakarta:Rohima Press.2012), Hal:

³² Sahlan. *Bagaimana Anda Mendidik Anak*. Ghalia (Jakarta:Indonesia.2002) Hal:37

c. Faktor-faktor yang Memengaruhi Persepsi

Terjadinya suatu persepsi dalam diri seseorang tentu didasari oleh beberapa faktor. Menurut Walgito terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi suatu persepsi, yakni faktor internal dan eksternal. 33 Faktor internal yang dapat mempengaruhi persepsi berkaitan dengan psikologis, latar belakang pendidikan, alat indera, syaraf atau pusat susunan syara, kepribadian dan pengalaman penerima diri serta keadaan individu. Faktor eksternal ini digunakan untuk obyek yang akan dipersepsikan.

Selain itu, Thoha mengemukakan tentang beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan persepsi seseorang yakni "psikologi, keluarga dan kebudayaan.".³⁴ David Kreach dan Cruthfield (dalam Thoha) juga mengemukakan bahwa "faktor utama dalam menentukan persepsi ada dua yakni faktor fungsional dan faktor Struktural. ³⁵ Faktor fungsional ini melihat dari kebutuhan, pengalaman, masa lalu dan hal lain yan termasuk kedalam faktor personal. Jadi, timbulnya suatu persepsi bukan hanya dari stimulinya, tetapi tergantung dengan karakteristik yang memberikan respons pada stimuli itu. Faktor-faktor struktural ini berasal dari sifat stimuli fisik dan efek-efek saraf yang ditimbulkannya pada sistem saraf individu.

Faktor-faktor fungsional dan struktural lebih menunjukkan kepada kebutuhan dan pengalaman dan pengalaman yang telah dialami oleh individu yang dirasakan melalui panca indera terhadap obyek tertentu.

2

³³ Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1997), hal: 54

³⁴ Thoha, Miftah. *Kepemimpinan Dalam Manajemen*.(Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.2004) Hal: 147

³⁵ Ibid: Hal: 51

d. Proses Persepsi

- Perhatian selektif adalah proses yang terjadi ketika seseorang menyaring sebagian besar rangsangan karena ia tidak dapat menaggapi semua rangsangan yang ada.
- 2) Distorsi selektif adalah kecenderungan orang untuk mengubah informasi menjadi pribadi dan menginterpretasikan informasi itu dengan cara yang mendukung prakonsepsi mereka.
- 3) Ingatan selektif adalah cenderung akan mgingat hal-hal baik yang disebut tentang apa yang telah didengar atau dilihat.

e. Faktor Penyebab perbedaan Persepsi

Faktor penyebab atau hal-hal yang menyebabkan terjadinya perbedaan persepsi adalah sebagai berikut:

- 1) Perhatian, biasanya kita tidak menangkap seluruh rangsang yang ada di sekitar kita sekaligus, tetapi kita memfokuskan perhatian kita pada satu atau dua obyek saja. Perbedaan fokus antara satu orang dengan orang lainnnya, menyebabkan perbedaan persepsi antara mereka.
- 2) Set (mental set) adalah kesiapan seseorang akan rangsang yang akan timbul
- Kebutuhan-kebutuhan sesaat maupun yang menetap pada diri seseorang. Kebutuhan yang berbeda akan menyebabkan pula perbedaan persepsi.
- 4) Sistem nilai yang berlaku dalam suatu masyarakat berpengaruh pula terhadap persepsi
- 5) Ciri kepribadian seseorang yang berbeda-beda juga akan mempengaruhi persepsi.

2. Komunikasi Interpersonal

a. Definisi Komunikasi Interpersonal

Salah satu indicator pendukung bagi setiap manusia untuk melakukan interaksi dengan sesame makhluk hidup, dalam hal ini adalah komunikasi interpersonal. Komunikasi merupakan dasar dari seluruh interaksi antar manusia. Karena tanpa komunikasi,

interaksi antar manusia, baik secara perorangan, kelompok, maupun organisasi tidak mungkin terjadi.

Komunikasi pribadi (personal communication) adalah komunikasi seputar diri seseorang, baik dalam fungsinya sebagai komunikator maupun komunikan. Tatanan komunikasi (setting of communication) ini ada dua jenis, yaitu komunikasi intrapersonal dan komunikasi interpersonal, namun yang akan dibahas dalam bab ini terbatas pada komunikasi interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang berlangsung dalam situasi tatap muka antara dua orang atau lebih, baik secara terorganisasi maupun pada kerumunan orang.³⁶ Komunikasi interpersonal sebagai komunikasi antara dua orang yang berlangsung secara tatap muka yang bersifat spontan, informal, saling menerima feedback (timbal balik) secara maksimal dan partisipasi berperan fleksibel. Definisi komunikasi antar pribadi (interpersonal communication) adalah komunikasi antara individu-individu atau tatap muka antar dua atau beberapa orang, di mana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung pula.³⁷

Menurut Carl I. Hovland dalam Onong Uchjana, ilmu komunikasi adalah upaya yang sistematis untuk merumuskan secara tegas asas-asas penyampaian informasi serta pembentukan pendapat

-

³⁶ Wiryanto. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Grasindo

³⁷ Agus M.Hardjana, *komunikasi interpersonal*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hal:20

dan sikap. Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah penyampaian informasi dan pengertian seseorang terhadap orang lain.³⁸ R. Wayne Pace dalam Hafied Cangara mengemukakan bahwa komunikasi antarpribadi atau communication interpersonal merupakan proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung.³⁹

Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi antara komunikator dengan seorang komunikan.Komunikasi jenis ini dianggap paling efektif dalam hal upaya merubah sikap pendapat atau perilaku seseorang, karena sifatnya dialogis, berupa percakapan serta arus balik bersifat langsung. Komunikator mengetahui tanggapan komunikan ketika itu juga, pada saat komunikasi dilancarkan. Komunikator mengetahui pasti apakah komunikasinya itu positif atau negatif, berhasil atau tidak. Jika tidak, ia dapat meyakinkan komunikan ketika itu juga karena ia dapat memberi kesempatan kepada komunikan untuk bertanya seluas-luasnya. 40

Menurut Agus M. Hardjana komunikasi interpersonal (interpersonal communication) atau komunikasi antarpribadi adalah interaksi tatap muka antar dua atau beberapa orang, di mana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung, dan penerima dapat menanggapi secara langsung pula. 41

Komunikasi interpersonal dapat diartikan sebagai komunikasi antar dua orang individu atau lebih.Komunikasi ini dapat berlangsung secara tatap muka (face to face communication). Tetapi juga bisa berlangsung dengan menggunakan alat bantu seperti telephone, surat,

³⁸ Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007),hal:9

³⁹ Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 1998) hal:32

⁴⁰Onong U Effendy, 1986, *Dinamika Komunikasi, (*Bandung: Remaja Rosdakarya), hal: 9-10

⁴¹ Agus M. Hardjana, 2003, *Komunikasi Intrapersonal dan Interpersonal, (*Yogyakarta: Kanisius), hal: 84

telegram dan lain-lain. Edward Sapir menyebut hal ini sebagai komunikasi antar individu beralat, sedang komunikasi individu tatap muka disebut komunikasi individu sederhana. ⁴²

Dean Barnlund menjabarkan komunikasi interpersonal sebagai orang-orang pada pertemuan tatap muka dalam situasi sosial informal yang melakukan interaksi terfokus lewat pertukaran isyarat verbal dan nonverbal yang saling berbalasan. ⁴³ John Stewart dan Gary D'Angelo melihat esensi komunikasi interpersonal berpusat pada kualitas komunikasi antarpartisipan. Partisipan berhubungan satu sama lain lebih sebagai person (unik, mampu memilih, mempunyai perasaan, bermanfaat, dan merefleksikan diri sendiri) dari pada sebagai objek atau benda (dapat dipertukarkan, terukur, secara otomatis merespon rancangan dan kurang kesadaran diri). ⁴⁴

Menurut Arni Muhammad, komunikasi interpersonal merupakan proses pertukaran informasi diantara seseorang dengan paling kurang seorang lainnnya atau biasanya diantara dua orang yang dapat langsung diketahui timbal baliknya. ⁴⁵ Sementara Anwar Arifin berpendapat bahwa komunikasi interpersonal yaitu komunikasi yang berlangsung antara dua orang individu atau lebih. ⁴⁶ Namun bagi Dedy Mulyana komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal. ⁴⁷

_

⁴² Hafied Canggara. 2004, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada), hal: 19

⁴³ Richard L. Johannesen. 1996, *Etika Komunikasi*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, hal: 147

⁴⁴ John Stewart dan Gary D'Angelo. 1982, *Together: Communikating Interpersonally*, New York: Harper and Row, hal: 14

⁴⁵ Arni Muhammad, *Op.cit*, hal 159

⁴⁶ Anwar Arifin. 1984, *Strategi Komunikasi*, Bandung: Armico, hal 19

⁴⁷ Dedv mulyana. 2001, *Ilmu Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya, hal 73

Komunikasi interpersonal didefinisikan oleh Joseph A. Devito sebagai proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang atau diantara sekelompok kecil orang-orang, dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik seketika. ⁴⁸

Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang pesannya dikemas dalam bentuk verbal atau nonverbal, seperti komunikasi pada umumnya komunikasi interpersonal selalu mencakup dua unsur pokok yaitu isi pesan dan bagaimana isi pesan dikatakan atau dilakukan secara verbal atau nonverbal.

Dua unsur tersebut sebaiknya diperhatikan dan dilakukan berdasarkan pertimbangan situasi, kondisi, dan keadaan penerima pesan.

Komunikasi interpersonal merupakan kegiatan aktif bukan pasif. Komunikasi interpersonal bukan hanya komunikasi dari pengirim pada penerima pesan, begitupula sebaliknya, melainkan komunikasi timbal balik antara pengirim dan penerima pesan. Komunikasi interpersonal bukan sekedar serangkaian rangsangantanggapan, stimulus-respon, akan tetapi serangkaian proses saling menerima dan penyampaian tanggapan yang telah diolah oleh masing-masing pihak.

Komunikasi Interpersonal juga berperan untuk saling mengubah dan mengembangkan. Dan perubahan tersebut melalui interaksi dalam komunikasi, pihak-pihak yang terlibat untuk memberi inspirasi, semangat, dan dorongan agar dapat merubah pemikiran, perasaan, dan sikap sesuai dengan topik yang dikaji bersama. Komunikasi *interpersonal* atau komunikasi antar pribadi adalah proses pertukaran informasi serta pemindahan pengertian antara dua orang atau lebih dari suatu kelompok manusia kecil dengan berbagai efek dan umpan balik (*feed back*). ⁴⁹

-

⁴⁸ Onong uchjana effendi, *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*, hal 60

⁴⁹ W. A. Widjaja, *Komunikasi dan Hubungan Mayarakat*, (Jakarta: Bumi Askara), hal.8

Jadi komunikasi interpersonal adalah proses pertukaran pesan antara seseorang dengan paling sedikit seorang lainnya, secara tatap muka, yang memungkinkan setiap peserta menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal atau nonverbal sehingga menghasilkan umpan balik seketika itu juga. Sebagai komunikasi yang paling lengkap dan paling sempurna, komunikasi interpersonal berperan penting sampai kapanpun, selama manusia masih mempunyai emosi. Kenyataannya komunikasi tatap muka ini membuat manusia merasa lebih akrab dengan sesamanya, berbeda dengan komunikasi lewat media massa seperti surat kabar, televisi dan teknologi komuniasi lainnya membuat manusia merasa terasing.

b. Jenis-Jenis Komuniksi Interpersonal

Secara teoritis komunikasi interpersonal diklasifikasikan menjadi dua jenis menurut sifatnya:

(a) Komunikasi Diadik

Komunikasi diadik adalah komunikasi interpersonal yang berlangsung anttara dua orang yakni yang seorang adalah komunikator yang menyampaikan pesan dan yang satu lagi komunikan yakni yang menerima pesan, oleh karena perilaku komunikasinya dua orang, maka dialog yang terjadi secara intens. Komunikator memusatkan perhatiannya hanya kepada diri komunikan seorang itu.

(b) Komunikasi Triadik

Komunikasi triadik adalah komunikasi interpersonal yang pelakunya terdiri dari tiga orang, yakni seorang komunikator dan dua orang komunikan. Apabila dibandingkan dengan komunikasi diadik, komunikasi diadik lebih efektif,

-

⁵⁰ Dedy mulyana. 2001, *Ilmu Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya,hal 74

Karena komunikator memusatkan perhatiannya kepada seorang komunikan, sehingga ia dapat menguasai frame of reference komunikan sepenuhnya, juga umpan balik yang berlangsung, kedua factor yang sangat berpengaruh terhadap efektif tidaknya proses komunikasi.

c. Tujuan Komunikasi Interpersonal

Menurut Widjaja dalam bukunya *Ilmu Komunikasi Pengantar Studi*, tujuan dari komunikasi antarpribadi yang penting untuk dipelajari ada enam, yaitu:

- 1) Mengenal diri sendiri dan orang lain.
- 2) Mengetahui dunia luar.
- 3) Menciptakan dan memelihara hubungan.
- 4) Mengubah sikap dan perilaku.
- 5) Bermain dan mencari hiburan.
- 6) Membantu orang lain. 51

Uraian tersebut di atas adalah tujuan-tujuan komunikasi antarpribadi ini tidak harus dilakukan dengan sadar ataupun dengan suatu maksud, tetapi bisa pula dilakukan dengan tanpa sadar ataupun tanpa maksud tertentu.

1) Mengenal diri sendiri dan orang lain.

Salah satu cara untuk mengenal diri kita sendiri adalah melalui komunikasi antarpribadi. Komunikasi antarpribadi memberikan kesempatan bagi kita untuk memperbincangkan diri kita sendiri. Dengan membicarakan diri kita sendiri pada orang lain, kita akan mendapat perspektif baru tentang diri kita sendiri dan memahami lebih mendalam tentang sikap dan perilaku kita. Pada kenyataannya, persepsi-persepsi diri kita sebagian besar merupakan hasil dari apa yang kita pelajari tentang diri kita sendiri dari orang lain melalui komunikasi antarpribadi. Melalui

⁵¹ H.A.W. Widjaja, *Ilmu Komunikasi Pengantar Studi*, (PT. Rineka Cipta, Jakarta, 2000), hal: 122.

komunikasi antarpribadi kita juga belajar tentang bagaimana dan sejauh mana kita harus membuka diri pada orang lain. Dalam arti bahwa kita tidak harus dengan serta merta menceritakan latar belakang kehidupan kita pada setiap orang. Selain itu, melalui komunikasi antarpribadi kita juga mengetahui nilai, sikap, dan perilaku orang lain. Kita dapat menanggapi dan memprediksi tindakan orang lain.

