KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA DENGAN ANAK PECANDU GADGET DI NYAMPLUNGAN KECAMATAN SEMAMPIR SURABAYA

SKRIPSI

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

Disusun Oleh:

THALITADEA DEWI PANGKEREGO

NIM. B76215105

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

2019

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA SKRIPSI

Bismillahirrohmanirrohim,

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Thalitadea Dewi Pangkerego

Nim : B76215105

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Alamat : Nyamplungan 6/77, Surabaya

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga tinggi manapun untuk mendapatkan gelar akademik manapun.
2. *Skripsi ini adalah benar hasil karya secara mandiri dan bukan merupakan* hasil plagiasi atau karya orang lain.
3. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan ini sebagai hasil plagiasi, saya akan menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi

Surabaya, 01 Agustus 2019

Thalitadea Dewi Pangkerego

NIM. B67215105

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Thalitadea Dewi Pangkerego

NIM : B76215105

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul : **Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Pecandu Gadget Di Nyamplungan Surabaya**

Saya berpendapat bahwa skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.

Surabaya, Juni 2019

Dosen Pembimbing,

Dr. Agoes Moh. Moefad, SH., M.Si
NIP. 197008252005011004

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Thalitadea Dewi Pangkerego ini telah dipertahankan didepan Tim Penguji

Surabaya, 22 Juli 2019

Mengesahkan,
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Dekan,

Dr. H. Abd. Halim, M.Ag.
NIP. 196307251991031003

Penguji I,

Dr. Agoes Moh. Moefad, SH, M.Si
NIP. 197008252005011004

Penguji II,

Drs. Yoyon Mudjiono, M.Si
NIP. 195409071982031003

Penguji III,

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

Penguji IV,

Pardianto, S.Ag., M.Si
NIP. 197306222009011004

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 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 sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : THALITADEA DEWI PANGKEREGO
NIM : B76215105
Fakultas/Jurusan : DAKWAH DAN KOMUNIKASI / ILMU KOMUNIKASI
E-mail address : thalita.dea97@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA DENGAN ANAK PECANDU GADGET DI NYAMPLUNGAN KECAMATAN SEMAMPIR SURABAYA

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 1 Agustus 2019

Penulis

(Thalitadea Dewi Pangkerego)

ABSTRAK

Thalitadea Dewi Pangkerego, B76215105, 2019. Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Pecandu Gadget di Nyamplungan Kecamatan Semampir Surabaya Skripsi Porgram Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

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

Rumusan masalah yang hendak dikaji dalam penelitian ini adalah "bagaimana proses komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu *gadget* di Nyamplungan Kecamatan Semampir Surabaya?"

Untuk mengungkap permasalahan tersebut secara mendalam dan menyeluruh, peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif yang berguna untuk memberikan data dan mengungkapkan fakta mengenai proses komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak pecandu *gadget* di Nyamplungan. Penelitian ini juga menggunakan teori interaksionisme simbolik sebagai bahan untuk menggabungkan masalah dengan teori.

Dari hasil penelitian ini, Proses komunikasi interpersonal menggunakan model *two way process communication* dimana proses tersebut dilakukan saat orang tua sebagai komunikator menyampaikan pesan berupa informasi atau nasehat yang mendidik kepada anak, lalu anak sebagai komunikan menerima pesan tersebut, memprosesnya, hingga memaknai pesan, sehingga anak dapat memberikan respon secepatnya. Lalu, tujuan dari orang tua tersampaikan dan efek yang terlihat pada anak dapat timbul, seperti ada yang patuh, cuek, hingga membentak.

Dari hasil penelitian diatas, peneliti menyarankan Untuk pihak orang tuar lebih bersabar dalam menghadapi anaknya, menggunakan komunikasi sefektif mungkin agar tercipta hubungan yang harmonis.

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

ABSTRACT

Thalitadea Dewi Pangkerego, B76215105, 2019. Interpersonal Communiation of Parents and Children's Gadget Addicts in Nyamplungan Semampir District Surabaya Skripsi Porgram Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Keyword: Interpersonal Communication, Parents, Children, Gadget

The formulation of the problem to be examined in this study is "how is the interpersonal communication process of parents and children's gadget addicts in Nyamplungan Semampir District, Surabaya?"

To reveal these problems in depth and thoroughly, researchers used descriptive qualitative methods that are useful to provide data and reveal facts about the process of interpersonal communication between parents and children's gadget addicts in Nyamplungan. This study also uses the theory of symbolic interactionism as material to combine problems with theory.

From the results of this study, the interpersonal communication process uses a two way process communication model where the process is carried out when the parent as a communicator conveys a message in the form of information or advice that educates the child, then the child as a communicant receives the message, processes it, and interpret the message, so the child can provide a response as soon as possible. Then, the purpose of the parent is conveyed and the effects can seen in the child, like as being obedient, ignorant, and shouting.

From the results of the above study, researchers suggest that for the outsiders be more patient in dealing with their children, using communication as effectively as possible in order to create a harmonious relationship.

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

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ii

PERSETUJUAN PEMBIMBING iii

PENGESAHAN TIM PENGUJI iv

HALAMAN MOTTO v

HALAMAN PERSEMBAHAN vi

KATA PENGANTAR vii

ABSTRAK x

DAFTAR ISI xii

DAFTAR BAGAN xv

DAFTAR TABEL xvi

DAFTAR GAMBAR xvii

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 8

C. Tujuan Penelitian 8

D. Manfaat Penelitian 9

E. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu 9

F. Definisi Konsep 17

G. Kerangka Pikir Penelitian 22

H. Metode Penelitian 23

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian 23

2. Subyek, Obyek, dan Lokasi Penelitian 25

3. Jenis dan Sumber Data 27

4. Tahap-Tahap Penelitian 28

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

5. Teknik Pengumpulan Data 30
6. Teknik Analisis Data 32
7. Teknik Pemeriksaan dan Keabsahan Data 33
I. Sistematika Pembahasan 34
BAB II KAJIAN TEORITIS 35
A. Kajian Pustaka 35
1. Pentingnya Fungsi Komunikasi Bagi Manusia 35
2. Komunikasi dan Teknologi 38
3. Ruang Lingkup Dari Komunikasi Interpersonal 39
4. Pengaruh Teknologi Bagi Orang Tua dan Anak 47
5. Keunggulan *Gadget* dan Dampak Bagi Pecandunya 49
B. Kajian Teori 52
1. Teori Interaksionisme Simbolik 52
BAB III PENYAJIAN DATA 55
A. Deskripsi Subyek, Obyek, dan Lokasi Penelitian 55
1. Profil Nyamplungan Surabaya 55
2. Profil Informan 58
B. Deskripsi Data Penelitian 67
1. Durasi Penggunaan *Gadget* 69
2. Tindakan Orang Tua Kepada Anak Pecandu *Gadget* 71
3. Hambatan Orang Tua Saat Berkomunikasi Dengan Anak Pecandu *Gadget* 74
4. Tindakan Orang Tua Untuk Mengatasi Hambatan Dalam Komunikasi dan Respon Anak 76
BAB IV TEMUAN DAN ANALISIS DATA 81
A. Temuan Penelitian 81
1. Emosi Yang Mudah Tersulut Bagi Orang Tua 81
2. Sikap Tegas dan Pemberian *Rewards* Pada Anak 86
3. Sikap Anak Lebih Mengutamakan *Gadget* Daripada Orang Tua 89

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

B. Konfirmasi Temuan Dengan Teori 93
BAB V PENUTUP 95
A. Kesimpulan 95
B. Saran 96
DAFTAR PUSTAKA 97
LAMPIRAN-LAMPIRAN

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

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Kerangka Pikir Penelitian 22

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

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu 9

Tabel 1.2. Daftar Subyek Penelitian 25

Tabel 2.1. Dampak Negatif dan Positif *Gadget* Terhadap Anak 52

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Komunikasi Interpersonal.....42

Gambar 3.1 Peta Nyamplungan 55

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Zaman modern ini telah dibuktikan dengan berkembangnya teknologi komunikasi modern via internet atau jejaring sosial seperti *gadget*, tablet, smartphone, dan lain-lain yang dapat mengakses informasi baik pendidikan, politik, ekonomi, entertainment, hingga hiburan. Informasi pada bagian hiburan itulah yang mempengaruhi kualitas generasi muda zaman ini, khususnya para generasi milenial. Masyarakat di zaman ini telah disodori peralatan canggih seperti *gadget*, tablet android, smartphone yang dapat diperoleh dengan harga murah.[1]

Komunikasi masyarakat saat ini semakin modern, ini menyebabkan tuntutan manusia terhadap kebutuhan informasi semakin tinggi. Hal itu turut melahirkan kemajuan yang cukup signifikan dalam bidang teknologi. Peningkatan dibidang teknologi, informasi, serta komunikasi mengakibatkan dunia tidak lagi mengenal batas, jarak, ruang, dan waktu.

Seseorang dapat dengan mudah mengakses informasi penting tentang fenomena kejadian di belahan dunia lain, tanpa harus berada di tempat tersebut. Padahal untuk mencapai tempat itu memakan waktu berjam-jam,

[1] Dimas Arya wi Permana, *Komunikasi Interpersonal Orangtua Kepada Anak dalam Memahami Dampak Bermain Game Online, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2015), hlm. 3.*

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

namun hanya dengan seperangkat komputer yang memiliki konektivitas internet, informasi dapat diperoleh dalam hitungan detik.

Menurut ketua umum APJII, Jamalul Izza mengatakan hasil survey pengguna internet terbesar dipegang oleh remaja. Dengan presentase pengguna internet remaja usia 12-17 tahun sebesar 75.5%. Data static menurut APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) sendiri mengatakan jika pengguna internet tahun ini meningkat hingga 60%. Serta perangkat yang dipakai untuk mengakses internet, smartphone atau tablet sebesar 44.16%, komputer atau laptop sebesar 4.49%, dan lainnya 12.07%.[2]

Orang tua adalah ayah dan ibu dari seorang anak, baik melalui hubungan biologis maupun sosial. Umumnya, orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam membesarkan anak. Tugas orang tua melengkapi dan mempersiapkan anak menuju ke kedewasaan dengan memberikan bimbingan dan pengarahan yang dapat membantu anak dalam menjalani kehidupan.

Dalam memberikan bimbingan dan pengarahan pada anak akan berbeda pada masing-masing orang tua kerena setiap keluarga memiliki kondisi-kondisi tertentu yang berbeda corak dan sifatnya antara keluarga yang satu dengan keluarga yang lain. Peranan orang tua terhadap anak ialah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada anak dalam menjalani kehidupan sehari-hari dan mempersiapkan anak menjadi lebih dewasa.