2) Mengetahui dunia luar.

Komunikasi antarpribadi juga memungkinkan kita untuk memahami lingkungan kita secara baik yakni tentang objek, kejadian-kejadian, dan orang lain. Banyak informasi yang kita miliki sekarang berasal dari interaksi antarpribadi.

3) Menciptakan dan memelihara hubungan.

Manusia diciptakan sebagai makhluk individu sekaligus makhluk sosial. Sehingga dalam kehidupan sehari-hari, orang lain menciptakan dan memelihara hubungan dekat dengan orang lain. Tentunya kita tidak ingin hidup sendiri dan terisolasi dari masyarakat

4) Mengubah sikap dan perilaku.

Dalam komunikasi antarpribadi sering kita berupaya menggunakan sikap dan perilaku orang lain. Kita ingin seseorang memilih suatu cara tertentu, mencoba makanan baru, memberi suatu barang, mendengarkan musik tertentu, membaca buku, menonton bioskop, berpikir dalam cara tertentu, percaya bahwa sesuatu benar atau salah, dan sebagainya. Singkatnya kita banyak mempergunakan waktu untuk mempersuasi orang lain melalui komunikasi antarpribadi.

5) Bermain dan mencari hiburan.

Bermain mencakup semua kegiatan untuk memperoleh kesenangan. Bercerita dengan teman tentang kegiatan di akhir pekan, membicarakan olahraga, menceritakan kejadian-kejadian lucu, dan pembicaraan lain yang hampir sama merupakan kegiatan

yang bertujuan untuk memperoleh hiburan. Sering kali tujuan ini dianggap tidak penting, tetapi sebenarnya komunikasi yang demikian perlu dilakukan, karena bisa memberi suasana yang lepas dari keseriusan, ketegangan, kejenuhan, dan sebagainya.

6) Membantu orang lain.

Kita sering memberikan berbagai nasihat dan saran pada teman-teman kita yang sedang menghadapi suatu persoalan dan berusaha untuk menyelesaikan persoalan tersebut. Contoh-contoh ini memperlihatkan bahwa tujuan dari proses komunikasi antarpribadi adalah membantu orang lain. Dari hasil tujuan komunikasi antarpribadi yang telah dijelaskan di atas, jika diterapkan dalam pendidikan formal di sekolah, komunikasi antarpribadi terjadi dalam situasi formal maupun informal. Komunikasi antarpribadi formal biasanya dilakukan di saat belajar di dalam kelas dengan memberikan suatu diskusi pelajaran. Dengan adanya diskusi pelajaran ini tentunya jalinan komunikasi antarpribadi dosen dan mahasiswa tidak lagi menjadi kendala. Bahkan jalinan komunikasi antarpribadi ini dapat memberikan motivasi belajar bagi mahasiswanya, seperti membentuk perilaku mahasiswanya menjadi sangat efektif.

d. Bagian-bagian Komunikasi Interpersonal

Menurut Sendjaja bahwa komunikasi interpersonal terjadi melalui proses pengirim dan penerima pesan diantara dua orang (dyadic), tiga orang (triadic) atau antara sekelompok kecil orang (small group) dengan berbagai efek yang bersifat personal (pribadi). Proses ini melibatkan berbagai bagian secara intergratif dan sistematik. Bagian – bagian yang terlibat dalam proses komunikasi interpersonal, ⁵² adalah Pengirim – penerima, Encoding – Decoding, Pesan – pesan, Saluran, Gangguan, Umpan balik, Konteks, Bidang pengalaman, Akibat.

_

⁵² Muhammad Anshar Akil, *Ilmu Komunikasi Konstruksi*, *Proses & level Komunikasi Kontemporer*. (alauddin University press , Makassar) hal:77-79.

e. Ciri-ciri Komunikasi Interpersonal

Komunikasi antar pribadi mempunyai beberapa ciri-ciri antara lain:

- Anggotanya terlibat dalam proses komunikasi yang berlangsung.
- Pembicaraan berlangsung bergantian dari semua peserta dan mempunyai kedudukan yang sama dalam proses komunikasi.
- Sumber dan penerima sulit diidentifikasi. 53

f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Komunikasi Interpersonal

Jalaludin Rakhmat meyakini bahwa komunikasi interpersonal dipengaruhi oleh persepsi interpersonal; konsep diri; atraksi interpersonal; dan hubungan interpersonal. ⁵⁴

1. Persepsi Interpersonal

Persepsi adalah memberikan makna pada stimuli inderawi, atau menafsirkan informasi inderawi. Persepi interpersonal adalah memberikan makna terhadap stimuli inderawi yang berasal dari seseorang(komunikan), yang berupa pesan verbal dan nonverbal. Kecermatan dalam persepsi interpersonal akan berpengaruh terhadap keberhasilan komunikasi, seorang peserta komunikasi yang salah memberi makna terhadap pesan akan mengakibat kegagalan komunikasi.

2. Konsep diri

Konsep diri adalah pandangan dan perasaan kita tentang diri kita. Konsep diri yang positif, ditandai dengan lima hal, yaitu: a. Yakin akan kemampuan mengatasi masalah; b. Merasa setara dengan orang lain; c. Menerima pujian tanpa rasa malu; d. Menyadari, bahwa setiap orang mempunyai berbagai

-

⁵³ Arifuddin Tike, *Dasar-dasar komunikasi – suatu studi aplikasi* (Yogyakarta: kota kembang yogyakarta, 2009), hal: 41..

⁵⁴ Jalaluddin Rahmat. 2007*Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

perasaan, keinginan dan perilaku yang tidak seluruhnya disetujui oleh masyarakat; e. Mampu memperbaiki dirinya karena ia sanggup mengungkapkan aspek-aspek kepribadian yang tidak disenanginya dan berusaha mengubah. Konsep diri merupakan faktor yang sangat menentukan dalam komunikasi antarpribadi, yaitu:

- (a) Setiap orang bertingkah laku sedapat mungkin sesuai dengan konsep dirinya. Bila seseorang mahasiswa menganggap dirinya sebagai orang yang rajin, ia akan berusaha menghadiri kuliah secara teratur, membuat catatan yang baik, mempelajari materi kuliah dengan sungguhsungguh, sehingga memperoleh nilai akademis yang baik.
- (b) Membuka diri. Pengetahuan tentang diri kita akan meningkatkan komunikasi, dan pada saat yang sama, berkomunikasi dengan orang lain meningkatkan pengetahuan tentang diri kita. Dengan membuka diri, konsep diri menjadi dekat pada kenyataan. Bila konsep diri sesuai dengan pengalaman kita, kita akan lebih terbuka untuk menerima pengalaman-pengalaman dan gagasan baru.
- (c) Percaya diri. Ketakutan untuk melakukan komunikasi dikenal sebagai communication apprehension. Orang yang aprehensif dalam komunikasi disebabkan oleh kurangnya rasa percaya diri Untuk menumbuhkan percaya diri, menumbuhkan konsep diri yang sehat menjadi perlu.
- (d) Selektivitas. Konsep diri mempengaruhi perilaku komunikasi kita karena konsep diri mempengaruhi kepada pesan apa kita bersedia membuka diri (terpaan selektif), bagaimana kita mempersepsi pesan (persepsi selektif), dan apa yang kita ingat (ingatan selektif).

Selain itu konsep diri juga berpengaruh dalam penyandian pesan (penyandian selektif).

3. Atraksi interpersonal

Atraksi interpersonal adalah kesukaan pada orang lain, sikap positif dan daya tarik seseorang. Komunikasi antarpribadi dipengaruhi atraksi interpersonal dalam hal:

- (a) Penafsiran pesan dan penilaian. Pendapat dan penilaian kita terhadap orang lain tidak semata-mata berdasarkan pertimbangan rasional, kita juga makhluk emosional. Karena itu, ketika kita menyenangi seseorang, kita juga cenderung melihat segala hal yang berkaitan dengan dia secara positif. Sebaliknya, jika membencinya, kita cenderung melihat karakteristiknya secara negatif.
- (b) Efektivitas komunikasi. Komunikasi antarpribadi dinyatakan efektif bila pertemuan komunikasi merupakan hal yang menyenangkan bagi komunikan. Bila kita berkumpul dalam satu kelompok yang memiliki kesamaan dengan kita, kita akan gembira dan terbuka. Bila berkumpul dengan denganorang-orang yang kita benci akan membuat kita tegang, resah, dan tidak enak. Kita akan menutup diri dan menghindari komunikasi.

4. Hubungan interpersonal

Hubungan interpersonal dapat diartikan sebagai hubungan antara seseorang dengan orang lain. Hubungan interpersonal yang baik akan menumbuhkan derajad keterbukaan orang untuk mengungkapkan dirinya, makin cermat persepsinya tentang orang lain dan persepsi dirinya, sehingga makin efektif komunikasi yang berlangsung di antara peserta komunikasi.

Lebih jauh, Jalaludin Rakhmat (2007) memberi catatan bahwa terdapat tiga faktor dalam komunikasi antarpribadi yang menumbuhkan hubungan interpersonal yang baik, yaitu: (a). Percaya; (b).sikap suportif; dan (c). sikap terbuka. ⁵⁵

a. Percaya (trust)

Diantara berbagai faktor yang mempengaruhi komunikasi interpersonal, faktor percaya adalah yang paling penting. Ada dua keuntungan "percaya". Pertama, dapat meningkatkan komunikasi interpersonal karena membuka saluran komunikasi, memperjelas pengiriman dan penerimaan informasi, serta memperluas peluang komunikan untuk mencapai maksudnya. Kedua, hilangnya kepercayaan pada orang lain akan menghambat perkembangan hubungan interpersonal yang akrab.

b. Sikap suportif

Sikap suportif adalah sikap yang mengurangi sikap sikap defensif dalam komunikasi. Sudah jelas dengan sikap defensive komunikasi interpersonal akan gagal, karena orang defensif akan lebih banyak melindungi diri dari ancaman yang ditanggapinya dalam situasi komunikasi ketimbang memahami pesan orang lain.

c. Sikap terbuka

Sikap terbuka (*open minded*) amat besar pengaruhnya dalam menumbuhkan komunikasi interpersonalyang efektif.

_

 $^{^{55}}$ Jalaluddin Rahmat. 2007. $Psikologi\ Komunikasi.$ Bandung: Remaja Rosdakarya.

g. Fungsi Komunikasi Interpersonal

Fungsi komunikasi pada umumnya mencakup fungsi macammacam komunikasi, termasuk fungsi komunikasi interpersonal. Arifuddin Tike dalam bukunya "Dasar-Dasar Komunikasi" mengutip Onong Uchjana Effendy, mengemukakan bahwa pendapat beberapa fungsi komunikasi, ⁵⁶ yakni sebagai:

- (a) Informasi
- (b) Sosialisasi
- (c) Motivasi
- (d) Perdebatan dan Diskusi
- (e) Pendidikan
- (f) Menunjukkan kebudayaan
- (g) Hiburan
- (h) Integrasi

h. Efektiifitas Komunikasi Interpersonal

Muhammad Surya menyatakan bahwa penerapan komunikasi interpersonal yang efektif adalah sebagai berikut:

- (a) Keterbukaan dan empati, yakni kesediaan untuk membuka diri, merasakan pikiran dan perasaan orang lain serta menghayati perasaan orang lain.
- (b) Mendukung dan sikap positif, yakni kesediaan secara spontan untuk menciptakan suasana yang mendukung, serta menyatakan sikap positif terhadap orang lain dan situasi.
- (c) Keseimbangan, yakni mengikuti bahwa kedua belah pihak mempunyai kepentingan yang sama, pertukaran komunikasi secara seimbang.

⁵⁶ Arifuddin Tike, *Dasar-dasar Komunikasi:Suatu studi dan aplikasi* (Cet. I; Yogyakarta: Kota kembang, 2009), h. 24-25.

- (d) Percaya diri, yaitu yakin kepada diri sendiri dan bebas dari masa lalu.
- (e) Kesegaran, yaitu segera melakukan kontak disertai rasa suka dan berminat.
- (f) Manajemen interaksi, yaitu mengendalikan interaksi untuk memberikan kepuasan kepada kedua belah pihak, mengelola pembicaraan dengan pesanpesan yang baik dan konsisten.
- (g) Pengungkapan, yaitu keterlibatan secara jujur dalam berbicara dan menyimak baik secara verbal maupun nonverbal.
- (h) Orientasi kepada orang lain, yaitu penuh perhatian, minat, dan kepadalian kepada orang lain. ⁵⁷

i. Karakteristik Komunikasi Interpersonal

Karakteristik-karakteristik komunikasi interpersonal menurut Josep A.Devito dalam komunikasi antarmanusia yaitu:

- (a) Keterbukaan (Openess). Kemauan menanggapi dengan senang hati ini formasi yang diterima di dalam menghadapi hubungan antar pribadi.
- (b) Empaty (Empaty). Merasakan apa yang dirasakan orang lain.
- (c) Dukungan (Supportiveness). Situasi yang terbuka untuk mendukung komunikasi berlangsung secara efektif.
- (d) Rasa positif (Positiviness). Seseorang harus memiliki perasaan positif terhadap dirinya, mendorong orang lain lebih aktif berpartisipasi, dan menciptakan situasi komunikasi kondusif untuk interaksi yang efektif.
- (e) Kesetaraan (Equality). Pengakuan secara diam-diam bahwa kedua belah pihak menghargai, berguna, dan mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan.

-

 $^{^{57}\,\}mathrm{Muhammad}$ Surya, psikologi konseling (bandung: pustaka bani Quraisy, 2013) hal. 119.

j. Fungsi Komunikasi Interpersonal

Mulyana menyebutkan bahwa fungsi komunikasi interpersonal terdiri atas: 58

- Fungsi sosial secara otomatis mempunyai fungsi sosial karena proses komunikasi beroperasi dalam konteks sosial yang orangorangnya berinteraksi satu sama lain.
- 2) Adapun aspek-aspek yang terkandung dalam fungsi social komunikasi antar pribadi adalah :
 - (a) Manusia berkomunikasi untuk mempertemukan kebutuhan biologis dan psikologis
 - (b) Manusia berkomunikasi untuk memenuhi kewajiban social
 - (c) Manusia berkomunikasi untuk mengembangkan hubungan timbal balik
 - (d) Manusia berkomunikasi untuk meningkatkan dan merawat mutu diri sendiri
 - (e) Manusia berkomunikasi untuk menangani konflik
- 3) Fungsi pengambilan keputusan, banyak dari keputusan yang sering diambil manusia dilakukan dengan berkomunikasi karena mendengar pendapat, saran, pengalaman, gagasan, pikiran maupun perasaan orang lain. Pengambilan keputusan meliputi:
 - (a) Manusia berkomunikasi untuk membagi informasi
 - (b) Manusia berkomunikasi untuk mempengaruhi orang lain

_

⁵⁸ Mulyana, Deddy. *Human Communication: Konteks-Konteks Komunikasi*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001) Hal: 150

k. Faktor Pendukung Komunikasi Interpersonal

Menurut (Suranto, 2011:85) setiap kegiatan yang dijalankan oleh manusia dikarenakan timbul faktor-faktor yang mendorong manusia tersebut untuk melakukan suatu pekerjaan. Begitu pula dengan kegiatan komunikasi yang dilakukan oleh pihak-pihak yang terlibat, didorong oleh faktor-faktor tertentu.

Manusia pasti ingin melaksanakan komunikasi dengan yang lainnya, khususnya jenis komunikasi interpersonal yang sifatnya langsung dan tatap muka antar pihak yang melaksanakan kegiatan komunikasi tersebut. Manusia berkomunikasi karena:

- (a) Memerlukan orang lain untuk saling mengisi kekurangan dan membagi kebahagiaan
- (b) Ingin terlibat dalam proses perubahan
- (c) Ingin berinteraksi hari ini dan memahami pengalaman masa lalu dan mengantisipasi masa depan
- (d) Ingin menciptakan hubungan baru

Setiap orang selalu berusaha untuk melengkapi kekurangan atas perbedaan-perbedaan yang dia miliki. Perubahan tersebut terus berlangsung seiring dengan perubahan masyarakat. Manusia mencatat berbagai pengalaman relasi dengan orang lain di masa lalu, memperkirakan apakah komunikasi yang dia lakukan masih relevan untuk memenuhi kebutuhan di masa datang. Jadi, minat komunikasi interpersonal didorong oleh pemenuhan kebutuhan yang belum atau bahkan tidak dimiliki oleh manusia. Setiap manusia mempunyai motif yang mendorong dia untuk berusaha memenuhi kebutuhannya.

l. Faktor Penghambat Komunikasi Interpersonal

Menurut Suranto A. W (2011: 86), faktor-faktor yang menghambat komunikasi interpersonal adalah :

- (a) Kredibilitas komunikator rendah
- (b) Kurang memahami latar belakang sosial dan budaya
- (c) Kurang memahami karakteristik komunikan
- (d) Prasangka buruk Prasangka negatif antara pihak-pihak yang terlibat komunikasi harus dihindari karena mendorong ke arah apatis dan penolakan
- (e) Verbalistis Komunikasi yang hanya berupa penjelasan verbal berupa kata-kata saja akan membosankan
- (f) Komunikasi satu arah Komunikasi hanya berjalan satu arah dari komunikator kepada komunikan terus menerus dari awal sampai akhir, menyebabkan hilangnya kesempatan komunikan untuk meminta penjelasan terhadap hal-hal yang belum dimengerti
- (g) Tidak digunakan media yang tepat
- (h) Perbedaan bahasa
- (i) Perbedaan persepsi Apabila pesan yang dikirimkan oleh komunikator dipersepsi sama oleh komunikan, maka keberhasilan komunikasi menjadi lebih baik.

3. Gadget

Saat ini perkembangan teknologi khususnya perkembangan *gadget* memberikan dampak terhadap kehidupan manusia. Kepemilikan barang tersebut sudah sampai ke tangan masyarakat segala usia. Sekarang ini banyak *gadget* khususnya smartphone yang terjual dengan harga terjangkau.

Gadget memiliki banyak manfaat bagi penggunanya diantaranya adalah membantu menyelesaikan pekerjaan, mengisi waktu luang, hiburan dan sampai pada menambah pertemanan melalui media sosial.

Pertama kali *gadget* muncul yaitu di abad ke-19 .ada bukti anekdotal dari kamus *Oxford English Dictionary*, dalam penggunaan *gadget* yang sebagaimana itu merupakan nama tempat untuk penyimpanan item teknis yang orang-orang tidak bisa ingat dengan nama yang sebenarnya, ini berlangsung dari tahun 1850-an . contoh nya saja di buku Robert Brown di tahun 1886 *Spunyarn and Spindrift* menyebut bahwa pelaut peluang yang membawa clipper teh cina yang pertama kalinya di buat lalu digunakan dan akhirnya disebutlah *gadget* .

Sudah lama etimologi dari *gadget* di debati .dalam sebuah cerita yang beredar luas itu menyatakan kalau kata *gadget* itu diciptakan saat gadget, *Gauthier and Cie* yang perusahaan nya di balik penundaan di bangun nya patung Liberty . Pada paruh yang kedua di abad 20 istilah dari gadget itu di ambil untuk konotasi dari kekompakan dan mobilitas.di esai 1965 "*The Great Gizmo*" ini istilah yang di pakai secara bergantian dengan semua gadget di esai .

a. Pengertian Gadget

Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Menurut Garini (2013), "gadget sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi". Gadget memiliki banyak fungsi bagi penggunanya sehingga dinilai lebih memudahkan. Definisi selanjutnya dinyatakan oleh Osa Kurniawan Ilham (2011) "Gadget adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya".

Menurut Muhammad Risal (Wikipedia.com, 2011), "gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus". Gadget memiliki perbedaan dengan perangkat elektronik lainnya. Perbedaan yang dimaksud adalah adanya unsur kebaruan pada gadget. Artinya, dari waktu ke waktu gadget selalu menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup semakin praktis.

Ma'ruf (2015) - Gadget adalah sebuah benda (alat atau barang eletronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau didisain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang gadget bukanlah benda yang asing lagi, hamper semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, gadget juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan.

Berdasarkan definisi-definisi di atas gadget merupakan perangkat elektronik khusus yang memiliki keunikan dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya. Keunikan gadget adalah selalu memunculkan teknologi baru yang dinilai memudahkan penggunanya. Keunikan tersebut membuat pengguna merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakan gadget.

Sekarang ini memang tiap-tiap dari masyarakat baik tua maupun muda dan dari berbagai golongan telah mampu mengoprasikan gadget dengan baik. Bahkan gadget memang cenderung di targetkan kepada anak-anak usia sekolah atau remaja. Mereka sekarang ini sudah sangat akrab sekali degan teknologi yang satu ini. Berbagai kemudahan dan kecangihan memang di tawarkan dengan mudah oleh piranti elktronik yang satu ini, sehingga masyarakat seolah-olah mau tidak mau menjadi ketergantugan dengan alat elektronik ini.

Pada mulanya gadget memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemauan jaman alat ini di percangih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalam nya sehingga memungkinkan penggunanya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu gadget ini, mulia dari bertelepon, berkirim pesan, email, foto selfie atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya.

Terlepas dari itu semua, gadget juga memiliki dampak positif dan negatif bagi siapa saja penikmatnya. Terlebih lagi bagi anak-anak yang sudah mulai menggunakan gadget dalam setiap aktifitasnya, dampak negative dan positif juga pasti akan terjadi. Orang tua harusnya mampu memantau anak-anaknya dalam menggunakan gadget dengan baik agar tidak menimbulkan dampak negatif.

b. Durasi Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget saat ini perlu diperhatikan secara khusus. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian bagi penggunanya. Kerugian tidak hanya pada kesehatan saja, melainkan kerugian dalam segi ekonomi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Christiany Judhita (2011: 14) dengan sedikit penyesuaian, durasi penggunaan gadget dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

- Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
- 2) Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.
- 3) Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

Penelitian tentang penggunaan gadget atau smartphone juga dilakukan oleh Nielsen. Nielsen merupakan sebuah badan yang bergerak dalam bidang informasi global serta media dan berfokus pada suatu penelitian dan melakukan suatu riset dalam memberikan suatu informasi tentang pemasaran dan konsumen, televisi serta media lainnya. Dalam riset Indonesia Consumer Insight Mei 2013 yang dilakukan oleh lembaga Nielsen tersebut menunjukkan per hari ratarata orang Indonesia memanfaatkan smartphone selama 189 menit (setara 3 jam 15 menit) dengan data sebagai berikut:

- 62 menit dihabiskan untuk berkomunikasi, seperti menerima atau melakukan panggilan telepon, berkirim pesan melalui SMS atau Instant Message, dan mengirim e-mail.
- 2) Sekitar 45 menit dihabiskan untuk hiburan misalnya memainkan game tertentu dan melihat video atau audio.
- 3) 38 menit digunakan untuk menjelajahi aplikasi yang baru di download.
- 4) 37 menit dipergunakan untuk mengakses internet.

Aktivitas yang paling sering dilakukan dengan Smartphone adalah chatting dengan persentase 90%, pencarian 71%, jejaring sosial 64%, blogging atau forum 41%, App store 32%, video 27%, sharing konten 26%, hiburan 25%, berita 24% dan webmail 17%. Sementara itu dari riset yang dilakukan Nielsen diketahui pula aktivitas chatting popular. Riset menunjukkan aplikasi WhatsApp menduduki aplikasi chatting terpopuler dengan capaian 58%, diikuti BBM 41%, Line 35%, Kakao Talk 30%, WeChat 27%, Hangouts Google 20%, Yahoo Messenger 18%, Skype 7% dan ChatON 6% (Arfi Bambani, 2013).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sharen Gifary dan Iis Kunira N (2015) mengemukakan bahwa, pengguna smartphone didominasi oleh wanita. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Nielsen On Device Meter (ODM) pada Februari 2014 tentang wanita

yang cenderung lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan smartphone dibandingkan dengan pria. Wanita bisa menghabiskan waktu 140 menit per hari, sedangkan pria hanya menghabiskan waktu 43 menit per hari. Dari segi usia pengguna smartphone didominasi pada rentang usia 20-22 tahun. Usia 20-22 tahun disebut sebagai Digital Natives, artinya generasi yang lahir di era internet dan serba digital dan terkoneksi. Selain itu mayoritas pengguna menggunakan smartphone pada pukul 17.00-19.59 WIB. Hal tersebut diperkuat oleh riset yang ditemukan oleh Locker pada Mei 2013 yang menyebutkan bahwa pengguna menggunakan gadget-nya pada pukul 17.00 sampai 20.00

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget dalam sehari sekitar 2 sampai 3 jam lebih. Pengguna didominasi oleh wanita. Aktivitas yang paling sering dilakukan dengan gadget adalah berkomunikasi, seperti berkirim pesan singkat (SMS atau chatting), melakukan panggilan telepon, berkirim email. Aktivitas selanjutnya adalah mengakses internet, jejaring sosial, bermain game, dan download.

b. Dampak Penggunaan Gadget

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget pun semakin beragam mulai dari aspek kesehatan sampai sosial. Menurut Derry Iswidharmanjaya (2014: 16) dampak buruk penggunaan gadget pada anak sebagai berikut:

Menjadi pribadi yang tertutup

Seseorang yang kecanduan gadget akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain gadget. Kecanduan yang diakibatkan oleh gadget dapat mengganggu kedekatan orang lain, lingkungan dan teman sebayanya. Akibat faktorfaktor tersebut menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup.

1) Kesehatan terganggu

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemakainya terutama kesehatan mata. Akibat dari terlalu lama menatap layar gadget, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.

Gangguan tidur

Anak yang bermain gadget tanpa pengawasan orang tua dapat terganggu jam tidurnya. Ketika anak sudah berada di kamarnya, terkadang orang tua berpikir anak sudah tidur padahal masih bermain dengan gadget-nya. Bahkan tanpa disadari anak dapat bermain-main dengan gadget-nya sampai larut malam sehingga paginya susah bangun.

Suka menyendiri

Anak yang senang bermain gadget-nya akan merasa bahwa itu adalah teman yang mengasyikkan sehingga anak cenderung menghabiskan waktu di rumah untuk bermain. Intensitas bermain dengan teman sebayanya secara perlahan akan semakin berkurang. Hal seperti ini jika dibiarkan akan membuat anak lebih suka menyendiri bermain dengan gadget daripada bermain dengan teman sebayanya sehingga sosialisasi dengan lingkungan sekitar pun semakin berkurang.

2) Ancaman cyberbullying

Cyberbullying merupakan segala bentuk kekerasan yang dialami anak atau remaja dan dilakukan teman seusia mereka melalui dunia internet. Cyberbullying adalah kejadian ketika seseorang diejek, dihina atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet atau telepon seluler. Ketika seseorang menggunakan gadget untuk mengakses media social memungkinkan terjadinya *cyberbullying* lebih tinggi.

Pemaparan lain tentang dampak negatif penggunaan gadget dikemukakan oleh Dokter anak asal Amerika Serikat bernama Cris Rowan. Dampak negatif penggunaan gadget tersebut adalah pertumbuhan otak yang terlalu cepat, hambatan perkembangan, obesitas, gangguan tidur, penyakit mental, agresif, pikun digital, adikasi, radiasi, dan tidak berkelanjutan. (Unoviana Kartika, 2014).

Dampak-dampak penggunaan gadget lebih lanjut didefinisikan sebagai berikut:

Pertumbuhan otak yang terlalu cepat

Pertumbuhan otak anak memasuki masa yang paling cepat dan terus berkembang hingga usia 21 tahun. Stimulasi lingkungan sangat penting untuk memicu perkembangan otak termasuk dari gadget. Hanya saja, stimulasi yang berasal dari gadget diketahui berhubungan dengan kurangnya perhatian, gangguan kognitif, kesulitan belajar, impulsif, dan kurangnya kemampuan mengendalikan diri.

Hambatan perkembangan

Saat menggunakan gadget, anak cenderung kurang bergerak, yang berdampak pada hambatan perkembangan.

Obesitas

Penggunaan gadget yang berlebihan diketahui bisa meningkatkan resiko obesitas. Anak-anak diperbolehkan menggunakan gadget di kamarnya mengalami peningkatan resiko obesitas sebanyak 30%.

Gangguan tidur

Gangguan tidur yang diakibatkan oleh penggunaan gadget berdampak pula pada penurunan prestasi belajar mereka. Penyakit mental Penyakit mental yang ditimbulkan akibat

penggunaan gadget yang berlebihan ialah meningkatnya depresi, kecemasan, kurangnya perhatian, autisme, gangguan bipolar, dan gangguan perilaku pada anak.