---

[2] Diakses dari http://surabaya.tribunnews.com/ "*Penetrasi Pengguna Internet Tahun 2018 Diprediksi Tumbuh Hingga 60%*" pada tanggal 29 November 2018 pukul 20.28 WIB.

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

Dari beberapa macam-macam *gadget*, yang paling sering dimainkan dan dimiliki oleh anak-anak adalah handphone, playstation, tablet android dan laptop atau komputer. Untuk itu dalam peneliti lebih memfokuskan remaja yang menggunakan 2 (dua) macam *gadget* secara aktif tersebut. Tablet dan handphone yang berbasis android atau biasa disebut smartphone difasilitaskan anak dari orang tua dengan berbagai maksud dan tujuan. Salah satu tujuannya, yaitu agar orang tua dapat menjaga komunikasi dengan anaknya saat orang tua sedang bekerja atau tidak ada dirumah.

Selain itu, orang tua sekiranya juga harus membatasi penggunaan *gadget* yang diberikan kepada anak remajanya agar tidak menjadi kecenderungan si anak untuk bermain *gadget*, dan orang tua juga senantiasa membimbing anak remajanya dalam penggunaan *gadget*, karena ditakutkan hal-hal negatif muncul saat pengawasan orangtua yang lalai dari anaknya.[3]

Di zaman milenial ini, semakin lama orang tua semakin kehilangan perannya dalam membimbing anak. Karena *gadget*, menyebabkan kurangnya keharmonisan hubungan dalam keluarga mereka. Karena *gadget* juga, membuat anak lebih individual dan kurang memperhatikan apa yang ada di sekelilingnya. Mereka lebih memilih untuk bermain dengan teknologi tersebut daripada berkomunikasi secara langsung dengan orang tua. Kadang, orang tua juga merasa jengah sebab perkataannya jarang dihiraukan sejak kedatangan *gadget* itu sendiri.

[3] Budi Sutedjo Dharma Oetomo, *e-Education Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan* (Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2002), hlm. 33.

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

Kurangnya keharmonisan dalam keluarga ini dirasakan para orang tua sejak mereka memberikan kebebasan pada anak untuk bermain gadget. Padahal, tujuan awalnya adalah untuk memudahkan mereka saling berkomunikasi satu sama lain dan untuk memudahkan anak mereka dalam mengembangkan wawasan. Tetapi kenyataan yang terjadi malah sebaliknya. Orang tua malah merasa kalah dengan *gadget*, membuat teknologi tersebut lebih unggul di mata anak mereka.

Peran yang dapat dilakukan oleh orang tua, yaitu harus lebih bijak dalam memilih teknologi yang ada dan yang sudah dikembangkan untuk diberikan kepada anak, memilih dan mendonwload fitur atau aplikasi yang dapat berguna bagi anak kedepannya, orangtua harus memahami permaslahan yang ada sekarang dalam kemajuan dibidang teknologi, orangtua juga harus mengikuti perkembangan teknologi yang ada agar mereka bisa menuntun anak remajanya untuk menunjukkan mana yang benar dan yang tidak,[4]

Karena itu, orang tua harus memberikan aturan yang dapat membatasi penggunaan *gadget* yang berlebihan untuk anak remaja berusia rentan agar dampak negatif tersebut tidak terbawa hingga mereka tumbuh besar. Sebagai orang tua, juga harus berkomunikasi sesering mungkin untuk mendekatkan dan merekatkan hubungan dengan anak-anak mereka. Orang tua harus sebijak mungkin untuk mengarahkan dan membimbing anak agar berada dijalan yang benar sehingga mereka dapat memanfaatkan kehadiran *gadget* itu sepositif mungkin.

[4] Agus Irianto, *Komunikasi Interpersonal antara Orang Tua dan Anak Remaja serta Identitas Diri Remaja*, (Sumatera Barat: Universitas Negeri Padang, 2018), hlm. 18.

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

Penelitian ini akan membahas tentang komunikasi interpersonal orang tua dengan remaja yang terlalu sering menggunakan *Gadget* (Tablet, Hanphone berbasis Android, dll) di Nyamplungan. Anak disini merujuk pada pengguna *gadget* di rentang usia 12-17 tahun. Dimana pada masa-masa itu (di usia itu) peranan orang tua sangat dibutuhkan untuk mendidik dan mengembangkan karakter anak dan bagaimana orang tua memberikan pengarahan, nasehat, dan pelajaran kepada masing-masing anaknya, agar tidak terpengaruh dari dampak negatif penggunaan *gadget* itu sendiri dengan menggunakan komunikasi yang se-efektif mungkin.

Nyamplungan disini merupakan salah satu tempat yang terkenal dengan wisata religinya yang terletak di sebelah utara Kota Surabaya. Tempat ini menjadi salah satu kota wisata religi di Surabaya, karena selain menyediakan tempat ibadah, dilokasi ini terdapat banyak kuliner khas Timur Tengah yang telah menjadi ciri khas tempat ini.[5]

Selain itu, banyak masyarakat dengan berbagai etnis yang menetap di Nyamplungan. Mulai dari Jawa, Madura, Arab, dan Cina menyebar di daerah ini. Dimana mereka sangat pandai untuk berdagang dan bersosialisasi. Masyarakat di daerah Nyamplungan menganggap dirinya tidak boleh tertinggal perkembangan zaman terutama dalam hal teknologi. Karena hal itulah yang menjadi salah satu penunjang kehidupan mereka.

Mulai dari kegiatan sehari-hari, banyak masyarakat Nyamplungan yang menggunakan *gadget* untuk pemenuhan kebutuhannya. Bahkan banyak

[5] Diakses dari https://id.m.wikipedia.org/wiki/Ampel,_Semampir,_Surabaya, "*Masjid Ampel*", pada tanggal 29 November 2018 pukul 20.42 WIB.

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

diantaranya orang tua yang memberikan *gadget* kepada anaknya secara cuma-cuma. Mereka dibebaskan untuk menggunakan teknologi tersebut. Dari usia dini, dapat terlihat di Nyamplungan penduduknya telah dapat mengoperasikan *gadget* dengan lancar.

Kebanyakan dari orang tua yang memberikan kebebasan anaknya menggunakan *gadget*, yaitu saat sang anak telah memasuki kelas remaja yang berusia 11-18 tahun. Hal ini sesuai dengan kategori peneliti yang akan melakukan penelitian tentang anak pecandu *gadget*, dimana kategori usianya adalah 12-17 tahun.

Awal mula orang tua berniat untuk memberikan anak *gadget* untuk kebutuhan pendidikan atau menambah pengetahuannya dengan belajar bersama *gadget*. Tetapi lama-lama teknologi tersebut digunakan oleh sang anak lebih kearah hiburan. Sehingga mereka merasa terjebak dalam kenyamanan dunia hiburan yang diberikan oleh *gadget*. Hal ini mengakibatkan anak termasuk kategori dalam pecandu *gadget*. Dimana sang anak telah mengoperasikan *gadget* selama lebih dari 3 jam secara terus menerus.

Kecanduan *gadget* menyebabkan anak di Nyamplungan menjadi khawatir terhadap aktivitas kesehariannya jika tidak ada *gadget*. Sang anak yang telah kecanduan, juga sering memberontak dan pemarah apabila orang tua menjauhkannya dari *gadget*. Selain itu terdapat dampak fisik yang muncul saat sang anak telah kecanduan pada *gadget*, yaitu mata mereka mudah lelah dan sering berair, serta membuat kelainan pada postur tubuh (yang awalnya

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

tegap, menjadi sering membungkuk karena terlalu lama menunduk saat bermain *gadget*). Hal ini disebabkan radiasi oleh layar *gadget*, dimana seseorang terlalu lama bermain *gadget* akan mengakibatkan kerusakan pada indera penglihatan. Dampak psikis yang timbul ketika anak telah kecanduan pada *gadget*, yaitu kesulitan utnuk tidur, kurang peduli pada lingkungan sekitar, dan menyebabkan anak menjadi malas beraktivitas.

Beberapa hal yang nampak dalam kasus orang tua yang memberikan kebebasan kepada anaknya dalam bermain *gadget* membuat sang anak lupa waktu. Kebiasaan ini menjadi buruk bagi orang tua maupun anak itu sendiri. Anak yang telah termasuk kategori pecandu *gadget* di Nyamplungan membuatnya lupa akan waktu untuk belajar, mengaji, berkomunikasi dengan keluarga, bahkan lupa untuk makan. Mereka lebih senang mengabiskan waktu bersama *gadget* yang mereka gunakan untuk bermain game bersama teman sebaya mereka.

Hal inilah yang menyebabkan orang tua sekarang lebih sulit untuk berkomunikasi secara langsung atau *face to face* dengan anak-anak mereka. Di Nyamplungan sering sekali nampak orang tua yang kesusahan saat ingin berkomunikasi dengan anaknya, padahal niat orang tua sebagai komunikator ingin sebentar saja menjauhkan *gadget* dari anak mereka. Dari fenomena itulah yang membuat peneliti melakukan penelitian terhadap usaha atau proses orang tua yang berkomunikasi dengan anak mereka yang telah kecanduan oleh *gadget* itu sendiri.

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

Penelitian mengenai anak pengguna *gadget* aktif dan bentuk komunikasi interpersonal ini penting. Dengan adanya komunikasi interpersonal antara orang tua dengan remaja pecandu *gadget*, diharapkan dapat membimbing, mendidik anak dengan baik, dan mengharmoniskan hubungan keluarga.[6]

Meskipun *gadget* menjadi salah satu sarana mereka untuk berkomunikasi, serta memberikan pengetahuan dan nasehat yang bijak mengenai penggunaan *gadget* agar hubungan anak dengan masyarakat sosial (interaksi sosial dengan lingkungan) mereka tidak terganggu. Maka dari itu proposal ini sangat berguna dan dapat menjadi solusi untuk orangtua dan masyarakat yang mempunyai anak remaja yang gemar bermain *gadget*, tablet, dan smartphone lainnya.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diulas diatas, dapat diidentifikasikan bahwa rumusan masalah peneliti akan berfokus pada "Bagaimana proses komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu *gadget* di Nyamplungan Kecamatan Semampir Surabaya?"

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu *gadget* di Nyamplungan.

---

[6] Dica Aditya Paramitha, *Komunikasi Interpersonal Orang Tua dengan Anak yang Bertempat Tinggal di Rusunawa UPN "Veteran" Jawa Timur Dalam Membangun Motivasi Belajar Anak, (Surabaya: Universitas Pembangunan Nasional "Veteran", 2014), hlm. 2.*

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

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan konstribusi positif sebagai masukan atau referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan bidang komunikasi, khususnya bimbingan konseling yang berkaitan dengan orang tua dan anak.

2. Manfaat Praktis

Bagi orang tua, merupakan bahan masukan sebagai langkah yang strategis dan dinamis dalam pengajaran di lingkungan keluarga. Bagi peneliti, merupakan bahan informasi guna meningkatkan dan menambah pengetahuan serta keahlian berkomunikasi pada anak pecandu *gadget*.

E. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam kajian hasil penelitian terdahulu dapan dijadikan oleh peneliti sebagai sumber referensi dalam mengkaji topik permasalahan dalam penelitian dan juga dapat digunakan sebagai perbandingan peneliti dengan kajian hasil penelitian terdahulu. Berikut adalah kajian hasil penelitian terdahulu:

Tabel 1.1. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

No.	Nama Pengarang	Dwiedha Mahera
1.	Judul	Peran Orang Tua Tunggal Terhadap Penggunaan *Gadget* Pada Anak
	Jenis Karya	Skripsi
	Tahun Penelitian	2018

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

	Metode Penelitian	Metode Kualitatif dengan menggunakan jenis penelitian Deskriptif
	Tempat Pengesahan	Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
	Tujuan Penelitian	Untuk mengetahui bagaimana peran orang tua tunggal dalam mengkontrol penggunaan *gadget* pada anak yang ada di Dusun Blaburan Kelurahan Bligo Kecamatan Ngluwar Kabupaten Magelang
	Hasil Penelitian	Dalam peran orang tunggal berbeda dengan orang tua utuh, dimana dalam perannya mereka membagi waktu dengan pekerjaan dan mengurusi keluarganya, akan tetapi dalam mengurusi anak mereka cenderung dibantu oleh keluarga terdekat mereka dalam pengawasan si anak. Orang tua tunggal selebihnya hanya akan menasehati, mengontrol, dan mengatur waktu untuk anak mereka.
	Persamaan	Dalam penelitian ini sama-sama membahas tentang orang tua dan anak yang menggunakan *gadget*
	Perbedaan	Perbedaan yang nampak dari penelitian ini adalah topik penelitiannya. Dalam penelitian milik Dwiedha, topik yang dibahas mengenai peran orang tua, sedangkan peneliti menggunakan topik

digilib.uinsby.ac.id 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 orang tua dengan anak. Dimana hasil dari penelitian ini juga mencakup hal yang berbeda. Jika penelitian Dwiedha, menghasilkan peranan apa saja yang dilakukan orang tua tunggal dalam mengasuh anaknya dengan menggunakan *gadget*. Sedangkan hasil dari peneliti lebih kearah bagaimana proses komunikasi interpersonal yang terjalin antara orang tua dengan remaja pecandu *gadget*
2.	Nama Pengarang	Sa'adah
	Judul	Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Man Cirebon 1 Kabupaten Cirebon
	Jenis	Skripsi
	Tahun Penelitian	2015
	Metode Penelitian	Metode Kualitatif dengan menggunakan jenis penelitian Deskriptif
	Tempat Pengesahan	Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon
	Tujuan Penelitian	Untuk mengetahui bagaimana respon siswa di MAN Cirebon 1 terhadap perkembangan teknologi

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

		informasi *gadget*, bagaimana penggunaannya dan bagaimana dampak yang ditimbulkan oleh pengguna teknologi informasi *gadget* aktif ini, khususnya terhadap perilaku sosialnya
	Hasil Penelitian	Respon siswa terhadap perkembangan teknologi informasi *gadget* sudah terlihat dari pemahaman terhadap perkembangan teknologi *gadget*. Penggunaan teknologi informasi *gadget* dilakukan secara intens, tanpa mengenal ruang dan waktu. Penggunaanya ketika pembelajaran, waktu istirahat dan pulang sekolah. Dampak positif, memperbanyak teman dan memudahkan dalam berinteraksi jarak jauh. Sedangkan dampak negatif, kehilangan makna interaksi secara *face to face*, tidak terjalinnya kerjasama antar teman, hidup secara individualis.
	Persamaan	Dalam penelitian ini sama-sama membahas tentang *gadget* yang kedepannya dapat mempengaruhi perilaku anak
	Perbedaan	Perbedaan yang nampak dari penelitian ini adalah topik penelitiannya. Dalam penelitian milik Sa'adah, topik yang dibahas mengenai dampak penggunaan *gadget* itu sendiri, sedangkan

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

		sedangkan peneliti menggunakan topik komunikasi interpersonal orang tua dengan anak remaja. Selain itu, penelitian milik Sa'adah ini bertujuan untuk mencari dampak yang ditimbulkan oleh pengguna teknologi informasi *gadget* terutama dalam kalangan siswa. Sedangkan tujuan dari peneliti sendiri adalah untuk mengetahui proses dan bentuk komunikasi interpersonal yang dilakukan orang tua dengan anak pecandu *gadget*
3.	Nama Pengarang	Yosef Kaprino Parto
	Judul	Komunikasi Orang Tua Kepada Anak Dalam Mencegah Terjadinya Dampak Negatif *Gadget*
	Jenis Karya	Skripsi
	Tahun Penelitian	2017
	Metode Penelitian	Jenis penelitian kualitatif dengan metode studi kasus.
	Tempat Pengesahan	Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta
	Tujuan Penelitan	Untuk mengetahui sejauh mana pemahaman orang tua terhadap pemanfaatan *gadget* yang tepat pada anak, untuk mengetahui hambatan yang dialami orang tua dalam memberikan penjelasan pada anak

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

		tentang pemanfaatan *gadget*, dan untuk mengetahui usaha-usaha yang dilakukan orang tua untuk mencegah dampak negatif *gadget*.
	Hasil Penelitian	Menunjukkan pengetahuan orang tua tentang pemanfaatan *gadget*, bagaimana rang tua berkomunikasi dengan anak berkaitan mencegah dampak negatif *gadget*, dan usaha yang dilakukan orang tua sebagai upaya mengatasi dan mencegah dampak negatif *gadget*.
	Persamaan	Dalam penelitian ini sama-sama membahas tentang komunikasi yang dilakukan orang tua terhadap anak yang bermain *gadget*
	Perbedaan	Perbedaan yang nampak dari penelitian ini adalah tujuan penelitiannya. Dalam penelitian milik Yosef, lebih bertujuan untuk untuk mengetahui usaha-usaha yang dilakukan orang tua untuk mencegah dampak negatif *gadget* kepada anak mereka masing-masing. Sedangkan tujuan penelitian yang dicari peneliti adalah untuk mengetahui bagaimana proses komunikasi interpersonal yang terjalin antara orang tua dengan anak pecandu *gadget*.
4.	Nama Pengarang	Made Witrianti

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

	Judul	Bentuk Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pengguna *Gadget* Aktif
	Jenis Karya	Skripsi
	Tahun Penelitian	2013
	Metode Penelitian	Metode kualitatif dengan menggunakan jenis penelitian deskriptif
	Tempat Pengesahan	Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan "Veteran" (UPN) Jawa Timur
	Tujuan Penelitian	Untuk mengetahui bentuk komunikasi orang tua dengan anak pengguna *gadget* aktif
	Hasil Penelitian	Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Made, menunjukkan bahwa setiap orang tua memiliki cara mereka sendiri dalam mendidik anaknya khususnya dalam bermain *gadget*. Dari 3 informan, 2 diantaranya bersikap membebaskan, dan 1 bersikap cenderung demokratis dengan anak.
	Persamaan	Dalam penelitian ini sama-sama membahas tentang komunikasi orang tua dengan anak pengguna *gadget*
	Perbedaan	Perbedaan yang paling nampak dalam penelitian ini adalah dari tujuan penelitiannya dan fokus penelitian yang dibahas. Penelitian milik Made,

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

		lebih bertujuan dan berfokus pada orang tua yang memberikan pengarahan pada anak agar tidak terpengaruh dampak negatif dari *gadget* dengan menggunakan bentuk komunikasi yang efektif. Sedangkan fokus dan tujuan dari peneliti adalah untuk mengetahui proses dan bentuk dari komunikasi interpersonal yang terjadi antara orang tua dengan anak selaku pecandu *gadget*
5.	Nama Pengarang	Maulita Indriyani
	Judul	Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia 5-6 Tahun
	Jenis Karya	Skripsi
	Tahun Penelitian	2018
	Metode Penelitian	Meotode penelitian deskriptif kuantitatif menggunakan analisis data deskriptif presentase
	Tempat Pengesahan	Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
	Tujuan Penelitian	Untuk mendeskripsikan persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun
	Hasil Penelitian	Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Maulita, menunjukkan bahwa *gadget* pada anak lebih

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

		banyak memberikan dampak negatif dari pada dampak positif. Dikarenakan keseringan anak bermain *gadget* diatas 1 jam tanpa ada pengawasan orang tua.
	Persamaan	Dalam penelitian ini sama-sama membahas tentang orang tua yang memiliki anak pecandu *gadget*
	Perbedaan	Perbedaan yang paling nampak dalam penelitian ini adalah topik penelitian. Dalam penelitian milik Maulita, membahas tentang bagaimana persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun. Sedangkan topik milik peneliti yang dibahas adalah komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu *gadget*.

F. Definisi Konsep

Agar tidak terjadi kesalahan pada penafsiran definisi judul penelitian dan topik maslah yang diteliti, maka diperlukan definisi konseptual untuk menghindari kesalahpahaman dan menjelaskan tentang istilah yang muncul dalam judul penelitian. Berikut adalah definisi istilah dari judul penelitian:

1. Komunikasi Interpersonal

   Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang berlangsung dalam situasi tatap muka antara dua orang atau lebih, baik secara terorganisasi maupun pada kerumunan orang. Komunikasi

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

interpersonal memiliki peranan yang cukup besar untuk mengubah sikap. Hal itu karena komunikasi merupakan proses penggunaan informasi secara bersama. Peserta komunikasi memperoleh kerangka pengalaman (akumulasi dari pengetahuan, niai-nilai, kepercayaan, dan sifat-sifat lain yang terdapat dalam diri seseorang) yang sama menuju saling pengertian mengenai makna informasi tersebut. Komunikasi berlangsung efektif apabila kerangka pengalaman peserta komunikasi tumpang tindih (*over lapping*), yang terjadi saat individu mempersepsi, merorganisasi dan mengingat sejumlah besar informasi yang diterima dari lingkungannya.[7]

Komunikasi yang terjadi antara orang tua dan anak pengguna *gadget* aktif bisa dikatakan komunikasi interpersonal karena bersifat dialogis. Orang tua mengetahui secara langsung apakah pesan yang disampaikan itu diterima baik oleh anak mereka. Dengan adanya komunikasi interpersonal, orang tua dapat merubah sikap anak kearah yang lebih baik. Jadi komunikasi interpersonal menurut peneliti adalah proses berkomunikasi antara dua orang, yaitu antara orang tua dan anak pengguna *gadget* aktif dengan maksud untuk mengarahkan sikap anak kearah yang lebih baik agar tidak terkena dampak negatif dari *gadget* itu sendiri.