Penyakit mental

Penyakit mental yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget yang berlebihan ialah meningkatnya depresi, kecemasan, kurangnya perhatian, autisme, gangguan bipolar, dan gangguan perilaku pada anak.

Agresif

Tayangan-tayangan yang terpapar di gadget memyebabkan pengguna menjadi lebih agresif. Apalagi, saat ini banyak video game ataupun tayangan berisi pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan, dan kekerasan-kekerasan lainnya.

Pikun digital

Konten media dengan kecepatan tinggi berpengaruh dalam meningkatkan resiko kurangnya perhatian, sekaligus penurunan daya konsentrasi dan ingatan bagi pengguna gadget.

Adikasi

Kurangnya perhatian orang tua (yang dialihkan pula pada gadget), mengakibatkan anak-anak cenderung lebih dekat dengan gadget mereka sendiri. Hal tersebut memicu adikasi sehingga mereka merasa seakan tidak bisa hidup tanpa gadget.

Radiasi

WHO mengategorikan ponsel dalam resiko 2B karena radiasi yang dikeluarkannya. Anak-anak lebih sensitif terhadap radiasi karena otak dan sistem imun yang masih berkembang sehingga resiko mengalami radiasi gadget lebih besar. Tidak berkelanjutan

Sebuah penelitian membuktikan, edukasi yang berasal dari gadget tidak akan lama bertahan dalam ingatan anak-anak.

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget tidak hanya dampak negatif saja melainkan ada pula dampak positifnya. Menurut Yordi Anugrah Pertama (2015) dampak penggunaan gadget terdiri dari dampak positif dan dampak negatif, yaitu:

Dampak positif.

- a) Komunikasi menjadi lebih praktis
- b) Anak yang bergaul dengan dunia gadget cenderung lebih kreatif
- c) Mudahnya melakukan akses ke luar negeri
- d) Manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan gadget yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik.

Dampak negatif.

Dampak negatif yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget dilihat dari segi kesehatan, segi budaya, segi sosial dan segi ekonomi. Berikut akan dijelaskan lebih lanjut dampak negatif penggunaan gadget.

a) Segi kesehatan

Dalam segi kesehatan dampak buruk penggunaan gadget diantaranya, peningkatan resiko kanker akibat radiasi, mengakibatkan ketulian jika penggunaan gadget lebih dari 30 menit, menyebabkan mata perih atau bahkan rabun karena pencerahan maksimal secara berkala pada gadget, tablet atau komputer.

b) Segi budaya

Dalam segi budaya dampak buruk penggunaan gadget diantaranya, lunturnya adat atau kebiasaan yang berlaku akibat terlalu sibuk dengan gadget, masuknya budaya barat secara perlahan, serta hilangnya rasa nasionalisme dan lebih cinta pada produk asing.

c) Segi sosial

Dalam kehidupan sosial dampak buruk penggunaan gadget diantaranya, cenderung autis atau asyik dengan gadgetnya sendiri, cenderung tidak bisa mengontrol diri sendiri akibat sosialiasi kurang, cenderung cepat bosan ketika ada yang menasehati, banyak mengeluh, egois tidak terkendali, hidupnya menjadi tidak teratur akibat kecanduan gadget

d) Segi ekonomi

Banyak kerugian yang terjadi akibat perkembangan gadget di bidang ekonomi seperti adanya penipuan melalui gadget, keuangan yang tidak stabil dalam keluarga karena orang tua memenuhi keinginan anaknya untuk membeli gadget terbaru.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa gadget memberikan dampak yang beragam bagi penggunanya baik dampak positif maupun negatif. Dampak negatif yang ditimbulkan tidak hanya pada aspek kesehatan saja melainkan pada aspek sosial, budaya dan ekonomi. Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget ialah menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, penyakit mental, agresif, dan adikasi.

B. Kajian Teori

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori kognitif. Kognitif yakni proses sentral yang di titik beratkan pada sikap, ide dan harapan untuk menerangkan sebuah tingkah laku. Peneliti menggunakan teori kognitif oleh Krech & Crutchfield. Teori kognitif ini pada umumnya menerima pandangan psikologi Gestalt tentang persepsi. Scheerer menyatakan bahwa persepsi adalah respresentasi fenomenal tentang obyek distal sebagai hasil pengorganisasian obyek distal itu sendiri, mediaum dan rangsang proksimal.

Dalam Pengantar Psikologi Umum, Bimo Walgito, persepsi adalah individu mengamati dunia luarnya dengan menggunakan alat indranya atau proses yang berwujud diterimanya stimulus oleh individu melalui reseptornya. ⁵⁹

Menurut Jalaluddin Rahmat dalam bukunya (Psikologi Komunikasi)"persepsi adalah suatu pengalaman tentang objek peristiwa atau hubungan yang diperoleh dengan mengumpulkan informanasi dan menafsirkan pesan". ⁶⁰

Sedangkan menurut Sarlito Wirawan Sarwono dalam bukunya (Pengantar Umum Psikologi) "persepsi adalah kemampuan untuk membeda- bedakan, mengelompokkan, memfokuskan dan sebagainya". ⁶¹

Selanjutnya Slameto dalam bukunya Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya" persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informanasi ke dalam otak. Melalui persepsi inilah manusia terus- menerus mengadakan hubungan dengan lingkungan,

⁶⁰ Jalaluddin Rahmat, *Psikologi Komunikasi*, Bandung, Remaja Rosdakarya, 2004, hlm. 51

⁵⁹ Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, Yogyakarta: Andi Ofset, 2004, hlm.33

⁶¹ Sarlito Wirawan Sarwono, *Pengantar Umum Psikologi*, Jakarta, Bulan Bintang, 2000, hlm.39

hubungan ini dilakukan lewat indranya yaitu indra pengelihatan, pendengaran, peraba perasa dan penciuman. ⁶²

Stimuli adalah setiap bentuk fisik, visual atau komunikasi verbal yangdapat mempengaruhi tanggapan individu. Seseorang merasakan bentuk, warna,sentuhan, aroma, suara dan rasa dari stimuli. Perilaku seseorang kemudian dipengaruhi oleh persepsi-persepsi fisik ini. Para pemassar harus menyadari bahwamanusia-manusia terbuka terhadap jumlah stimuli yang sangat banyak. Karena, seorang pemassar harus menyediakan sesuatu yang khusus sebagai stimuli dengan tujuan mendapat perhatian konsumen.

Persepsi setiap orang terhadap suatu objek akan berbeda-beda. Oleh karena itu persepsi memiliki sifat subyektif.Persepsi yang dibentuk oleh seseorang dipengaruhi oleh pikiran dan lingkungansekitarnya. Selain itu, satu hal yang perlu diperhatikan bahwa persepsi secarasubtansial bisa sangat berbeda dengan realitas.

Terdapat empat aspek dari persepsi yang menurut Berlyne (1957) dapat membedakan persepsi dari berfikir adalah:

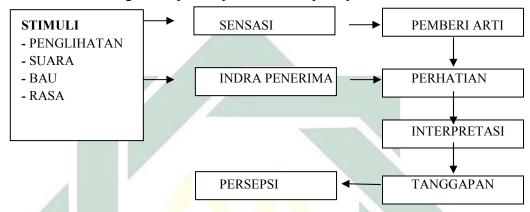
- Hal-hal yang diamati dari sebuah rangsangan bervariasi, tergantung pola dari keseluruhan di mana rangsangan tersebut menjadi bagiannya.
- 2) Persepsi bervariasi dari orang ke orang dan dari waktu ke waktu.
- 3) Persepsi bervariasi tergantung dari arah (fokus) alat-alat indera.
- 4) Persepsi cenderung berkembang ke arah tertentu dan sekali terbentuk kecenderungan itu biasanya akan menetap.

Tentang faktor yang berpengaruh pada persepsi, Krech & Crutchfield (1948) menyatakan bahwa ada dua golongan variabel yang mempengaruhi persepsi yaitu :

⁶² Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta, Rineka Cipta, 1995.hlm.12

- (a) Variabel struktural, yaitu faktor-faktor yang terkandung dalam rangsangan fisik dan proses neurofisiologik:
- (b) Variabel fungsional, yaitu faktor-faktor yang terdapat dalam diri si pengamat, seperti kebutuhan (needs), suasana hati (moods), pengalaman masa lampau, dan sifat-sifat individual lainnya.

Berikut gambar yang menjelaskan bagaimana stimuli ditangkap melalui indra kemudian diproses oleh penerimastimulus (persepsi). Berikut adalah gambar proses pembentukan persepsi ⁶³



Gambar Bagan 2.1 Proses Pembentukan Persepsi Sumber: Diadaptasi dari Solomo (Setiadi 2003, hal. 161)

bagan diatas menunjukkan bahwasannya stimulasi merupakan yang memepengaruhi terjadinya persepsi berwal dari berbagai stimuli (pengelihatan, suara, bau, rasa) kemudian menuju sensasi dan di terima oleh berbagai indra yang di miliki oleh menusia. Munculah arti tersendiri katika pada otak manusia manusia itu menambah kemampuannya dengan perhatian atau memperhatikan secara detail apa yang telah di terimamuncullah (interpretasi) Menurut Kaelan (1998) interpretasi adalah suatu seni yang menggambarkan komunikasi secara tidak langsung, akan tetapi komunikasi tersebut bisa dengan mudah dipahami. Interpretasi sangat berkaitan dengan jangkauan yang harus

_

⁶³ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta, Rineka Cipta, 1995), hal:

dicapai oleh subjek dan pada waktu yang bersamaan juga diungkapkan kembali sebagai suatu struktur identitas yang ada dalam kehidupan, objektivitas, dan sejarah. Interpretasi diadakan untuk mendapatkan suatu pengertian dan pengetahuan dengan lebih jelas serta mendalam.



BAB III

PENYAJIAN DATA

A. Deskripsi Subyek, Objek, dan Lokasi Penelitian

Subyek Penelitian

- Informan yang pertama yakni ada Ibu Endang berumur 37 tahun pekerjaan Ibu Rumah Tangga beliau memilik 2 Orang anak usia Sekolah dasar dan Play group.
- Informan yang kedua yakni Bapak Wawan Suryadinata usia 43 tahun, seorang pegawai swasta di perusahaan farmasi di Surabaya beliau memiliki 2 Orang anak Usia Sekolah Dasar.
- Informan ketiga yakni Bapak Jais beliau berusia 40 tahun memiliki 3 orang anak, 1 orang berusia 7 Tahun dan 2 Orang anak berusia 3 dan 1 tahun. Beliau seorang Wiraswasta yang membuka toko sembako dirumahnya.
- Informan keempat yakni bapak AH. Thoni beliau sebagai ketua RW 04 kelurahan Sidosermo. Pekerjaan beliau sebagai Swasta. Beliau memiliki 2 orang anak yang duduk di sekolah dasar dan sekolah menengah pertama.
- Informan kelima yakni Bapak Arsyad yang berumur 36 tahun beliau merupakan orang tua tunggal dari 2 anak yang masih tergolong kecilkecil usia 4 dan 8 tahun. Beliau berprofesi sebagai karyawan swasta di salah satu perbankan di Indonesia.
- Informan keenam yakni Ibu Herlina Perwanto Usia 39 tahun, Wanita karir yang menjabat sebagai Manager HRD disalah satu perusahaan farmasi swasta di Surabaya. Beliau memiliki 2 orang anak laki-laki usia 17 tahun dan 3 Tahun.
- Informan ketujuh yakni Ibu Agnes Hadayani Yusuf 28 tahun ia merupakan ibu muda yang sibuk bekerja. Beliau PNS di Dinas

Ketenagakerjaan Profinsi Surabaya. Beliau baru memiliki1 orang anak usia 5 Tahun.

- Informan kedelapan Ibu Vina 34 tahun kegiatan sehari-harinya sebagai ibu rumah tangga dengan mengurus 1 orang anak yang berusia 6 tahun.
- Informan kesembilan yakni Bapak Slamet 41 tahun pekerjaan seharihari adalah karyawan swasta dengan 4 orang anak dengan usia 2,5,7 dan 8 tahun. Istri Pak Slamet juga merupakan guru disalah satu Sekolah Dasar di daerah Margorejo.

Dari sekian informan yang ada, terdapat berbagai macam motif kehidupan dan kesibukan informan dari mulai yang bekerja sebagai pedagang, pegawai negeri sipil, pegawai swasta, dan alasan peneliti memilih kesembilan informan tersebut dikarenakan informan diatas merupakan orang tua yang sudah memiliki anak dan anak mereka sudah diberikan fasilitas gadget sejah usia dini. Selain itu semua informan tinggal di 1 wilayah yang sama yaitu keluragan sidermo Surabaya. Dari Informan tersebut diharapkan peneliti mendapatkan informasi yang kongkrit dan detail mengenai persepsi orang tua terhadap komunikasi interpersonal anak yang telah diberikan fasilitas gadget.

Objek Penelitian

Sesuai dengan Judul penelitian, maka obyek penelitian yakni persepsi. Sebuah penilaian melalui alat indera orang tua.

Lokasi Penelitian

Desa Sidosermo yakni terletak di daerah Surabaya bagian selatan yang tepatnya di Kecamatan Wonocolo Surabaya. Desa Sidoserm berbatasan langsung dengan Desa Jagir, Kecamatan Wonokromo, sebela selatan berbatasan dengan desa Kendang Sari kecamatan Tenggilis Mejoyo sebelah timur yakni ada Desa Panjang Jiwo kecamatan Tenggilis Mejoyo serta yang terakhir yakni sebelah barat berbatasan dengan Desa



Bendu Merisi kecamatan Wonocolo.

3.1 Peta Kelurahan Sidosermo

a) Sejarah Kelurahan Sidosermo

Perkampungan yang terletak di perbatasan antara Kecamatan Wonokromo dan Kecamatan Wonocolo, tepatnya di jalan Sidosermo dalam Surabaya, Jawa Timur Itu semua bermula dari sebutan sang kiai pengasuhnya, KH Mas Sayyid Ali Akbar yang kemudian diikuti masyarakat sekitar dan berlanjut hingga sekarang. Dulunya Sidosermo adalah daerah pesantren. Ada 5 pesantren yang nderes yang mempelajari ilmu Agama.

Arti dari Nderesmo adalah "nderese santri limo" yang kini telah berhasil dan sudah menyebar di daerah seluruh Indonesia. Oleh sebab itulah kampong Sidosermo berasal, dari Nderesmo menjadi Sidosermo. Arti dari nderes sendiri yakni mengaji yang terus menerus sepanjang hari. ⁶⁴

Sebelum menjelma menjadi pondok pesantren besar seperti sekarang, Sidosermo duluya sebuah rumah kecil yang dihuni beberapa orang pengikut Sayyid Ali Akbar. Bermula dari kedua orang bersaudara bernama Sayyid Arif dan Sayyid Sulaiman cucu sunan gunung Jati Cirebon untuk berguru di pondok pesantren yangdiasuh Raden Rohmat yakni Sunan Ampel Surabaya. Ketika menimba ilmu di pondok pesantren Sunan Ampel, pada suatu malam ketika Sunan Ampel melaksanakan sholat malam, tampaklah oleh beliau diantara para santri yang sedang tidur dua orang santri yang terlihat memancarkan sinar, kemudian oleh beliau kedua santri tersebut didekati dan masing-masing diikat kain jariknya. Keesokan harinya setelah selesai menunaikan sholat subuh, semua santri dikumpulkan, kemudian Sunan Ampel bertanya: "wahai santri-santriku, siapa diantara kalian yang merasa kain jariknya terikat, mendekatlah kepadaku"? lalu mendekatlah, kedua santri yang bernama Sayyid Arif dan Sayyid Sulaiman kepada beliau, kemudian Sunan Ampel bertanya kepada para santrinya: "Barang apakah yang paling berharga di dunia ini?", secara serempak mereka menjawab: "EMAS". Dengan kejadian tersebut, maka Sunan Ampel menyuruh semua santrinya untuk memanggil kedua santri tersebut dengan panggilan "EMAS" didepan nama kedua santri tersebut. Dan mulai saat itulah kedua santri tersebut berikut keturunannya diberi gelar "MAS" didepan nama aslinya dan terus berlanjut hingga sekarang. Selang beberapa waktu Sunan Ampel meminta kepada kedua santri itu untuk sowan kepada mbah Sholeh Semendhi dan menyampaikan salamnya, setelah memperhatikan

.

⁶⁴ Hasil wawancara dengan Bpk Muhaimin selaku Sekertaris kepala desa Sidosermo (Rabu, 20 Oktober jam 15.30)

perangai keduanya, timbulah keinginan embah Sholeh Semendhi untuk mengambil kedua santri tersebut untuk merantau. Karena sebelumnya beliau memang sudah bernadzar bahwa: "aku tidak akan mengawinkan kedua anakku, apabila tidak ada dua orang bersaudara yang datang kepadaku secara bersama-sama." Dalam melaksanakan kehendak mbah Sholeh Semendhi, mas Sayyid Sulaiman merasa perlu minta waktu mohon izin kepada kedua orang tuanya di Cirebon. Sementara adiknya mas Sayyid Arif tetap tinggal di Pasuruan. Pada saat mas Sayyid Sulaiman berada dalam perjalanan yang memakan waktu 3 bulan, ketika itulah Mas Sayyid Arif di nikahkan terlebih dahulu. Dan barulah sekembalinya mas Sayyid Sulaiman dari Cirebon, mbah Sholeh Semendhi menikahkan beliau denganputrinya yang kedua yaitu adik dari istri mas Sayyid Arif.

Dari perkawinan mas Sayyid Sulaiman dengan putri mbah Sjoleh Semendhi lahirlah seorang putra yang di beri nama "ALI AKBAR". Mas Sayyid Ali Akbarinilah yg kemudian membuka lembaran emas keluarga besar Sidosermo. Dan mas Sayyid Sulaiman sendiri menetap di Kanogoro Pasuruan. Ketika beliau hendak pulang ke Cirebon, dalam perjalanan pulang beliau jatuh sakit di daerah sekitar Jombang, Jawa Timur, Hingga beliau dipanggil menghadap sang Kholiq dan di kebumikan di Mojoagung, Jombang. Sedangkan mas Sayyid Ali Akbar sendiri akhirnya menuntut ilmu di Pondok Pesantren Sunan Ampel, Surabaya. Setelah lama belajar di Pondok Pesantren milik Sunan Ampel, Sayyid Ali Akbar kemudian diperintahkan kembali pulang untuk menyebarkan ajaran Islam oleh Sunan Ampel. Dalam perjalanannya dari Ampel kembali ke Masyarakat untuk mengamalkan ilmu yang di peroleh selama mengaji, Ali Singgah di sebuah tempat sebelah timur Wonokromo, saat itu Wonokromo dan sekitarnya masih berupa hutan belantara. Kemudian di bantu sejumlah pengikutnya, mas Sayyid Ali Akbar mendirikan perkampungan untuk menyebarkan ajaran agama Islam. Setelah

berdiri, terus berdatangan masyarakat sekitar untuk ikut mengaji dan belajar ilmu agama kepada mas Sayyid Ali Akbar.

Setiap hari komunitas masyarakat kecil itu terus mengaji (Nderes). Hingga suatu malam pemandangan itu menyita perhatian mas Sayyid Ali Akbar, ia terkesima melihat lima santri pengikutnya setia terus menerus (Nderes). Sejenak mas Sayyid Ali Akbar termenung, pemandangan itu kemudian menginspirasi untuk memberi nama perkampungan tersebut dengan sebutan "Nderesmo". Kalimat itu berasal dari Nderes-nya Santri Limo. Saat ini perkampungan itu berkembang pesat, banyak pondok pesantren berdiri. Santri yang mengaji atau belajar ilmu agama di kawasan tersebut tidak hanya ada di Jawa Timur, melainkan sudah ada di berbagai wilayah di Tanah Air.⁶⁵

b) Kondisi Geografis Kelurahan Sidosermo

Lokasi penelitian yang dijadikan obyek penelitian oleh peneliti yakni di wilayah kelurahan Sidosermo, kecamatan Wonocolo, Surabaya. kelurahan Sidosermo terletak di Sidosermo PDK IV . secara administratif, kelurahan Sidosermo terdiri dari 8 RW (Rukun Warga) dan 34 RT (Rukun Tetangga). Luas wilayah kelurahan Sidosermo berdasarkan data profil kelurahan Sidosermo tahun 2015 seluas 967,00 Ha. Jumlah penduduk pada tahun 2015 sebanyak 14.432 jiwa denganjumlah laki-laki 7191 jiwa dan perempuan sebanyak 7241 jiwa.

Desa Sidosermo berbatasan langsung dengan desa Jagir, kecamatan Wonokromo, sebelah selatan berbatasan dengan desa Kendang Sari kecamatan Tenggilis Mejoyo, sebelah timur yakni ada desa Panjang Jiwo kecamatan Tenggilis Mejoyo serta yang terakhir yakni sebelah barat berbatasan dengan desa Bendul Merisi kecamatan Wonocolo.

-

⁶⁵Sumber KH. Mas Nidlomuddin Tholhah/Pengasuh Ponpes Sidosermo

Kantor Kelurahan Sidosermo terletak pada 30km dari ibu kota kabupaten/kota. Sedangkan jika jarak Kelurahan Sidosermo dengan pusat Kota Surabaya ± 10km Cukup jauh karena Kelurahan Sidosermo terletak di bagian Surabaya selatan, jika di tempuh dengan kendaraan bermotor hanya 20 menit.

c) Kondisi Demografis Kelurahan Sidosermo

Demografi adalah ilmu kependudukan, ilmu pengetahuan tentang susunan dan pertumbuhan penduduk, cabang ilmu yang memberi uraian atau lukisan berupa statistik mengenai suatu bangsa dilihat dari sudut social dan politik. Keberadaan demografi (kondisi penduduk) bertalian dengan kondisi penduduk, meningkat dan menurunnya laju pertumbuhan penduduk suatu daerah dapat diketahui melalui data-data yang terdapat dalam demografi daerah itu sendiri. Fungsi data demografi adalah sebagai informasi tentang pertumbuhan penduduk pada kondisi daerah tersebut setiap orang yang berkepentingan atau membutuhkan data-data.

Kondisi demografi yang dimaksud ini adalah gambaran statistic konsisi pertumbuhan penduduk kelurahan Sidosermo. Jumlah penduduk resmi yang tercatat dalam data statistik kelurahan Sidosermo yakni sebanyak 14432 jiwa dari berbagai tingkatan umur dan jenis kelamin.

Tabel 3.1 Jumlah Penduduk berdsarka Jenis Kelamin

No	Jenis Kelam	in	Jumlah
1	Laki-laki		7191
2	Perempuan		7241
		Total	14432

Sumber: Data Statistik Kelurahan Sidosermo 2018

Kondisi Ekonomi

Sebagian besar masyarakat di kelurahan Sidosermo bermata pencaharian di luar rumah, seperti menjadi Pegawai Negeri Sipil dan karyawan perusahaan swasta. Ada juga yang bermatapencaharian lainnya seperti pengrajin industri, usaha toko/kios, swalayan, industri cat mobil, tukang kayu, pengusaha penyewaan kamar, asrama, usaha pasar hasil bumi, dll. Berikut hasil paparan mata pencaharian di Kelurahan Sidosermo.

Tabel 3.2
Paparan Mata Pencaharian Penduduk Kelurahan Sidosermo

No	Mata Pencaharian	Jumlah
1	Pensiunan	59 Orang
2	Pegawai Negeri Sipil	232 Orang
3	Dokter Swasta	15 Orang
4	Karyawan Swasta	209 Orang
5	Bidan	6 Orang
6	Pengrajin Industri Rumah Tangga	10 Orang
7	Jasa Swalayan	25 Orang
8	Pedagang Hasil Bumi	35 Orang
9	Usaha Toko	30 Orang
10	Jasa Penyewaan Kamar	77 Orang
11	Usaha Mainan	9 Orang
12	Inndustri Cat Mobil	24 Orang
13	Tukang Kayu	62 Orang
14	Tukang Jahit	15 Orang
15	Tukang Cukur	33 Orang
16	Lain-Lain	16 Orang

Sumber: Data Statistik Kelurahan Sidosermo 2018

Kondisi Pendidikan

Dalam kegiatan pendidikan formal, di kelurahan Sidosermo cukup memadai untuk anak-anak menjenjang pendidikan formal. Seperti adanya 4 pendidikan Play Group, 3 TAMAN Kanak-kanak (TK), 2 SD, 2 SMP dan 1 SMA. Namun ada juga pendidikan formal keagamaan yangada di kelurahan Sidosermo yakni 2 Sekolah Islam, 2 Ibtidaiyah, 2 Tsanawiyah, 1 Aliyah, dan 5 Ponpes.

Kondisi Agama

Mayoritas penduduk Kelurahan Sidosermo beragama Islam. Di Kelurahan Sidosermo terdapat berbagai agama yang dianut seperti Kristen, Budha, Katholik, Konghucu, Hindu, dan kepercayaan kepada Tuhan YME.

Tabel 3.3
Paparan Kondisi Agama Penduduk Kelurahan Sidosermo

No	Agama	Jumlah
1	Islam	10480 Orang
2	Kristen	400 Orang
3	Katholik	345 Orang
4	Hindu	42 Orang
5	Budha	19 Orang
6	Konghucu	37 Orang
7	Kepercayaan kepada Tuhan YME	12 Orang

Sumber: Sumber: Data Statistik Kelurahan Sidosermo 2018

d) Visi, Misi dan Motto Kelurahan Sidosermo

VISI: BIJAK DAN TANGGAP

MISI:

- ✓ Pelayanan yang adil dan transparan
- ✓ Meweujudkan kesejahteraan masyarakat melalui pengembangan sosial masyarakat dan sektor informal.
- ✓ Masyarakat lingkungan kelurahan sehat, bersih, hijau, nyaman, dan tentram
- ✓ Meningkatkan kualitas som aparatur
- ✓ Terciptanya tertib administrasi dan tata kearsipan
- ✓ Meningkatkan kerjasama antara kelurahan dengan masyarakat serta lembaga masyarakat yang ada.

MOTTO : SIDOSERMO <mark>BERIMAN, SEHAT, BERSIH, HIJAU DAN</mark> TENTRAM

Deskripsi Subjek Penelitian

Subyek penelitian adalah individu yang dijadikan sumber informasi yang dibutuhkan dalam pengumpulan data penelitian.Dalam penelitian kualitatif biasanya subyek dari penelitian tersebut dinamakan informan. Sebab dalam penelitian kualitatif subyek merupakan individu yang dipilih untuk memberikan informasi data yang diperlukan terkait dengan penelitian yang dilakukan. Adapun informan yang dipilih dalam penelitian Persepsi orang tua terhadap komunikasi interpersonal anak pengguna gadget di Surabaya adalah sebagai berikut.

Informan yang pertama yakni ada Ibu Endang berumur 37 tahun pekerjaan Ibu Rumah Tangga beliau memilik 2 Orang anak usia Sekolah Dasar (SD). Dalam wawancara ini subyek menjelaskan anak anak nya sudah menggunakan gadget dari usia 2 tahun an, awal mula penggunaan gadget pada anaknya ibu endang di maksudkan untuk media perkenalan anak dengan gambar atau video anak yang bertujuan untuk edukasi, namun dengan berjalanya waktu anak mulai menjadikan gadget sebagai kebutuan primer nya, meskipun ibu endang tidak tau secara pasti berapa lama penggunaan gadget dalam sehari oleh anaknya, namun subyek menjelaskan bahwa anak anak lebih lama menghabiskan waktu bermain dengan gadgetnya dibandingkan dengan teman teman rumahnya, subyek juga menjelaskan bahwa anak cenderung sulit untuk di ajak bicara ketika menggunakan gadget. ⁶⁶

.

⁶⁶ Hasil wawancara dengan ibu endang(Senin,19 november2018)

- Informan yang kedua yakni Bapak Wawan Suryadinata usia 43 tahun, seorang pegawai swasta di perusahaan farmasi di Surabaya beliau memiliki 2 Orang anak Usia Sekolah Dasar. Subyek menjelaskan bahwah anak menggunakan gadget mulai kelas 5 sekolah dasar, penggunaan gadget untuk anak subyek bertujuan untuk alat komunikasi dan juga media untuk mencari bahan bahan tugas di sekolah anaknya yang sudah berbasis laptop dan internet. Keseharian anak subyek biasa biasa saja. Untuk komunikasi anak menurut subyek lebih pasif saat anak sedang bermain gadget dibandingan ketika anak sedang tidak bermain gadget.⁶⁷
- Informan ketiga yakni Ibu Herlina Perwanto Usia 39 tahun, Wanita karir yang menjabat sebagai Manager HRD disalah satu perusahaan farmasi swasta di Surabaya. Beliau memiliki 2 orang anak laki-laki usia 17 tahun dan 3 Tahun. Untuk anak yang balita subyek belum memberikan fasilitas gadget, namun untuk anak nya yg berusia 17 tahun sudah menggunakan gadget mulai dari kls 1 smp. Dengan tujuan bisa berkomunikasi dengan baik dikarenakan kedua orang tua anak sama sama bekerja. Untuk saat ini anak lebih sering berada dan berkegiatan di luar rumah. Untuk komunikasi interpersonal anak dengan keluarga juga cukup baik dan teratur, namun orang tua menjelaskan saat anak menggunakan gadget ketika berkomunikasi, anak tidak begitu fokus dengan lawan bicaranya.