Dalam penelitian ini, peneliti lebih menekankan proses komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu gadget dan bentuk dengan

[7] Alo liliweri, *Komunikasi Antarpribadi*,, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1991), hlm.5

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

menggunakan simbol-simbol komunikasi verbal dan nonverbal yang ditunjukkan oleh orang tua dan anak saat mereka berkomunikasi.

2. Orang Tua

Orang tua adalah ayah dan ibu seorang anak, baik melalui hubungan biologis maupun sosial. Umumnya, orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam membesarkan anak, dan panggilan ibu/ayah dapat diberikan untuk perempuan atau pria yang bukan orang tua kandung (biologis) dari seseorang yang mengisi peranan ini.

Orang tua yang dimaksud dalam penelitian ini adalah ibu yang dapat menjadi komunikator yang baik bagi anak-anak mereka. Ibu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), adalah wanita yang telah melahirkan seorang anak (bermaksud/harus menyayangi anaknya), dan wanita yang telah atau tidak bersuami. Ibu adalah seseorang yang paling paham dan mengerti tentang anak.

Ibu adalah sumber kehidupan. Seorang ibu memiliki kedudukan yang sangat mulia dan berpengaruh sangat besar. Ibu adalah pendidik paling utama bagi anak-anaknya. Ibu merupakan sosok yang paling dicintai semua orang dan menjadi panutan bagi mereka. menurut Ahmad Syauqi, seorang pujangga Arab mengatakan Ibu adalah sekolah, apabila ia mempersiapkannya, ia menyapkan masyarakat yang baik keturunannya.[8]

Dan tugas dari ibu dalam membangun komunikasi interpersonal ini adalah untuk mendidik, mengarahkan, membimbing, dan menghindarkan

[8] Al-Jauzi, *Ibu Engkaulah Harta Terindahku,* (Jakarta: Pustaka Akhlak, 2013)

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

anak-anak dari sifat negatif yang ditimbulkan *gadget*, sehingga anak dapat tumbuh dengan baik.

3. Anak Pecandu *Gadget*

Menurut kamus Bahasa Indonesia modern, anak diartikan sebagai manusia yang lebih kecil atau orang yang berasal dari atau dilahirkan dari rahim seorang ibu.[9] Anak merupakan masa peralihan seseorang dari anak-anak menuju dewasa. Masa remaja ini biasa disebut sebagai masa pubertas, dimana anak memiliki emosional tinggi atau emosi yang labil dalam segala hal. Dan masa ini terjadinya perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosionalnya seseorang. Karena itu, pada usia remaja, orang tua harus sedisiplin mungkin dalam mendidik anaknya. Dalam psikologi, remaja termasuk dalam periode transisi dari masa anak-anak hingga masa awal dewasa. Masa *teenager* ini berkisar anatra usia 10 hingga 22 tahun. Dapat disebut sebagai anak jika orang itu masih dimasa menjalani pendidikan atau sekolah.

Pecandu adalah seseorang yang gemar melakukan sesuatu. Pecandu menurt KBBI adalah penggemar. Pecandu diambil dari kata candu yang berarti kebiasaan atau kegemaran yang tidak dapat lepas dari sesuatu. Menurut psikologis, seseorang dapat dikatakan pecandu saat mereka memainkan atau melakukan sesuatu yang digemarinya hampir setiap hari dan ada kepuasan diri jika telah melakukan hal tersebut.[10]

---

[9] Desi Anwar, *Kamus Bahasa Indonesia Modern*, (Surabaya: Amelia, 2002), hlm. 33.
[10] Sulchan Yasyin, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (KBI-Besar)*, (Surabaya: Amanah, 1997), hlm. 87.

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

Gadget sendiri 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.[11] *Gadget* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah smartphone. Karena diantara jenis *gadget* yang ada, smartphone-lah sering dijumpai dan digunakan oleh masyarakat milenial, terutama para orang tua yang ingin membelikan *gadget*, pasti jenis itulah yang akan diberikan kepada anak mereka.

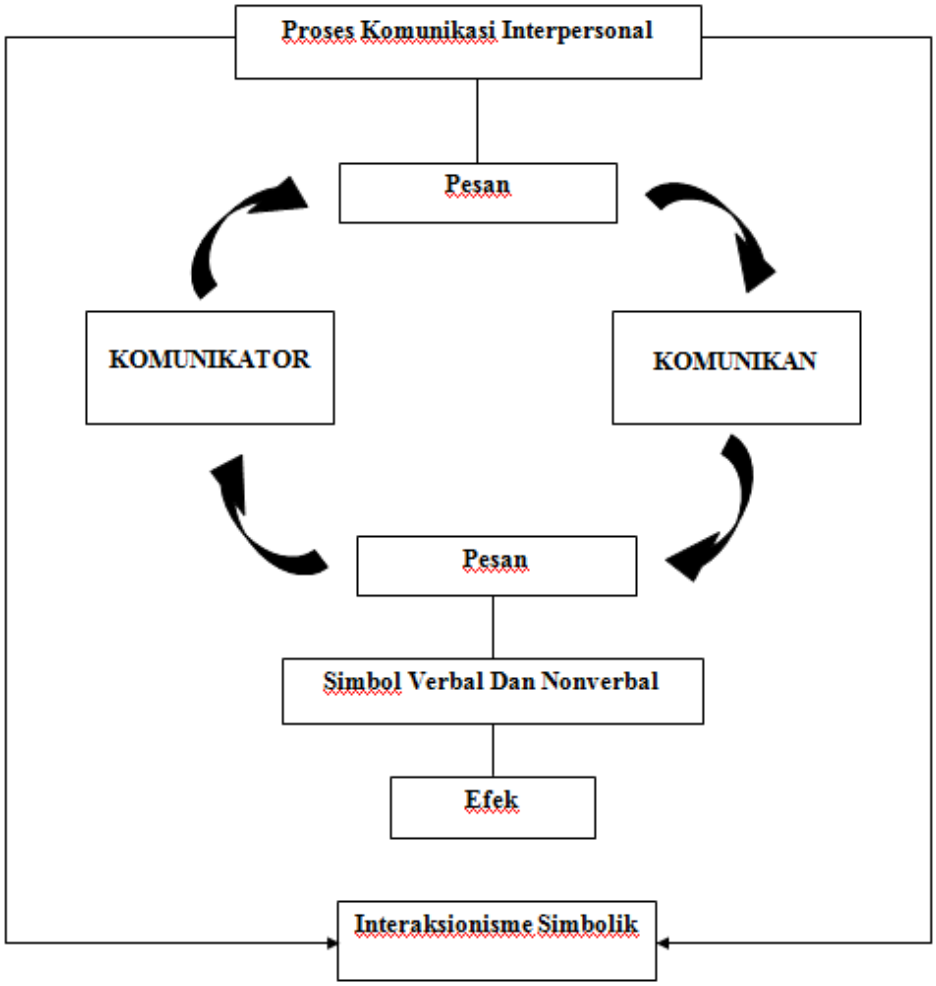
Dalam penelitian ini, anak lebih merujuk pada orang yang dalam menginjak masa remaja telah mengenal apa itu *gadget* dan bagaimana cara menggunakannya. Kriteria dari anak yang dipilih oleh peneliti adalah anak remaja berusia 12-17 tahun karena diumur itulah mereka menjalani kehidupan baru di SMP dan SMA dimana anak-anak dapat berinteraksi satu sama lain., berjenis kelamin laki-laki ataupun perempuan, telah memiliki *gadget* sendiri atau pemberian dari orang tuanya, telah menguasai tata cara pemakaian *gadget* (mulai dari pengoperasian telepon, chat, video call, game, dan internet), dan telah dikategorikan sebagai pecandu atau telah mengoperasikan *gadget* lebih dari 3 (tiga) jam per-harinya secara terus menerus. Dimana anak yang telah kecanduan *gadget*, akan terus bermain dengan teknologi tersebut dan tidak kenal waktu.

[11] Irawan dan Leni Armayati, *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi,* (Riau: Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau, 2013)

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

G. Kerangka Pikir Penelitian

Kerangka pikir penelitian ini diawali dengan fenomena anak pecandu *gadget* dan aktif menggunakan *gadget* sebagai sarana bermain dan pembelajarannya. Dimana anak berusia 12-17 tahun sangat rentan terhadap dampak negatif yang timbulkan oleh *gadget*. Karena itu, munculah orang tua untuk membimbing anaknya guna untuk mendidik, sehingga dampak negatif itu tidak terlalu terbawa.



Bagan 1.1 Kerangka Pikir Penelitian

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

Proses komunikasi yang dilakukan oleh orang tua dengan anak secara *face to face* atau bertatap muka dengan menggunakan simbol-simbol komunikasi verbal dan non verbal. Yang mana setelah proses komunikasi itu terjadi, akan menimbulkan efek bagi sang anak. Entah efek itu negatif maupun positif. Peneliti memusatkan bagaimana komunikasi interpersonal orang tua dengan anak dengan tujuan untuk merubah perilaku anak kearah yang lebih baik. Karena itu, komunikasi interpersonal sangat mendukung penelitian ini.

Penjelasan dari bagan atau kerangka pikir penelitian diatas merupakan proses komunikasi interpersonal antara komunikator dan komunikan. Dimana komunikator merujuk pada orang tua yang menyampaikan pesan dan diterima oleh komunikan yang merujuk pada anak pecandu *gadget*.

Peneliti mengkombinaikan proses komunikasi interpersonal ini dengan menggunakan teori interaksionisme simbolik. Dimana dalam teori ini, proses pembentukan makna pada pesan ditunjukkan melalui simbol-simbol, bahasa, objek sosial, dan pengalaman. Dari pesan yang telah disampaikan menggunakan simbol komunikasi verbal dan non verbal, maka akan timbul makna. Dan makna itulah yang akan menjadi pemicu munculnya efek komunikasi interpersonal ini terjadi antara orang tua dengan anak pecandu *gadget*.

H. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

a. Pendekatan Penelitian

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

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Kirk dan Miller medefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundaemental begantung pada pengamatan manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasannya dan dalam peristilahannya[12].

Disini peneliti melakukan penelitian dengan terjun langsung kelapangan, mendeskripsikan, dan mengkonstruksi permasalahan yang ada untuk memahami situasi sosial yang ada di Nyamplungan. Pendekatan ini dipilih karena diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan, atau perilaku yang dapat diamati dari individu, kelompok, ataupun, organisasi khususnya dalam penelitian ini adalah orang tua dan anak pecandu *gadget*.

b. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian secara deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang mencoba untuk memaparkan secara analitik terhadap suatu keadaan, gejala, individu, maupun kelompok tertentu.[13]

Disini peneliti melakukan penelitan dengan datang daerah Nyamplungan dan masing-masing rumah informan yang telah termasuk kriteria peneliti untuk menjelaskan atau memaparkan peristiwa yang terjadi disana.

---

[12] Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif,* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), hlm.4

[13] Keontjaraningrat, *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*, (Jakarta: Gramedia, 1991), hlm. 30

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

2. Subyek, Obyek, dan Lokasi Penelitian

a. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah sesuatu yang diteliti baik orang, benda, ataupun lembaga (organisasi). Subyek penelitian ini adalah informan yang memberi informasi mengenai topik penelitian. Maka subyek dari penelitian ini adalah orang tua dan anak remaja yang dapat memberikan informasi tentang bentuk komunikasi interpersonal yang sedang berlangsung.

Kriteria dari orang tua yang dipilih oleh peneliti adalah orang tua yang berjenis kelamin wanita karena dianggap dapat mendidik anak lebih disiplin melalui perkataan, orang tua yang memiliki *gadget* sendiri, orang tua yang dapat menggunakan atau mengoperasikan *gadget*.

Tabel 1.2 Daftar Subyek Penelitian

Nama Orang Tua (umur)	**Pekerjaan Orang Tua**	**Nama Anak (umur)**	**Pendidikan Anak**
Nurlastini (38)	Ibu rumah tangga	Alifah (12)	SD Al-Khairiyah
Farah (40)	Ibu rumah tangga	Farah (12)	SD Bahrir
Ria (37)	Swasta	Aisyah (14)	SMP Wachid Hasyim

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

Saadah (43)	Wiraswasta	Azam (15)	SMP Al-Irsyad
Tika (35)	Ibu rumah tangga	Vira (12)	SD Tjokroaminoto
Fairuz (44)	Wiraswasta	Farhan (17)	SMA Al-Irsyad
Wiwik (47)	Ibu rumah tangga	Sherina (15)	SMPN 8 Surabaya
Ratna (49)	Swasta	Naufal (15)	SMP Atma Widya

b. Obyek Penelitian

Obyek dari penelitian ini adalah proses komunikasi interpersonal. Dimana orang tua sebagai komunikator menyampaikan informasi kepada anak remaja mereka masing-masing untuk memberikan pesan berisi pengetahuan, bimbingan, nasehat maupun aturan dalam menggunakan *gadget*. Komunikasi ini perlu dilakukan agar dapat mengarahkan anak menjadi perilaku yang baik dan tidak ketergantungan dengan *gadget* kedepannya.

c. Lokasi Penelitian

Sesuai dengan topik, peneliti akan melakukan penelitian di Nyamplungan Surabaya yang bertempat di Jalan Nyamplungan gang 6, RT.003, RW.008, Kelurahan Ampel, Kecamatan Semampir, Kota Surabaya.

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

Lokasi ini merupakan daerah agamisnya Surabaya, karena dekat dengan salah satu sunan di Indonesia, yaitu Sunan Ampel. Tempat ini menjadi salah satu kota wisata religi di Surabaya, karena selain menyediakan tempat ibadah, dilokasi ini terdapat banyak kuliner khas Timur Tengah yang telah menjadi ciri khas tempat ini.

Hal ini menyebabkan Nyamplungan tidak kalah jika masalah teknologi. Meskipun dari luar terlihat sebagai pemukiman kecil, mayoritas penduduk disini adalah keturunan etnis Arab dan Madura. Dimana mereka sangat pandai untuk berdagang dan bersosialisasi. Masyarakat di daerah Nyamplungan menganggap dirinya tidak boleh tertinggal perkembangan zaman terutama dalam hal teknologi. Karena hal itulah yang menjadi salah satu penunjang kehidupan mereka.

3. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Adapun data dari penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data yang langsung dan segera diperoleh dari sumber data oleh peneliti untuk tujuan khusus. Adapun yang menjadi data primer pada penelitian ini, yaitu subyek (informan) adalah orang tua dan remaja yang diambil melalui wawancara tidak terstuktur saat mereka saling berkomunikasi satu sama lain.[14]

[14] Arikunto Suharsini, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rinika Cipta, 1996), hlm 114.

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

Data sekunder adalah data yang telah lebih dahulu dikumpulkan oleh peneliti dan data yang memberi penjelasan terhadap data primer. Data tersebut sebagian besar merupakan literatur yang terkait dengan komunikasi interpersonal orang tua dengan remaja pecandu *gadget* dan data ini bersumber dari buku-buku dan catatan atau dokumen tentang apa saja yang berhubungan dengan masalah komunikasi interpersonal orang tua dengan remaja pecandu *gadget*.

b. Sumber Data

Adapun sumber data dalam penelitian ini, yaitu informan dan dokumen. Informan merupakan orang yang memberi informasi tentang situasi dan kondisi di lokasi penelitian. Pemilihan informan ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Dimana informan dipilih dengan sengaja (kriteria tertentu).

Dokumen merupakan sumber data berupa buku, catatan, dan literatur. Sumber data informan dan dokumen digunakan peneliti untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam dan sesuai dengan yang diinginkan oleh peneliti. Kriteria yang digunakan peneliti sebagaimana disebutkan dalam topik, yaitu orang tua yang memiliki remaja merupakan pecandu *gadget*.

4. Tahap-Tahap Penelitian

Dalam melakukan penelitian kualitatif, diperlukan tahap-tahap yang dilalui dalam proses penelitian. Berikut merupakan tahapan penelitian secara umum:

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

a. Tahap Pra-Lapangan

Dalam tahapan pra lapangan, hal-hal yang harus dilakukan adalah mengurus perizinan, memilih lapangan penelitian, memilih dan memanfaatkan informan, dan menyiapkan perlengkapan penelitian.

Dalam memilih lapangan penelitian, peneliti memilih Desa Nyamplungan. Dalam memilih informan, peneliti memilih orang tua dan remaja untuk mempermudah perolehan informasi dalam pengumpulan data. Dalam menyiapkan perlengkapan penelitian, peneliti akan menggunakan *handphone* sebagai instrument untuk melakukan wawancara kepada subyek penelitian.

b. Tahap Pekerjaan Lapangan

Dalam tahap ini, peneliti mulai memasuki lapangan untuk mencari data yang akurat. Tahapan ini dibagi menjadi 3 bagian, yaitu memahami latar penelitian, memasuki lapangan, berperan serta sambil menumpulkan data. Saat memasuki lapangan, peneliti mengamati kegiatan yang dilakukan oleh orang tua dengan remaja yang menggunakan *gadget*. Saat berperan serta sambil mengumpulkan data, peneliti berkomunikasi dengan informan, yaitu orang tua untuk melakukan wawancara.

c. Tahap Analisis Data

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan semua data yang telah didapat untuk kemudian dianalisa dengan menyusun, dan mengkaji dari data yang telah didapat. Sehingga peneliti dapat menarik

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

kesimpulan mengenai proses komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu *gadget* di Nyamplungan.

d. Tahap Penulisan Laporan

Tahap penulisan laporan merupakan tahap hasil akhir dari penelitian. Tahap ini dilakukan peneliti setelah selesai mengumpulkan seluruh data yang didapat dan dianalisis. Peneliti mendeskripsikan seluruh data yang telah didapat dan dianalisis dalam bentuk laporan.

5. Teknik Pengumpulan Data

a. Interview (Wawancara)

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan berhadapan secara langsung dengan narasumber tetapi dapat juga diberikan daftar pertanyaan dahulu untuk dijawab pada kesempatan lain. Wawancara merupakan alat *re-checking* atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya.[15]

Dengan metode ini peneliti dapat mengeksplorasikan informasi dari subjek secara mendalam sehingga nantinya dapat diperoleh gambaran komprehensif tentang komunikasi interpersonal orang tua dengan remaja pecandu *gadget* di Nyamplungan, Surabaya.

[15] Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian,* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hlm. 138.

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

b. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan tehnik yang lain. Observasi merupakan proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antaranya yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan.[16]

Tujuan menggunakan metode ini adalah untuk mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal orang tua dengan remaja pecandu *gadget* di Nyamplungan dengan melakukan pengamatan atau terjun langsung ke tempat yang diteliti, sehingga peneliti memperoleh gambaran yang lebih akurat, komprehensif dan akuntabel.

Adapun data-data yang diambil dari observasi berupa perilaku atau sikap yang ditunjukkan oleh orang tua dan anak, cara mereka saat saling berkomunikasi, efek yang timbul setelah mereka selesai berkomunikasi.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah data pendukung yang dikumpulkan sebagai penguatan data observasi dan wawancara. Jenis-jenis data dokumentasi dapat disesuaikan oleh kebutuhan peneliti, boleh berupa gambar, grafik, data angka, sejarah, dan dokumen-dokumen penting yang ada tentang subyek dan situasi sosial.[17] Dokumentasi juga

[16] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D,* (Bandung: Alfabeta CV, 2010), hlm.64

[17] Mukhtar. *Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif.* (Jakarta: Referensi GP Press Group, 2013), hlm.119.

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

merupakan data sekunder yang menjadi pelengkap dan bukti dari proses wawancara dan proses dimana pengamatan terlibat berlangsung. Disini peneliti menggunakan dokumentasi dengan memperoleh gambar-gambar untuk mengamati peristiwa komunikasi yang sedang terjadi.

6. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data menurut Burhan Bungin. Berikut merupakan tahapan dari kegiatan analisis data:

a. Penggelaran Hasil Observasi dan Wawancara

Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, digelarkan dalam lembaran yang mudah dibaca. Data-data tersebut tidak perlu dikelompokkan sesuai domain atau sub-domain, hanya menggelarkan data hasil observasi dan wawancara sehingga dapat dibaca dengan mudah. Pada tahap ini peneliti telah dapat melakukan editing data kecil-kecilan mengenai proses komunikasi interpersonal orang tua dengan anak.

b. Pemilahan Hasil Observasi dan Wawancara

Peneliti selanjutnya melakukan pemilahan terhadap hasil wawancara. Artinya, hasil wawancara dipilah menurut domain atau sub-domain yang telah ditentukan tanpa harus mempersoalkan dari mana elemen sub-sub domain itu berasal. Peneliti dapat memilah data hasil wawancara sesuai kemiripan hasil data, yang mana data tersebut akan dikelompokkan.

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

c. Menemukan Elemen-Elemen Kontras

Pada tahapan ini, peneliti dapat membuat tabel atau daftar urutan tertentu yang dipakai untuk mencari dan menempatkan pilahan sub-domain yang telah ditemukan elemen kontras.[18]

Peneliti disini memiliki urutan tertentu untuk menganalisis data. Urutan tersebut merupakan urutan data dari yang memiliki kemiripan paling tinggi hingga rendah, sehingga memudahkan peneliti untuk menganalisis perbedaan mencolok dari hasil penelitian tersebut.