_

⁶⁷ Hasil wawancara dengan bapak wawan suryadinata

- Informan keempat yakni Bapak Arsyad yang berumur 36 tahun beliau merupakan orang tua tunggal dari 2 anak yang masih tergolong kecil-kecil usia 4 dan 8 tahun. Beliau berprofesi sebagai karyawan swasta di salah satu perbankan di surabaya. Untuk anak subyek yang berusia 8 tahun sudah di berikan gadget untuk komunikasi dengan orang tua nya yang bekerja. Untuk anak subyek yang balita belom di berikan fasilitas gadget karena sang anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan pengasuhnya. Untuk komunikasi anak subyek yang menggunakan gadget, subyek menjelaskan bahwa sang anak sangat sulit untuk di ajak berbicara mengenai keseharianya. Anak cenderung fokus dengan permainan yang ada di dalam gadget tersebut, jika subyek mengambil gadget anak tersebut, anak cenderung marah marah dan menanggis. 68
- Informan kelima yakni Bapak Slamet 41 tahun pekerjaan sehari-hari adalah karyawan swasta dengan 4 orang anak dengan usia 2,5,7 dan 8 tahun. Istri Pak Slamet juga merupakan guru disalah satu Sekolah Dasar di daerah Margorejo. Berbeda dengan beberapa narasumber diatas, bapak slamet dan istri hanya memberikan gadget pada anak anak mereka, di hari libur sekolah saja dengan alasan agar anak tidak terlalu tergantung dengan adanya gadget, namun meskipun begitu menurut pak slamet pengenalan gadget dari usia dini perlu dilakukan oleh orang tua, agar anak juga memahami teknologi dari usia dini menurutnya dengan pengawasan yang baik dan benar adanya gadget di keseharian anak tidak akan menganggu proses perkembangan dan komunikasi anak.

Dari sekian informan yang ada, terdapat berbagai macam motif kehidupan dan kesibukan informan dari mulai yang bekerja sebagai pegawai swasta, ibu rumah tangga dll alasan peneliti memilih tiga informan tersebut dikarenakan informan diatas merupakan orang tua yang sudah memiliki anak dan anak mereka sudah memberikan fasilitas gadget.

_

⁶⁸ Hasil wawancara dengan bapak arsyad

Selain itu semua informan tinggal di 1 wilayah yang sama yaitu keluragan sidermo Surabaya. Dari Informan tersebut diharapkan peneliti mendapatkan informasi yang kongkrit dan detail mengenai persepsi orang tua terhadap komunikasi interpersonal anak yang telah diberikan fasilitas gadget.

Deskripsi Obyek Penelitian

Sesuai dengan Judul peneliti, maka obyek penelitian yakni persepsi. Sebuah penilaian melalui alat indera orang tua. Untuk mendapatkan data yang akurat dan kredibel, maka penelitian ini akan menggunakan teknik pengambilan data. Teknik pengambilan data yang akan digunakan diantaranya metode wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi, namun dalam penelitian kali ini peneliti hanya menggunakan metode wawancara mendalam yang didukung dengan pengambilan dokumentasi seperti vidio, rekaman audio, dan lain-lain.

Menurut Singarimbun dan Effendi (2008) (dalam Balgies, 2012), wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seseorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu. Komunikasi dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang menjawab, wawancara bertujuan untuk menggali dan mendapatkan informasi untuk suatu tujuan tertentu.

Setelah mendapatkan data wawancara, maka data wawancara ini dibuat transkip untuk dilakukan koding.

Dalam penelitian ini wawancara merupakan alat utama untuk menggali persepsi orang tua terhadap komunikasi interpersonal anaknya yang dimana adalah pengguna *Gadget*.

B. Deskripsi Penelitian

Sesuai dengan karakter yang dimiliki oleh metode penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang lebih investigatif, maka pengambilan sampel pada metode kualitatif akan lebih ditekankan kepada kualitas sampel dan kuantitas atau jumlah dari sampel penelitian.

Kemudian Pengumpulan data diperoleh menggunakan waawancara tidak terstruktur maksudnya adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

Observasi (Pengamatan) adalah metode pengumpulan data dimana peneliti atau kolaboratornya mencatat informanasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian (Gulo, 2005). Pengamat sempurna (Complet observer) peneliti hanya menjadi pengamat tanpa berpartisipasi dengan yang diamati. Ia mempunyai jarak dengan responden yang diamatinya.

Untuk memperlengkap data peneliti melakukan pengamatan di lokasi penelitian untuk mengetahui persepsi orang tua tentang komunikasi interpersonal anak pengguna *gadget* dan dapat melakukan pengambilan data atau informanasi yang akan menjadi hasil penelitian.

Tahap ini salah satu tahap paling penting dalam sebuah penelitian yaitu kegiatan pengumpulan data, dengan cara menjelaskan kategori data yang di peroleh selama di lapangan. Setelah itu data tertulis dan fakta hasilnya

penelitian di susun, diolah yang kemudian di tarik dalam bentuk pernyataan yang bersifat umum. Untuk itu peneliti harus memahami berbagai hal yang berkaitan dengan pengumpulan data. Terutama pendekatan dan jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Peneliti mengumpulkan data ini di Kelurahan Sidosermo, kota Surabaya mulai tanggal 19 November 2018 sampai 15 Desember 2018, dan peneliti memperoleh beberapa informasi dari seluruh orang tua di kelurahan Sidosermo tentang persepsi Orang tua mengenai komunikasi Interpersonal anak Pengguna Gadget. Setelah melakukan serangkaian kegiatan dan observasi didapatkan beberapa temuan antar masing-masing informan, sebagai berikut:

Pada infotman yang pertama "Ibu Endang" setelah dilakukan wawancara dan diberikan beberapa pertanyaan oleh peneliti tentang "Persepsi Orang Tua terhadap Komunikasi Interpersonal Anak Pengguna Gadget" Sebelum menginjak pada pertanyaan ini terlebih dahulu peneliti menanyakan sejak usia berapa anak informan diberikan fasilitas Gadget. Menurut Informan ananknya pakai handphone sejak usia 2 tahun dan itupun diberikan orang tuanya untuk melihat film kartun. Sedangkan "Pak Wawan" mengatakan bahwa anaknya sudah mengenal gadget sejak kira-kira sejak SD kelas V. Sedangkan untuk "Bu Herlina" anaknya mengenal Gadget khususnya handpone sejak SMP Kelas 3 sedangkan untuk komputer mulai usia Sekolah Dasar. Dari beberapa informan ini jelas diketahui bahwa anak-anaknya telah diberikan / dikenalkan oleh Gadget sejak kecil.

Data yang diperoleh dalam penjabaran poin ini penting sekali untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini. Data ini juga diperlukan untuk menganalisa antara hasil temuan di lapangan dan teori yang berkaitan pada penelitian ini. Persepsi adalah sebuah tanggapan atau pemikiran pada suatu individu atau kelompok dalam suatu objek tertentu. Yang dapat memberikan makna atau pesan tertentu yang dianalisa secara mendalam melalui stimuli yang dipengaruhi pada empat indra yakni Pengelihatan,

Pendengaran, Suara, Bau, Rasa. Kemudian disalurkan pada otak jadilah suatu persepsi yang diolah menjadi kata atau tulisan mengenai suatu objek tertentu.

Di dalam persepsi memiliki empat tahap diantaranya adalah Sensasi, Atensi, Memory, Intrepretasi, yang memiliki makna Sensasi (dapat didefinisikan sebagai makna yang kita pertalikan berdasarkan pengalaman massa lalu, stimuli (rangsangan) yang kita terima melalui lima indra) Atensi (perhatian adalah proses mental ketika stimuli menjadi menonjol dalam kesadaran pada saat stimuli lainnya melemah)

Memory (ingatan yang ada dalam otak) dan Interpretasi (Tafsiran, Penjelasan, makna, arti, kesan, pendapat, kritis terhadap suatu objek yang berasal dari pemikiran mendalam).

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, memperoleh beberapa temuan pada saat dilakukan *indepth intervew* atau yang disebut dengan wawancara mendalam untuk sebuah informanasi yang dijabarkan mengenai persepsi, orang tua terhadap intertaksi interpersonal anak pengguna *Gadget*. Adapun penjabarannya sebagi berikut:

Pemahaman Orang Tua terhadap Pemanfaatan Gadget yang Tepat pada Anak. Di era yang modern ini, manusia seakan tidak dapat dipisahkan dengan teknologi. Hampir setiap barang yang kita gunakan saat ini adalah hasil campur tangan dari perkembangan teknologi. Manusia seakan dituntut untuk mengikuti dan menggunakan barang-barang tersebut. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang paling sering dan umumnya dimiliki oleh manusia yaitu *gadget. Gadget* atau *gawai* yang dikenal dalam bahasa Indonesia, sudah seperti barang kebutuhan buat manusia di era modern ini. Mulai dari orang tua, sampai anak kecil dapat dengan mudah mengoperasikannya. Beberapa gadget yang paling mudah ditemui dan dimiliki masyarakat modern saat ini yaitu *smartphone*, televisi, *computer*, *ipad*, *dan tab*.

Pesatnya perkembangan teknologi khususnya gadget, memicu berbagai kontroversi terkait dampak positif dan negative yang akan ditimbulkannya.

Hal yang paling sering menjadi sorotan yaitu dampak dari teknologi khususnya *gadget* bagi anak-anak. Terkait dengan adanya sorotan atau perhatian tersebut, diperlukan peran orang tua dalam menanggulangi dan mengatasi isu-isu tentang *gadget* tersebut. Oleh karena itu, orang tua dituntut untuk memiliki pengetahuan yang baik tentang *gadget* dan pemanfaatannya. Berikut ini ulasan orang tua tentang *gadget*.

"Gadget merupakan alat yang dihasilkan oleh kemajuan teknologi. Contohnya seperti handphone dan computer"

Gadget memiliki dampak positif dan negatif dalam kehidupan. Dampak positifnya yaitu :

"Mempermudah dalam hal komunikasi dan pekerjaan."

"Membantu anak dalam hal belajar dan dalam meningkatkan kreativitas anak".

Dampak negatif dari gadget khususnya terhadap anak yaitu :

"Menyebabkan efek ketergantungan dan meyebabkan anak melupakan tugas utamanya yaitu belajar."

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa orang tua mengetahui tentang gadget dan dampak-dampaknya, khususnya buat anak.

Kedua adalah Cara Berkomunikasi, Memberikan Pemahaman tentang Penggunaan Gadget yang Tepat oleh Orang Tua pada Anak. Hal yang perlu diperhatikan saat memberikan pemahaman tentang penggunaan *gadget* yaitu cara berkomunikasi orang tua terhadap anak. Adapun hasil ulasan orang tua terkait hal tersebut yaitu orang tua memberikan contoh misalnya dalam berkomunikasi dengan pasangan. Hal ini diungkapkan oleh orang tua berdasarkan hasil wawancara:

"Menghargai pasangan dengan saling mendengarkan pendapat masing masing"

Dalam berkomunikasi dengan anak, orang tua:

"Memberikan kebebasan dalam pengambilan keputusan serta mendiskusikan tentang tugas dan tanggung jawab sebagai anggota keluarga dengan anak.".

"Mengajarkan tentang tanggung jawab, melaksanakan tanggung jawab kepada anak dan memberikan punishment kepada anak."

terkait dengan gadget:

"Orang tua memberikan pemahaman tentang hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan anak selama menggunakan gadget."

Berdasarkan ulasan dari orang tua di atas, diketahui bahwa orang tua sudah melakukan cara komunikasi yang baik kepada anak berkaitan dengan *gadget*.

Ketiga, Hambatan yang Dirasakan Orang Tua dalam Berkomunikasi kepada anak Terkait Upaya Mencegah Dampak Negatif Gadget. Perkembangan teknologi khususnya gadget tidak dapat dipungkiri sangat membantu kehidupan manusia, ada banyak dampak positif yang terjadi karena perkembangan gadget. Selain dampak positif tersebut, gadget juga berdampak negatif bagi manusia, khususnya anak-anak. Orang tua sudah melakukan beberapa cara untuk mencegah dampak negatif dari gadget. Dalam melakukan usaha-usaha tersebut, orang tua memiliki beberapa hambatan dalam berkomunikasi kepada anak terkait mencegah dampak negative gadget tersebut. Adapun ulasan tentang hambatan tersebut yaitu:

"Kesibukan masing-masing anggota keluarga.".

Hal lain yang jadi penghambat komunikasi orang tua kepada anak terkait mengatasi dampak negatif *gadget* yaitu:

"Emosi orang tua saat anak menggunakan gadgetdalam waktu yang lama."

"Kurangnya pengetahuan tentang gadget dan emosi yang berlebihan saat anak terlalulam main gadget."

Berdasarkan ulasan orang tua di atas, orang tua mengetahui hambatan- hambatan dalam berkomunikasi dengan anak berkaitan dengan mencegah dampak negative gadget.

Terakhir, Usaha yang Dilakukan untuk Mencegah Dampak Negatif Gadget Terhadap Anak. Untuk mencegah dampak negatif gadget terhadap anak, ada beberapa usaha yang dilakukan oleh orang tua. Usaha itu antara lain

"Memberikan pengetahuan agama kepada anak, dan menyemangati anak supaya mau mendengarkan orang tua dengan memberi hadiah saat anak menurut dan menaati kesepakatan dan hukuman saat anak melanggar kesepakatan atau aturan.".

Berdasarkan pernyataan tersebut, oran tua sudah melakukan usaha dalam mencegah dampak negative gadget terhadap anak.

Itulah hasil wawancara yang sudah penulis lakukan dengan orang tua yang tinggal di wilayah sidosermo Surabaya mengenai persepsi tentang komunikasi interpersonal anak pengguna *Gadget*. Banyak penemuan dan tanggapan tanggapan yang membuat peneliti bisa melakukan penelitian lebih mendalam mengenai dampak penggunaan *Gadget* bagi anak. Setelah melakukan wawancara kini saat nya peneliti melakukan pendalaman dan menuliskan analisis hasil perolehan wawancara.

BAB IV ANALISIS DATA

A. Temuan Penelitian

Di era digitalisasi ini telah menyebabkan perkembangan dunia komunikasi maju dengan sangat pesat. Gadget atau smartphone terus mengalami evolusi dari berbagai aspek baik hardware maupun software bahkan dari segi fungsi dan peranan. Yang awalnya hanya sebagai media komunikasi kini menjadi pernagkat yang dapat membantu mempermudah pekerjaan manusia. Yang awalnya dirancang hanya untuk orang dewasa sekarang anak usia sekolah dasarpun sudah mampu mengoperasikanya. Dari hasil penelusuran beberapa hasil laporan penelitian, anak-anak dengan usia rata-rata 6-12 tahun di wilayah kelurahan sidosermo sudah menggunakan gadget. adanya hubungan yang positif dan signifikan antara anak pengguna gadget dengan perkembangan sosialnya. Rata-rata dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak-anak lebih cenderung bersikap individual dan lebih suka memilih permainan yang pasif dibandingkan anak anak yang seusianya yang tidak menggunakan gadget. Namun perlu menjadi perhatian dari hasil penelitian tersebut hampir 60%-70% dari informan peneltian sudah memiliki gadget bahkan pemakaiannya melebihi dari waktu yang direkomendasikan beberapa ahli tentang penggunaan gadget. Artinya fenomena gadget ini dapat dikatakan sudah meluas bahkan mengglobal bagi level anak usia dini. Dan bagi orang tua serta pendidik ini bukanlah fenomena yang menggembirakan justru fenomena yang memprihatinkan bahkan perlu kewaspadaan dan pengawasan dari orang orang dewasa. Seluruh saran dan rekomendasi dari hasil penelitian yang penulis temukan menyatakan bahwa perlu adanya pengawasan dari orang tua terhadap kegiatan anaknya dalam pemakaian gadget. Karena dampak gadget bagi anak usia dini Dibalik dari kelebihan dan kecanggihan perkembangan teknologi yang sangat pesat menimbulkan dampak yang negatif pula terhadap dunia komunikasi dan perkembangan anak.

Dalam poin ini, peneliti akan membahas hasil penelitian yang diperoleh dari pemilihan dan pengembangan dari bab penyajian data. Suatu penelitian memiliki cita-cita memperoleh hasil yang sesuai tujuan yang telah ditetapkan dalam penelitian. Hasil penelitian ini berupa data yang kemudian

dianalisa dan diinterpretasikan sesuai teknik dan metode yang telah ditentukan. Pada bab ini akan disajikan pembahasan hasil penelitian.

Dalam penelitian kualitatif analisa data merupakan tahapan untuk menelaah data yang diperoleh dari beberapa informan yang telah dipilih selama penelitian berlangsung. Selain itu juga bertujuan untuk menjelaskan dan memastikan kebenaran temuan penelitian. Pengkajian analisis data ini dilakukan mulai dari awal penelitian dan bersamaan dengan proses pengumpulan data di lapangan.

Data yang diperoleh dalam penjabaran poin ini penting sekali untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini. Data ini juga diperlukan untuk menganalisa antara hasil temuan di lapangan dan teori yang berkaitan pada penelitian ini.

Persepsi adalah sebuah tanggapan atau pemikiran pada suatu individu atau kelompok dalam suatu objek tertentu. Yang dapat memberikan makna atau pesan tertentu yang dianalisa secara mendalam melalui stimuli yang dipengaruhi pada empat indra yakni Pengelihatan, Pendengaran, Suara, Bau, Rasa. Kemudian disalurkan pada otak jadilah suatu persepsi yang diolah menjadi kata atau tulisan mengenai suatu objek tertentu.

Di dalam persepsi memiliki empat tahap diantaranya adalah Sensasi, Atensi, Memory, Intrepretasi, yang memiliki makna **Sensasi** (dapat didefinisikan sebagai makna yang kita pertalikan berdasarkan pengalaman masa lalu, stimulus (rangsangan) yang kita terima melalui lima indra) **Atensi** (perhatian adalah proses mental ketika stimuli menjadi menonjol dalam kesadaran pada saat stimuli lainnya melemah) **Memory** (ingatan yang ada dalam otak) dan **Interpretasi** (Tafsiran, Penjelasan, makna, arti, kesan, pendapat, kritis terhadap suatu objek yang berasal dari pemikiran mendalam).

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, memperoleh beberapa temuan pada saat dilakukan *indepth intervew* atau yang disebut dengan wawancara mendalam untuk sebuah informanasi yang dijabarkan mengenai persepsi, orang tua terhadap komunikasi interpersonal anak pengguna *Gadget*. Adapun penjabarannya sebagi berikut:

1. Pemahaman Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget.

Di era modern ini, manusia seakan tidak dapat dipisahkan dengan teknologi. Hampir setiap barang yang kita gunakan saat ini adalah hasil campur tangan dari perkembangan teknologi. Manusia seakan dituntut untuk mengikuti dan menggunakan barang-barang tersebut. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang paling sering dan umumnya dimiliki oleh manusia yaitu *gadget*. *Gadget* atau *gawai* yang dikenal dalam bahasa Indonesia, sudah seperti barang kebutuhan buat manusia di era modern ini. Mulai dari orang tua, sampai anak kecil dapat dengan mudah mengoperasikannya. Beberapa gadget yang paling mudah ditemui dan dimiliki masyarakat modern saat ini yaitu *smartphone*, televisi, *computer*, *ipad*, *dan tab*.

Pesatnya perkembangan teknologi khususnya gadget, memicu berbagai kontroversi terkait dampak positif dan negative yang akan ditimbulkannya. Hal yang menjadi sorotan dalam penelitian ini yaitu dampak dari teknologi khususnya gadget bagi anak-anak. Terkait dengan adanya sorotan atau perhatian tersebut, diperlukan peran orang tua dalam menanggulangi dan mengatasi isu-isu tentang gadget tersebut. Oleh karena itu, orang tua dituntut untuk memiliki pengetahuan yang baik tentang gadget dan pemanfaatannya. Berikut ini analisis tentang gadget. Gadget merupakan alat yang dihasilkan oleh kemajuan teknologi. Contohnya seperti handphone dan computer, saat ini gadget sudah hampir di miliki oleh setiap orang tanpa batasan usia, dari data yang dikumpulakan saat wawancara sebagian besar orang tua memahami tentang pemanfaatan gadget. Namun mereka kurang memahami tentang dampak pemakaian gadget yang berlebihan terhadap anak anak mereka, terutama di sisi komunikasai interpersonal anak. Karena dengan penggunaan gadget yang berlebihan pada anak menyebabkan anak cenderung lebih suka menyendiri dan tidak suka berbaur dengan lingkungan dan temen teman sebayanya.

Bahkan ada salah satu anak informan yang ketika gadget mereka di ambil oleh orang tua, anak tersebut marah dan menangis. Itu semua membuktikan bahwah penggunaan gadget yang berlebihan terhadap anak di bawah umur sangat tidak disarankan, karena selain menganggu proses perkembang anak, proses komunikasi anak juga pun ikut terganggu, anak yang seharusnya mendapatkan wawasan sosial di lingkunganya menjadi lebih sering berdian diri dirumah dengan menggunakan

gadget. Itu semua menyebabkan proses komunikasi interpersonal anak terhadap lingkungannya menjadi terganggu dan meyebabkan anak lebih pasif dan pendiam ketika melaksanakan proses komunikasi di lingkunganya.

2. Cara Berkomunikasi Anak, Memberikan Pemahaman Tentang Penggunaan Gadget Yang Tepat Pada Anak.

Seperti yang kita ketahui bahwa dari hasil penelitian ini mengambarkan bagaimana proses perubahan komunikasi interpersonal anak sebelum dan sesudah menggunakan gadget, dari penjelasan informan yang berada di kelurahan sidosermo dapat peneliti simpulkan bahwa penggunaan gadget bagi anak usia dasar sangat lah tidak di sarankan, karena anak usia sekolah dasar belum memahami secara menyeluruh mengenai proses komunikasi dan hubungan sosial, saat anak memasuki usia 6-12 tahun saat itu lah anak mulai mengenal lingkunganya dengan baik.

Saat itu pula anak belajar mengembangkan kemampuan komunikasi interpersonalnya baik terhadap keluarga, lingkungan sekitar atau pun masyarakat yang ada di luar lingkunganya. Dengan menggunakan gadget secara teratur menyebabkan anak memiliki tingkat fokus yang tinggi terhadap penggunaan gadget, yang menyebabkan komunikasi interpersonal anak menjadi terganggu dan tidak bisa berkembang dengan baik seperti komunikasi interpersonal anak yang tidak menggunakan gadget dalam kehidupan sehari hari. Dari pernyataan peneliti di atas dapat disimpulkan bahwa dari komunikasi interpersonal anak dapat di gunakan untuk orang tua dalam menimbah perlu tidaknya memberikan fasilitas gadget pada anak usia dasar. Karena kesimpulan diatas tidak bisa di sama rata kan terhadap semua anak usia dasar yang menggunakan gadget, karena setiap anak yang menggunakan gadget memiliki efek yang berbeda antara satu dengan yang lain. Ada yang menjadi lebih pasif dalam berkomunikasi ada pula yang tidak terpengaruh dengan pemakaian gadget, orang tua harus bisa melihat dan memperhatikan efek dari penggunaan gadget pada masing masing anak, karena dengan adanya peran orang tua yang tanggap dan perhatian terhadap perkembangan anak, akan menjadikan anak mampu tumbuh dan berkembang dengan baik.

3. Hambatan yang Dirasakan Orang Tua dalam Berkomunikasi kepada anak Terkait Upaya Mencegah Dampak Negatif Gadget

Pada poin ini peneliti menjabarkan tentang adanya hambatan hambatan yang dirasakan oleh orang tua terkait upaya mencega dampak negatif gadget terhadap anak. Saat ini untuk anak usia sekolah dasar dari keluarga menengah, sudah sangat sering di jumpai anak anak sudah mendapatkan fasilitas gadget dari orang tua nya masing masing, itu semua menyebabkan adanya pemikiran di kalangan orang tua bahwa gadget saat ini sudah menjadi kewajiban untuk di miliki oleh anak anak mereka, dalam pemakaianya sebenarnya orang tua menyadari bahwa penggunaan gadget yang berlebihan akan memberikan dampak negatif terhadap anak anak mereka, namun mereka tidak bisa serta merta menghentikan penggunan gadget yang sudah terlanjur di berikan pada anak anak mereka dengan berbagai alasan, berikut adalah hambatan hambatan orang tua dalam mencega dampak negatif pemakaian gadget terhadap anak anak mereka yaitu:

- a. Adanya persepsi di kalangan orang tua jika gadget sudah menjadi kewajiban.
- b. Kesibukan orang tua dalam bekerja menyebabkan gadget menjadi barang yg wajib di miliki oleh anak anak mereka yang di tunjukan sebagai alat komunikasi jarak jauh.
- c. Anak cenderung marah dan menangis ketika orang tua membatasi penggunaan gadget yang berlebihan.
- d. Kurangnya pengetahuan orang tua tentang dampak negatif yang dapat di sebabkan oleh penggunaan gadget yang berlebihan pada anak anak mereka.

4. Usaha yang Dilakukan untuk Mencegah Dampak Negatif Gadget Terhadap Anak.

Pada temuan penelitian yang terahkir mengenai usaha orang tua dalam mencegah atau menggurangi dampak negatif penggunaan gadget terhadap anak, pada saat peneliti melakukan proses penarikan data dari informan, peneliti mendapatkan pemahaman tentang adanya usaha yang telah di lakukan oleh orang tua untuk mengurangi dampak negatif dari penggunaan gadget antara lain:

- a. Orang tua memberikan batasan waktu terhadap anak anak mereka dalam penggunaan gadget.
- b. Orang tua memberikan pengawasan tentang konten konten yang ada dalam gadget anak.
- c. Orang tua memberikan wawasan dan edukasi terhadap anak tentang pemanfaat gadget secara baik dan benar
- d. Orang tua memberikan pendidikan agama yang baik agar anak mampu membedakan mana yang benar dan salah.
- e. Orang tua mengenalkan anak pada lingkungan dan kegiatan kegiatan sosial yang ada di sekitar.

Dari analisis analisis yang sudah dijabarkan oleh peneliti menjelaskan bahwa penggunaan gadget oleh anak usia sekolah dasar dirasakan belum benar benar menjadi kebutuan primer sang anak, karena anak usia 6-12 tahun adalah fase anak untuk mengenal lingkungan dan fase anak dalam mengembangkan kemampuan komunikasi, psikologi dan motorik anak. Orang tua sebagai wali anak pun memiliki kewajiban dalam memberikan edukasi dan pengawasan terhadap kegiatan anak. Gadget sebagai alat komunikasi bisa saja boleh diberikan kepada anak usia 6-12 tahun, namun harus di berikan pengawasan yang baik dan juga penjelasan tentang penggunaan gadget yang benar untuka anak usia dini.

B. Konfirmasi Temuan dengan Teori

Pada poin ini penulis akan menganalisa temuan penelitian diatas dengan teori kognitif. Persepsi setiap orang terhadap suatu objek akan berbeda-beda. Oleh karena itu persepsi memiliki sifat subyektif. Persepsi yang dibentuk oleh seseorang dipengaruhi oleh pikiran dan lingkungan sekitarnya. Teori kognitif oleh Krech & Crutchfield ada sebuah prinsip dasar yang sesuai dengan dinamika tingkah laku masyarakat yang terjadi saaat ini. Selain itu, satu hal yang perlu diperhatikan bahwa persepsi secara subtansial bisa sangat berbeda dengan realitas. Stimuli ditangkap melalui indra kemudian diproses oleh penerima (persepsi). Setelah dilakukan banyak pemetaan oleh para ahli komunikasi pada pembentukan persepsi yang tidak sebentar dan harus melewati beberapa proses.