7. Teknik Pemeriksaan dan Keabsahan Data

Penelitian ini juga menggunakan metode untuk pemerikasaan keabsahan data, yaitu:

a. Teknik perpanjangan waktu, metode ini digunakan ketika hasil penelitian yang berasal dari wawancara dirasa kurang akurat atau kurang untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, sehingga memperpanjang waktu penelitian guna keabsahan dan kevalidan data penelitian.

b. Diskusi dengan orang ahli yang paham akan topik. Diskusi ini dilakukan dengan seseorang yang paham mengenai tumbuh kembang anak usia rentan yang aktif menggunakan *gadget*nya dalam kegiatan sehari-hari. Metode ini juga bermanfaat dalam kevalidan dan keabsahan data dalam penelitian ini.

[18] Burhan Bungin, *Analisis Data Penelitian Kualitatif: Pemahaman Filosofis dan Metodologis ke Arah Penguasaan Model Aplikasi,* (Jakarta: Rajawali Press, 2008).

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

I. Sistematika Pembahasan

1. BAB I PENDAHULUAN

   Pada bab ini akan membahas dan menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, kajian hasil penelitian terdahulu, definisi konsep, dan metode penelitian. Dalam metode penelitian membahas tentang pendekatan dan jenis penelitian, subjek, objek, dan lokasi penelitian, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik keabsahan data.

2. BAB II KAJIAN TEORI

   Pada bab ini akan membahas dan menguraikan tentang kajian pustaka dan kajian teori yang berkaitan dengan bentuk komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pengguna *gadget* aktif.

3. BAB III PENYAJIAN DATA

   Pada bab ini akan membahas dan menguraikan tentang deskripsi subyek dan lokasi penelitian, dan deskripsi data penelitian yang sesuai dengan rumusan masalah.

4. BAB IV ANALISIS DATA

   Pada bab ini berisi tentang penjelasan analisis data penelitian yang telah dipaparkan dan konfirmasi temuan dengan teori.

5. BAB V PENUTUP

   Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari analisis data pembahasan dan hasil temuan serta berisikan rekomendasi atau saran.

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

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Pustaka

1. Pentingnya Fungsi Komunikasi Bagi Manusia

Manusia merupakan makhluk sosial yang dalam kesehariannya adalah berkomunikasi untuk berinteraksi dengan yang lainnya agar tercipta sebuah kepahaman satu sama lain, oleh karena itu komunikasi merupakan sesuatu yang sangat mendasar dalam hubungan antar manusia.

Kata "komunikasi" berasal dari kata latin *cum*, yaitu kata depan yang berarti dengan dan bersama dengan, dan *unus*, yaitu kata bilangan yang berarti satu dari dua kata itu terbentuk kata benda *communio* yang dalam bahasa inggris menjadi *communion* dan memiliki arti kebersamaan, persatuan, persekutuan, gabungan, pergaulan, kebersamaan, persekutuan yang disertai dengan usaha dan kerja keras.[19] Dapat didefinisikan bahwa komunikasi adalah proses penyampaian makna atau maksud dari satu orang kepada orang lain melalui perantara tertentu.

Istilah komunikasi sering diartikan sebagai kemampuan bicara, padahal komunikasi lebih luas dibandingkan dengan bahasa dan bicara. Oleh karena itu agar komunikasi tidak diartikan secara sempit, perlu kiranya dijelaskan tentang pengertian komunikasi. Komunikasi merupakan

[19] Ngainun Naim. *Dasar-dasar Komunikasi Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), hlm. 17.

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

aktivitas dasar bagi manusia, tanpa komunikasi manusia tidak dapat berhubungan satu sama lain. Tidak ada manusia yang dapat berdiri sendiri karena manusia adalah makhluk sosial yang saling ketergantungan. Keinginan untuk berhubungan satu sama lain pada hakekatnya merupakan naluri manusia untuk selalu berkelompok. Adapula yang mendefinisikan komunikasi sebagai berikut:

a. Hovland, Jenis dan Kelley

   Komunikasi merupakan suatu proses mengirim stimulus kepada orang lain dalam bentuk verbal dengan tujuan untuk mengubah tingkah laku orang tersebut. Hal ini berarti komunikasi merupakan proses dan hasilnya adalah perubahan tingkah laku seseorang.

b. Forsdale

   Komunikasi adalah suatu proses memberikan signal yang sesuai aturan tertentu sehingga dengan ini suatu sistem dapat didirikan, dipelihara, dan diubah. Pengertian ini menunjukkan komunikasi adalah suatu proses.

c. Brent D. Ruben

   Komunikasi diartikan sebagai suatu proses yang terjadi antar manusia untuk mengkoordinasi lingkungannya dan orang lain.[20]

Komunikasi tidak hanya diartikan sebagai pertukaran berita dan pesan, namun sebagai kegiatan individu dan kelompok mengenai tukar menukar fakta, data, dan ide. Maka, fungsi komunikasi adalah:

[20] Arni Muhammad. *Komunikasi Organisasi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 2.

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

a. Informasi

Pengumpulan, penyimpanan, pemrosesan, penyebaran berita, ata, gambar, fakta, pesan,opini, dan komentar yang dibutuhkan agar dapat dimengerti dan beraksi secara jelas terhadap kondisi lingkungan, masyarakat agar dapat dimanfaatkan sebagai pengambilan keputusan yang tepat.

b. Sosialisasi

Penyediaanj sumber ilmu pengetahuan yang memungkinkan seseorang bersikap dan bertindak sebagai anggota masyarakat yang efektif sehingga orang tersebut sadar akan fungsi sosialnya dan dapat aktf di masyarakat.

c. Motivasi

Menjelaskan setiap masyarakat jangka panjang, mendorong orang menentukan pilihan dan keinginannya, mendorong kegiatan individu dan kelompok berdasarkan tujuan bersama yang akan dikejar.

d. Perdebatan dan diskusi

Saling bertukar fakta dan pemikiran dibutuhkan untuk memungkinkan persetujuan atau menyelesaikan perbedaan pendapat mengenai masalah publik dengan menyediakan bukti-bukti yang relevan yang iperlukan untuk kiepentingan umum.

e. Pendidikan

Pengalihan ilmu pengetahuan sehingga dapat mendorong perkembangan intelektual, pembentukan watak, pendidikan

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

keterampilan dan kemahiran yang diperlukan pada semua bidang kehidupan.

f. Memajukan Kebudayaan

Penyebarluasanhasil kebudayaan dan seni dengan maksud melestarikan wawasan masa lalu, perkembangan kebudayaan dengan memperluas horizon seseorang, membangun imajinasi, mendorong kreatifitas dak kebutuhan estetiknya.

g. Hiburan

Penyebarluasan sinyal, simbol, suara, gambar dari drama tari, kesenian, kesastraan, music, komedi, olah raga, permainan, dll untuk tujuan rekreasi dan kesenangan kelompok atau individu.

h. Integrasi

Menyediakan bagi individu, kelompok, dan bangsa berkesempatan untuk memperoleh berbagai pesan yang mereka perlukan agar dapat saling mengenal, memahami, dan menghargai kondisi, pandangan, dan keinginan orang lain.[21]

2. Komunikasi dan Teknologi

Komunikasi kerap dihubungkan dengan kemajuan teknologi. Sebagian orang berfikir bahwa semakin canggih teknologi yang diciptakan, maka semakin mudah seseorang berkomunikasi dengan orang lain. Pikiran itu memang benar, tetapi ada yang harus diingat. Bahwa

[21] Sean McBride, *Many Voice One World*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1983), hlm 39.

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

semakin canggih teknologi yang ada belum tentu dapat mensukseskan komunikasi yang dijalani.

Karena komunikasi bisa lebih sukses jika komunikasi itu berjalan secara langsung tanpa media atau secara *face to face.* Jadi si komunikator dan komunikan saling berkomunikasi lewat tatap muka tanpa adanya media untuk menghindari kesalahpahaman antar kedua belah pihak jika mereka sedang berselisih. Komunikasi langsung juga dapat mengharmoniskan suatu hubungan dengan cepat.

Komunikasi langsung sekarang dapat digantikan dengan menggunakan teknologi canggih jika jarak antara dua pihak yang berkomunikasi sangat jauh, yaitu dengan menggunakan aplikasi *skype*, atau dengan menggunakan *video call*. Meskipun tidak secara langsung dapat bertemu, tetapi setidaknya teknologi dapat memudahkan oang yang berkomunikasi yang terbentang oleh jarak

3. Ruang Lingkup Dari Komunikasi Interpersonal

a. Komunikasi Antarpribadi (*Interpersonal Communication)*

Komunikasi antarpribadi atau biasa disebut dengan komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang berlangsung dalam situasi tatap muka (*face to face*) antara dua orang atau lebih, baik secara terorganisasi maupun pada kerumunan orang.[22]

Karena sifatnya yang *dialogis,* berupa percakapan arus balik berrdifat langsung, komunikator mengetahui tanggapan komunikan

[22] Wiryanto. *Pengantar Ilmu Komunikasi.* (Jakarta: Grasindo, 2004), hlm.32.

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

saat itu juga. Pada saat komunikasi dilakukan, komunikator mengetahui dengan pasti apakah koomunikasinya itu positif atau negatif dan berhasil atau tidak. Jika tidak, komunikator dapat meyakinkan komunikan untuk bertanya seluas-luasnya. Komunikator dapat mengetahui nama, pekerjaan, pendidikan, agama, pengalaman, cita-cita, dan dapat mengubah sikap, pendapat, dan perilaku komunikan. Dengan demikian komunikator dapat mengarahkan komunikan dalam tujuan yang ia inginkan.[23] Tujan pokok dalam komunikasi interpersonal adalah untuk mempengauhi orang lain, dan menjadikan diri komunikator sebagai suatu agen yang dapat mempengaruhi komunikan menjadi sesuatu yang komunikator inginkan.

Komunikasi interpersonal memiliki peranan yang cukup besar untuk merubah sikap. Karena komunikasi ini merupakan proses penggunaan informasi secara bersama (*sharing process*). Peserta komunikasi memperoleh kerangka pengalaman (*fram of experience*) yang sama menuju saling pengertian yang lebih besar mengenai makna informasi tersebut. Kerangka pengalaman yang sama diartikan sebagai akumulasi dari pengetahuan, nilai-nilai, kepercayaan, dan sifat-sifat lain yang terdapat dalam diri seseorang.[24]

Komunikasi dapat berlangsung efektif apabila kerangka pengalaman peserta komunikasi berlangsung tumpang tindih (*over*

[23] Onong Ucjana Effendy. *Dinamika Komunikasi.* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 24.
[24] Sugiyo. *Komunikasi Antar Pribadi*, (Semarang: Unnes Press, 2005), hlm. 7.

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

lapping), yang terjadi saat individu mempresepsi, mengorganisasi, dan mengingat sejumlah besar informasi yang diterima dari lingkungannya. Derajat hubungan antarpribadi turut mempengaruhi keluasan (*breadth*) dari informasi yang dikomunikasikan dan kedalaman (*depth*) hubungan psikologis seseorang.[25]

Komunikasi yang terjadi antara orang tua dengan anak bisa diartikan sebagai komunikasi interpersonal karena bersifat *dialogis.* Orang tua sendiri mengetahui secara langsung apakan pesan yang disampaikan itu diterima baik oleh si anak. Komunikasi interpersonal memiliki hubungan emosional yang lebih dekat karena mereka merupakan keluarga yang setiap harinya pasti bertemu dan berkomunikasi. Dengan adanya komunikasi interpersonal, seorang orang tua dapat merubah sikap anak kearah yang lebih baik. Seperti melakukan pendekatan dan nasehat secara halus agar dapat mempengaruhi sikap dan perilaku si anak.

Komunikasi interpersonal menurut penulis adalah proses berkomunikasi atau penyampaian pesan antara dua orang, yaitu orang tua dan anak pengguna *gadget* itu sendiri dengan maksud merubah anak kearah yang lebih baik.

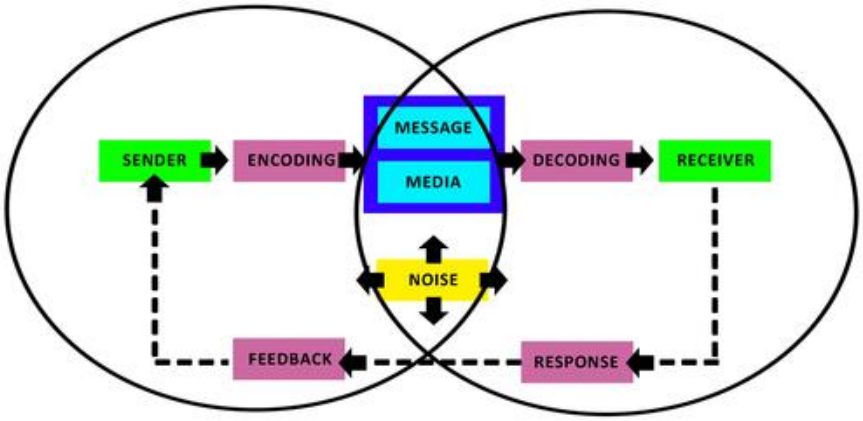
b. Proses Komunikasi Interpersonal

Dalam komunikasi interpersonal, menggunakan model *Two Way Process Communication*, yaitu dalam proses ini antara

[25] Wiryanto. *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: Grasindo, 2004), hlm.37.

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

komunikator dan komunikan saling terjadi merumuskan dan saling menerima pesan. Komunikasi ini sering terjadi dalam komunikasi tatap muka atau *face to face*.[26]



Gambar 2.1 Proses Komunikasi Interpersonal

Proses dalam komunikasi interpersonal salah satunya adalah *ecoding*, *ecoding*, yaitu suatu aktivitas internal paa diri komunikator untuk menciptakan pesan melalui pemilihan simbol-simbol verbal dan non verbal yang disusun berdasarkan aturan tata bahasa, serta disesuaikan dengan karakteristik komunikan. Komunikan bertugas menerima pesan. Aktivitas yang dikerjakan komunikan adalah *decoding*. *Decoding* merupakan kegiatan internal dalam diri komunikasn. Melalui indera, komunikan mendapat bermacam-macam data dan simbol-simbol yang harus diubah kedalam pengalaman yang mengandung makna. Intinya, *decoding* merupakan proses pemberian makna pada pesan.

[26] Yoyon Mujiono, *Ilmu Komunikasi*, (Surabaya: Jaudar Press, 2015), hlm 112.

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

Hasil dari aktivitas *decoding* ini berupa efek. Efek merupakan akibat yang ditimbulkan atau terlihat setelah proses komunikasi selesai dilakukan. Efek dapat dibedakan menjadi:[27]

1) Respon, merupakan pesan yang dikirimkan kembali dari seorang komunikan kepada komunikator, dan menjelaskan kepada komunikator mengenai reaksi komunikan.
2) *Feedback* (timbal balik), merupakan respon berulang-ulang dengan pesan yang sama tetapi dalam kerangka pikir yang berbeda. Biasanya dilakukan dalam komunikasi diskusi.
3) Efek itu sendiri, dapat berupa hasil positif atau negatif dari komunikasi interpersonal sesuai dengan tujuan dan target komunikasi itu dilakukan.

Berikut beberapa tahapan dasar yang terjadi dalam proses komunikasi interpersonal:[28]

1) Sensasi

   Sensasi atau bahasa inggrisnya "*sense"* merupakan alat panca indera yang dapat membuat seseorang menerima dan menyerap segala informasi yang ada disekitarnya yang kemudian diproses oleh syaraf dan diteruskan ke otak. Karena itu, otak seseorang akan memproses informasi tersebut.

[27] Ibid., hlm 65.
[28] Diakses dari https://pakarkomunikasi.com/proses-komunikasi-interpersonal/amp, "*Proses Komunikasi Interpersonal*" pada tanggal 17 April 2019, pukul 19.27 WIB.

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

2) Asosiasi

Proses asosiasi ini dilakukan dengan cara meneruskan informasi yang telah diterima dari proses sensasi. Dalam proses ini, seseorang akan menyamakan, mencocokkan, atau mengelompokkan informasi yang telah diterima sesuai dengan pengalaman dirinya di masa lalu atau dapat melalui sumber informasi lain.

3) Persepsi

Proses persepsi terjadi saat seseorang menyimpulkan, menafsirkan, memaknai informasi yang telah dilalui proses sensasi dan asosiasi. Proses ini, seseorang akan memaknai informasi yang telah diterimanya dalam otak dan memaknai informasi tersebut sesuai pengalaman masing-masing.

4) Memori

- *Recall* : Proses dimana seseorang mengingat kembali berbagai informasi yang tersimpan dalam otak.
- *Recognition* : Proses dimana seseorang mengenali atau menyadari ha-hal yang telah tersimpan dalam ingatannya.
- *Relearning* : Proses dimana seseorang menyerap, mempelajari kembali, memaknai informasi yang telah diketahui sebelumnya.

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

– Reintegrasi : Proses dimana seseorang mengintegrasikan, menyusun, merekontruksi ulang informasi melalui ingatan yang tersisia sedikit di otak.

5) Berpikir

Proses ini merupakan tahap terakhir dari tahapan proses komunikasi interpersonal. Proses berpikir terjadi saat seseorang melakukan pemaknaan terakhir terhadap informasi yang telah melalui proses-proses sebelumnya. Proses ini biasanya terlihat sepele, karena seseorang dalam proses ini hanya seperti merenung saja. Padahal, orang tersebut tengah berusaha memaknai pesan, atau berusaha memecahkan permasalahan yang ia miliki.

c. Bentuk Komunikasi Interpersonal Simbol Verbal dan Non Verbal

Terjadinya komunikasi interpersonal didasarkan atas proses berpikir dalam selektifitas terhadap pesan yang disampaikan kepada komunikan yang tidak terpengaruh ataupun terpengaruh oleh lingkungan disekitarnya.

Komunikasi interpersonal dapat berbentuk verbal dan non verbal. Tanda komunikasi verbal berguna lebih efektif dalam komunikasi interpersonal. Komunikasi verbal lebih dijumpai dalam bentuk perkataan, karena perkataan dianggap memiliki kekuatan yang lebih dalam kehidupan individu. Perkataan juga dapat diartikan sebagai simbol, kewenangan, konteks terikat, terikat secara budaya, memiliki makna denotatif dan konotatif, berkomunikasi secara konkret

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

atau bermakna abstrak, memiliki kekuatan untuk mempengaruhi pikiran dan perilaku, memiliki kekuatan untuk membentuk, dan memiliki kekuatan untuk membengaruhi dan merefleksi budaya. Komunikasi verbal dinilai sangat kuat, karena memiliki pengaruh besar dan banyak makna dididalamnya untuk dipahami. [29]

Tanda komunikasi nonverbal memainkan peran utama dalam komunikasi interpersonal karena merupakan sarana utama orang tua maupun remaja dalam mengkomunikasikan perasaan dan perilaku mereka terhadap satu sama lain. Karena itu, komunikasi nonverbal diangal lebih terpecaya dari pada komunikasi verbal. Beberapa kode yang digunakan dalam komunikasi nonverbal antara orang tua dengan anak, yaitu *Body Movement, Posture, and* Gesture (gerakan tubuh); *Eye Contact* (kontak mata); *Facial Expressions* (raut atau ekspresi wajah); *Vocal Cues* (intonasi suara); *Personal Space* (ruang pribadi); *Territory* (menunjukkan kepemilikan atau daerah kekuasaan); *Appearance* (penampilan).[30]

Saat orang tua maupun anak dapat merespon dengan baik, berarti mereka mendengarkan apa yang saling diucapkan satu sama lain. Dengan begitu mereka memulai responnya dengan mendengar. Orang tua dan remaja yang sedang berkomunikasi pasti ingin menjadi responder yang baik, karena tidak ingin menyakiti perasaan satu sama lain. Maka dari itu, mereka melakukan 5 kegiatan ini. Pertama,

[29] Steven A. Beebe, *Interpesonal Communication: Relating to Others,* (USA: Seventeenth Street Studios, 1996) hlm.169-176
[30] Ibid., hlm.139-152

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

Selecting yaitu menyeleksi berbagai suara yang bersain untuk merebut perhatian salah satu pihak. Kedua, *Attending* yaitu memfokuskan pesan atau suara yang khusus saja. Ketiga, *Understanding* yaitu memberikan makna dari pesan yang telah masuk. Keempat, *Remembering* yaitu mengingat kembali informasi yang telah disampaikan. Kelima, *Responding* yaitu mengkonfirmasi atau merespon pesan yang telah dipahami.[31]

4. Pengaruh Teknologi Bagi Orang Tua Dan Anak

Pengertian orang tua adalah orang yang memiliki amanat ari Allah SWT untuk mendidik anak-anaknya (yang mereka miliki) denngan penuh tanggung jawab dan kasih sayang. Orang tua juga sangat bertanggung jawab dalam perkembangan dan pertumbuhan, mendidik, mengasuh, serta membimbing anak untuk mengantarkan sang anak agar siap dalam kehidupan bermasyarakat.[32]

Orang tua merupakan komponen yang terdiri dari ayah dan atau ibu, dan merupakan hasil dari ikatan perkawinan yang sah menurut hukum yang berbentuk keluarga. Pengertian orang tua sendiri juga tidak lepas hubungannya dengan pengertian keluarga, karena orang tua adalah bagian dari keluarga inti yang terdiri dari ayah, ibu, dan anak.[33] Dalam pandangan sosiologi, keluarga menurut pengertian luas berarti semua pihak yang

[31] Ibid., hlm.103
[32] Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam,* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), hlm 318.
[33] H. Hendi dan Rahmadani Wahyu Suhendi, *Pengantar Studi Sosiolog Keluarga,* (Bandung: Pustaka Setia, 2000), hlm 41.