1. Pemahaman Orang Tua terhadap Pemanfaatan Gadget yang Tepat pada Anak.

Berdasarkan pada hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa orang tua memahami gadget sebagai sebuah alat yang merupakan hasil dari kemajuan teknologi. Alat-alat tersebut berupa smatphone dan computer. Kehadiran gadget dalam kehidupan sehari-hari manusia, mengakibatkan dampak yang terdiri dari dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif dari gadget yang dirasakan oleh orang tua bagi kehidupan mereka dan perkembangan anak yaitu *gadget* sangat membantu pekerjaan, dengan kata lain adanya gadget bisa membuat pekerjaan jadi lebih mudah.

Manfaat lain yang dirasakan oleh orang tua yaitu dalam hal perkembangan anaknya. Gadget dalam hal tersebut sangat membantu anak dalam meyelesaikan tugas- tugas sekolahnya, dan membantu anak dalam hal mengembangkan kreativitasnya melalui media game dan berbagai aplikasi yang ada di *gadget*. Selain Dampak positif yang dimiliki oleh *gadget*, orang tua juga menyebutkan tentang dampak negatif yang diberikan oleh *gadget*. Khusus bagi anak, dampak negatifnya yaitu efek kecanduan terhadap konten atau aplikasi yang terdapat dalam gadget. Efek kecanduan tersebut mengakibatkan anak menjadi melupakan tugas utamanya sebagai pelajar.

Osland (Irawan dan Leni Armayati, 2013) mengatakan bahwa *gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Hal tersebut bisa dijelaskan dengan baik oleh

orang tua. Begitu juga tentang dampak positif dari gadget, orang tua bisa menjelaskan seperti apa yang dijelaskan oleh Muduli (2014:8). Ia menjelaskan bahwa ada tiga poin besar yang menjadi dampak positif dari gadget, yaitu menambah pengetahuan dan kreativitas; mempermudah anak dalam belajar; dan memperluas jaringan persahatan.

Berbeda dengan poin pengertian gadget dan dampak positif gadget, pada poin tentang dampak negatif gadget orang tua hanya menyebutkan bahwa gadget menyebabkan efek kecanduan & komunikasi anak menjadi pasif. Efek kecanduan ini akan berujung pada sikap anak yang tidak menghirauka tugas pokoknya sebagai pelajar. Hal tersebut kurang menjelaskan secara rinci tentang dampak negative dari gadget, dimana Muduli (2014:8) menjabarkan tentang dampak negatif *gadget*, antara lain:

- a. Membuat anak menjadi lemah dalam hal practical skill
- b. Rawan terhadap tindakan kekerasan
- c. Membuat anak malas belajar
- d. Mempengaruhi kesehatan.

2. Cara Berkomunikasi, Memberikan Pemahaman tentang Penggunaan Gadget yang Tepat oleh Orang Tua pada Anak.

Berdasarkan hasil penelitian, dijelaskan bahwa orang tua berkomunikasi dengan anaknya melalui beberapa cara yaitu:

- a. Memberikan contoh kepada anak tentang sikap saling menghargai antara anggota keluarga.
- b. Orang tua menjadi fasilitator anak dan mengajari anak tentang tanggung jawab, khususnya pada tugas masing-masing anggota keluarga. Misalnya dalam hal penggunaan gadget, anak dibimbing dan difasilitasi tapi harus bertanggung jawab dengan fasilitas yang dia miliki. Ketika anak melanggar tanggung jawab yang diberikan, orang tua akan memberikan punishment.

Ginott (Mufidah, 2008:28), cara baru berkomunikasi dengan anak harus berdasarkan sikap menghormati dan keterampilan. Menurut Wood (2013), ada empat panduan untuk komunikasi yang efektif dalam keluarga yaitu:

- a. Mengelola keseimbangan peran dalam hubungan keluarga
- b. Membuat pilihan sehari-hari untuk menguatkan keintiman
- c. Menunjukan rasa menghargai dan perhatian
- d. Jangan terluka hanya karena hal kecil

Dari dua teori tersebut bisa ditemukan tentang pentingnya sikap saling menghargai dalam berkomunikasi dalam keluarga. Hal ini sudah dipraktekkan oleh keluarga. Hal lain yang sudah dipraktekkan oleh keluarga (orang tua) terkait cara berkomunikasi, memberikan pemahaman tentang *gadget* kepada keluarga. Pada poin ini, dijelaskan bahwa setiap anggota keluarga memiliki peran masing-masing. Masing-masing peran yang dimainkan dalam keluarga memiliki tanggung jawabnya masing-masing. Dengan setiap anggota keluarga memahami perannya dan bertanggung jawab atas peran tersebut, keseimbangan dalam keluarga terjamin. Beberapa hal yang tidak diterapkan oleh keluarga sesuai dengan teori di atas yaitu keluarga tidak membuat pilihan sehari-hari untuk menguatkan keintiman dan jangan terluka hanya karena hal kecil,

3. Hambatan yang Dirasakan Orang Tua dalam Berkomunikasi kepada anak Terkait Upaya Mencegah Dampak Negatif Gadget.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dikatakan bahwa ada beberapa hambatan yang dirasakan oleh orang tua dalam berkomunikasi kepada anak terkait upaya mencegah dampak negatif gadget. Hambatan tersebut antara lain:

- a. Kesibukan masing-masing anggota keluarga.
- b. Emosi yang meningkat ketika anak menggunakan gadget terlalu lama melebihi waktu yang disepakati.
- c. Kurangnya pengetahuan tentang penggunaan gadget yang baik.

Marhaeni Fajar (Nurdianti, 2014:4) menjelaskan ada beberapa hambatan dalam komunikasi, yaitu:

- a. Hambatan dari proses komunikasi
- b. Hambatan psikologis
- c. Hambatan mekanis
- d. Hambatan ekologis

Dari apa yang dialami oleh orang tua, hambatan yang dialami terkait menanggulangi dampak negatif *gadget* yaitu hambatan dari proses komunikasi. Hambatan dari proses komunikasi terbagi dalam beberapa bagian. Salah satu bagian yang berkaitan dengan hambatan komunikasi yang dialami oleh orang tua adalah hambatan dari pengirim pesan. Sesuai dengan hambatan yang dirasakan orang tua, dimana orang tua mengatakan "emosi yang meningkat ketika anak menggunakan gadget melebihi waktu yang disepakati. Hal ini menyebabkan emosi orang tua meningkat.

Pada poin lain tentang kesibukan yang dialami oleh orang tua dan masingmasing anggota keluarga, serta kurangnya pengetahuan orang tua terhadap pemanfaatan gadget yang baik.

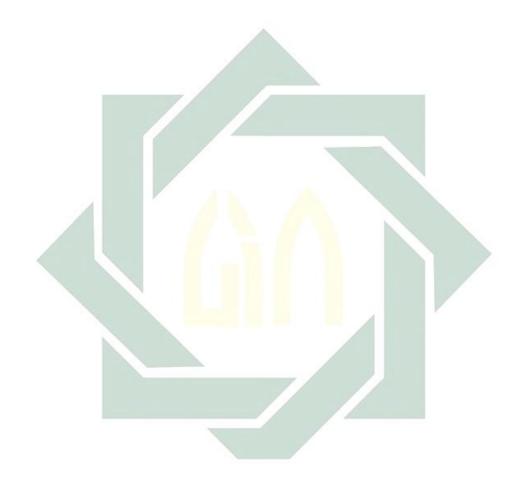
4. Usaha yang Dilakukan untuk Mencegah Dampak Negatif Gadget Terhadap Anak.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dikatakan bahwa keluarga melakukan usaha dalam mencegah dampak negative gadget terhadap anak. Usaha tersebut yaitu memberikan pengetahuan agama kepada anak, dan menyemangati anak supaya mau mendengarkan orang tua dengan memberi hadiah saat anak menurut dan menaati kesepakatan dan hukuman saat anak melanggar kesepakatan atau aturan.

Lee (2015), Positive and Negative Impact of Electronic Devices on Children, menjelaskan bahwa ada beberapa cara yang dapat digunakan oleh orang tua dalam mencegah dampak negatif gadget, antara lain:

- a. Orang tua harus mengetahui *rating* dari game atau acara televisi yang dikonsumsi oleh anak. Cari tau apakah media tersebut aman dan sesuai dengan batasan usia anak.
- b. Tidak memasang perangkat elektronik di dalam kamar anak.
- c. Buat aturan. Aturan dalam hal ini yaitu tentang batasan waktu penggunaan gadget buat anak
- d. Awasi media yang dikonsumsi oleh anak.
- e. Diskusikan dengan anak tentang apa yang mereka lihat dan rasakan saat bermain game atau menonton acara tv dan film yang mereka suka.

Berdasarkan teori yang disampaikan di atas, bisa disimpulkan usaha yang dilakukan orang tua belum benar-benar efektif. Berdasarkan teori di atas, orang tua hanya menjalankan poin "buat aturan yang disepakati dengan anak". Hal ini membuktikan bahwa usaha orang tua dalam mencegah dampak negatif *gadget* masih kurang efektif.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai persepsi orang tua tentang komunikasi interpersonal anak pengguna gadget, bisa diambil kesimpulan sebagai berikut.

- 1. Secara umum orang tua sudah mengetahui beberapa hal tentang *gadget*. Beberapa hal tersebut adalah tentang pengertian dari *gadget* dan dampakdampak yang diakibatkan oleh *gadget*. Dampak dari gadget terbagi menjadi dua bagian, taitu dampak positif dan dampak negatif.
- 2. Hasil penelitian ini juga diketahui bahwa semua orang tua sudah menggunakan *gadget* dirumah. Penggunaan *gadget* ini digunakan sebagai salah satu media komunikasi. Akan tetapi, penggunaan *gadget* pada anak menurut persepsi orang tua cenderung kearah negatif. Karena saat anak menggunakan *gadget* anak cenderung membuka *games* dan film kartun yang hanya bersifat hiburan dan menjadi malas belajar.
- 3. Penggunaan *gadget* yang dirasa lebih kearah negatif, membuat orang tua membatasi penggunaan *gadget* pada anak. Orang tua memberikan batasan waktu penggunaan, konten yang akan dibuka dan juga keamanan saat menjelajah internet. Akan tetapi, walaupun orang tua sudah memberikan batasan penggunaan *gadget*, anak-anak dapat memainkan *gadgetnya* sampai 4-12 jam perhari.
- 4. Ada beberapa hambatan yang terdapat dalam proses komunikasi. Salah satu hambatan yang dialami oleh orang tua yaitu hambatan dari pengirim pesan. Factor anak yang tidak mendengarkan dan menaati aturan yang disepakati bersama terkait penggunaan gadget, membuat emosi orang tua tersulut.
- 5. Usaha yang seharusnya dilakukan oleh anggota dalam mencegah dampak negative gadget yaitu tidak hanya menetapkan aturan terkait penggunaan gadget pada anak. Orang tua harus menyiapkan strategi lain misalnya

dengan tidak memberikan dan menyediakan perangkat elektronik dalam kamar anak. Orang tua harus banyak belajar tentang usaha-usaha yang harus mereka lakukan dalam pemanfaatan gadget.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan saran kepada pihak yang terkait dengan penelitian ini, yakni sebagai berikut:

- Untuk lebih mengoptimalkan pengetahuan orang tua tentang cara mencegah dampak negatif gadget pada anak, penulis sarankan agar orang tua mengikuti semeninar-seminar cara mencegah dampak negatif gadget pada anak.
- 2. Untuk peneliti lain yang berminat membahas mengenai persepsi orang tua tentang komunikasi interpersonal anak pengguna gadget, peneliti memperbolehkan menggunakan hasil penelitian ini untuk penelitian lanjutan.

Setelah dilakukan penelitian dan melihat hasil yang didapatkan dari penelitian ini, maka adapun rekomendasi yang peneliti hadirkan dari data yang akan peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Untuk Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini terbatas pada ranah kajian penelitian kualitatif. Kurangnya buku referensi pasti yang membahas mengenai gadget. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti masih kurang mendalam.

2. Bagi Orang tua

Penggunaan *Gadget* bagi anak-anaka memiliki banyak dampak baik positif maupun negative, terlebih dampak bagi cara komunikasi mereka. Komunikasi interpersonal akan semakin berkurang karena fokus anak hanya terarah pada *Gadget*. Karena itu orang tua harus memberikan batasan agar anak tetap dalam control yang baik.

Daftar Pustaka

Astuti, Puji. 2012. Buku Ajaran Kebidanan Ibu I (Kehamilan). Rohima Press : Yogyakarta.

Devito, Joseph A. 2011. *Komunikasi antarmanusia*. Tangerang selatan: Karisma publishing group.

Fuad Hasan, *Teknologi Dan Kebudayaannya: Tantangan Dalam Laju Teknologi*. Orasi Ilmiah Dies Natalis Institut Teknologi Sepuluh November ke-39. Surabaya, 11 November 1999, dalam google.co.id pada zkarnain.tripod.com/its-2.htm

Hutagalung, Inge. 2015. Teori-teori Komunikasi Dalam Pengaruh Psikologi. Jakarta: Indeks.

Jalaluddin Rakhmat. 1995. *Metode Penelitian Komunikasi*, Bandung : Remaja Rosdakarya Kartini Kartono. 1979. *Psikologi Anak*. Bandung: Alumni

Lestari, Sri. 2012. Psikologi Keluarga. Jakarta: Kencana.

Navis, A.A..2006. *Robohnya Surau Kami*. Balai Pustaka: Jakarta.

Priyanto, Agus. 2012. Komunikasi dan Konseling. Jakarta: Salemba Medika...

Rakhmat, Jalaluddin. 2005. *Psikologi Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.

Robbins, Stephen. 2003. Perilaku Organisasi. Index : Jakarta

Sahlan.2002. *Bagaimana Anda Mendidik Anak*. Ghalia Indonesia: Jakarta.

Setiono, Kusdwiratri. 2011. Psikologi Keluarga. Bandung: PT. Alumni.

Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta

Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta

Sutrisno, J. 2012. Sikap Konsumen terhadap Produk Counterfeit (Studi pada Prilaku Pembelian gadget Mahasiswa). tesis .Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Tohirin. 2012. Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Walgito, Bimo. 2010. Pengantar Psikologi Umum. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

.2000. Peran Psikologi di Indonesia. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.

Wood, Julia T. 2013. Komunikasi Interpersonal. Jakarta: Salema Humanika

Armayati, Lenidan Irawan, Jaka. 2013. *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi*. Riau: Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.

http://www.academia.edu/12322308/dampak game online

ee.Yab Bee. 2015. Positive and Negative Impacts of Electronic Devices on Children.

Diakses dari https://wehavekids.com/parenting/dlectronic-devices- and-gadgets-to-Children (8 Juni 2017)