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

memiliki keturunan dan atau hubungan darah. Sedangkan menurut pengertian sempit berarti keluarga meliputi orang tua dengan anak-anaknya.[34]

Penting atau tidaknya pengaruh penggunaan teknologi komunikasi modern seperti *gadget*, tablet, dan smartphone tergantung pada kebebasan yang diberikan oleh orangtua. Setiap orang tua ingin memberikan yang terbaik untuk anaknya. Maka dari itu, ia juga harus mengikuti perkembangan zaman dan menguasai teknologi lebih baik dari anak remajanya. Karena hal itu akan menentukan perkembangan karakter pribadi masing-masing anak kedepannya.

Meskipun tujuan orangtua itu baik, tetapi masih ada pengaruh teknologi modern tersebut untuk remaja jika digunakan sesering mungkin. Pengaruh tersebut dapat berupa pengaruh positif maupun pengaruh negatif. Masalah yang biasa dihadapi oleh orangtua saat anak remajanya memegang teknologi *gadget*, tablet android, smartphone, dan lain-lainnya adalah kecenderungan untuk bergantung kepada teknologi tersebut. Jika si orang tua terlalu berharap dengan adanya teknologi tersebut dapat membuat anaknya lebih kreatif, maka pada kenyataannya teknologi modern yang diberikan orangtua kepada anaknya, cenderung dapat membuat anak tersebut lebih individual dan kurang memperhatikan apa yang ada di sekelilingnya.

[34] Jalaludin Rakhmat, *Keluarga Muslim Dalam Masyarakat Modern*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1994), cet 2, hlm 20.

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

Salah satu dampak negatif *gadget* pada perkembangan anak usia remaja yang telah diketahui adalah penurunan konsentrasi. Ketika seorang terlalu banyak menggunakan *gadget*, ia akan mengandalkan *gadget* untuk mengerjakan berbagai hal, atau lebih senang berimajinasi seperti tokoh game yang sering dimainkan dengan *gadget*-nya. Hal ini menyebabkan konsentrasi belajar remaja menjadi lebih pendek, dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar yang berdampak pada penurunan prestasi di sekolah.

Karena remaja memiliki daya pikir dan daya tangkap yang sangat cepat, yang mungkin dapat mengalahkan kecanggihan si orangua. Maka dari itu orang tua juga tidak boleh kalah dengan kecanggihan teknologi yang ada. Orang tua juga harus membimbing perkembangan anaknya dalam penggunaan *gadget* tersebut.

Selain membimbing, orang tua juga dapat mengajarkan bagaimana cara pemakaian teknologi modern tersebut yang diharapkan dapat berpengaruh positif dan dapat meningkatkan kreatifitas dan memaksimalkan kemajuan dalam belajar tanpa memberikan *gadget* itu sesering mungkin agar dapat diselingi dengan pemakaian buku saat sedang belajar di sekolah maupun dirumah.

5. Keunggulan *Gadget* dan Dampak Bagi Pecandunya

a. Pengertian *Gadget*

Gadget merupakan sebuat alat atau perangkat berukuran kecil atau mini yang menarik dan banyak memberikan kesenangan baru untuk para penggunanya. Seperti yang telah diketahui, pada zaman ini

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

telah berkembang yang namanya *gadget*. *Gadget* ini dapat berbentuk *smartphone, handphone,* ataupun tablet yang dilengkapi dengan fitur-fitur android didalamnya. Berikut adalah keunggulan dari *gadget*:

1) Dukungan dari produsen *hardware*

   Gadget dengan sistem operasi android kini sangat popular dan banyak digemari yang tidak leppas dari dukungan produsen *hardware* terkenal, seperti *Apple, Samsung, LG,* dan berbagai merk china maupun lokal bermunculan dengan harga murah.

2) Harga yang murah dan rasional

   Gadget menjadi keungglan tersendiri, karena pemaka membayar dan mendapatkan kualitas yang setara, bahkan lebih dibandingkan dengan harganya.

3) Memiliki banyak varian

   Produsen *gadget* sangatlah beragam, mulai dari merk internasional sampai lokal terus bermunculan untuk membuat inovasi baru didunia android.

4) Luwes dan menyenangkan

   Gadget dapat digunakan dengan bebas untuk melakukan kostumasu sesuai selera. Seseorang dapat mengubah tampilan secara total, hingga kemampuan *gadget* itu sendiri.

5) Praktis dan banyak aplikasi yang tersedia

   Pada umumnya *gadget* sangat nyaman digunakan untuk *browsing, download, gaming, streaming* dan lain-lainnya hanya dengan

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

berlangganan paket internet. Selain itu banyak aplikasi hiburan yang dapat dimanfaatkan untuk mengisi kejenuhan.[35]

b. Anak Pecandu *Gadget*

Anak merupakan masa peralihan seseorang dari anak-anak menuju dewasa. Masa remaja ini biasa disebut sebagai masa pubertas, dimana anak memiliki emosional tinggi atau emosi yang labil dalam segala hal. Dan masa ini terjadinya perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosionalnya seseorang. Karena itu, pada usia remaja, orang tua harus sedisiplin mungkin dalam mendidik anaknya. Dalam psikologi, remaja termasuk dalam periode transisi dari masa anak-anak hingga masa awal dewasa. Masa *teenager* ini berkisar anatra usia 10 hingga 22 tahun. Dapat disebut sebagai anak jika orang itu masih dimasa menjalani pendidikan atau sekolah.

Anak yang menggunakan *gadget* perlu diperhatikan, karena penggunaan *gadget* berlebih menyebabkan anak menjadi kecanduan. Durasi anak atau seseorang dapat dikatakan sebagai pencandu adalah sebagai berikut:

1) Pengguna dikatakan tinggi (Pecandu), yaitu menggunakan *gadget* pada intensitas lebih dari 3 jam dalam sehari
2) Pengguna dikatakan sedang (Biasa), yaitu menggunakan *gadget* pada intensitas sekitar 3 jam dalam sehari

[35] Tri Amperiyanto, *Tips Ampuh Android*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2014), hlm. 6.

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

3) Pengguna dikatakan rendah, yaitu menggunakan *gadget* pada intensitas kurang dari 3 jam dalam sehari.[36]

Aktivitas yang sering dilakukan anak dengan *gadget* adalah mengakses internet, bermain *game*, melakukan *streaming*, mendownload, dan *standby* di media sosial. Aktivitas selanjutnya yang dilakukan anak saat menggunakan *gadget* adalah berkomunikasi. Dimana anak tersebut dapat mengirim pesan, menerima atau membuat panggilan, dll dengan orang lain.

c. Dampak Penggunaan *Gadget*

Tabel 2.1. Dampak Negatif dan Positif *Gadget* Terhadap Anak

Dampak Positif	Dampak Negatif
- Membuat anak lebih cerdas - Membuat anak lebih hemat - Membuat anak lebih kreatif - Membuat anak lebih cepat tangkap daya pikirnya - Dapat menambah pengetahuan - Membuat daya pikir otak lebih cepat	- Anak lebih individual - Kurang dapat mendengarkan perkataan guru dan orangtua - Dapat membuka situs aneh tanpa sepengetahuan orang tua - Meniru hal-hal negative yang dilihatnya dari tablet - Merusak kesehatan mata

B. Kajian Teori

1. Teori Interaksionisme Simbolik

Sejarah teori interaksionisme simbolik tidak bisa dilepaskan dari pemikiran George Herbert Mead yang membuat pemikiran orisinal, yaitu

[36] Deni Irwanto, *Persepsi Orang Tua Tentang Komunikasi Interpersonal Anak Pengguna Gadget di Kota Surabaya*, (Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2019), hlm.43.

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

"The Theoretical Perspective" yang merupakan cikal bakal dari "Teori Interaksi Simbolik". Dalam terminologi yang dipikirkan Mead, setiap isyarat non verbal dan pesan verbal yang dimanai berdasarkan kesepakatan bersama oleh semua pihak yang terlibat dalam suatu interaksi merupakan satu bentuk simbol yang mempunyai arti yang sangat penting.

Perilaku seseorang dipengaruhi oleh simbol yang diberikan oleh orang lain, demikian pula perilaku orang tersebut. Melalui pemberian isyarat berupa simbol, maka seseorang dapat mengutarakan perasaan, maksud pikiran dengan cara membaca simbol yang ditampilkan oleh orang lain. Berikut merupakan definisi singkat dari tiga ide dasar interaksi simbolik menurut George Herbert Mead:[37]

a. Pikiran (*Mind*)

Pikiran merupakan kemampuan untuk menggunakan symbol yang mempunyai makna sosial yang sama, dimana tiap individu harus mengembangkan pikiran mereka melalui interaksi dengan individu lain. Karakteristik dari *mind* adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk memunculkan lebih dari satu respon (respon komunitas) secara keseluruhan. Mead, juga melihat *mind* secara pragmatis, yaitu pikiran yang melibatkan proses berpikir yang lebih mengarah kepaa penyelesaian masalah.[38]

---

[37] Elvirano Ardianto, Lukiati Komala, dan Siti Karlinah, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar, Revisi,* (Banung:Simbiosa Rekamata Media, 2007), hlm. 136

[38] George Ritzer and Douglas J Goodman, *Teori Sosiologi Modern,* (Jakarta: Kencana, 2007), hlm. 280.

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

b. Diri Pribadi (*Self*)

Pribadi merupakan kemampuan untuk merefeksikan diri tiap individu dari penilaian sudut pandang atau pendapat orang lain, dan teori interaksionisme simbolik adalah salah satu cabang dalam teori sosiologi yang mengemukakan tentang diri sendiri dan dunia luarnya. Diri atau *self* memungkinkan seseorang dapat berkomunikasi, lalu dapat menyadari apa yang dikatakan dan akhirnya dapat menyimak apa yang sedang dikatakan dan apat mengantisipasi apa yang akan dikatakan selanjutnya.

c. Masyarakat (*Society*)

Society merupakan hubungan sosial yang diciptakan, dibangun, dan dikonstruksikan oleh tiap individu ditengah masyarakat, dan individu tersebut terlibat dalam perilaku yang mereka pilih secara aktif dan suka rela, yang pada akhirnya mengantarkan manusia dalam proses pengambilan peran ditengah masyarakatnya. Masyarakat sangta berperan penting untuk membentuk *mind* dan *self.* Hubungan masyarakat ini sangat mempengaruhi seseorang dalam memberikan kemampuan mengenai kritik *self* dan dalam mengendalikan pikiran seseorang.

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

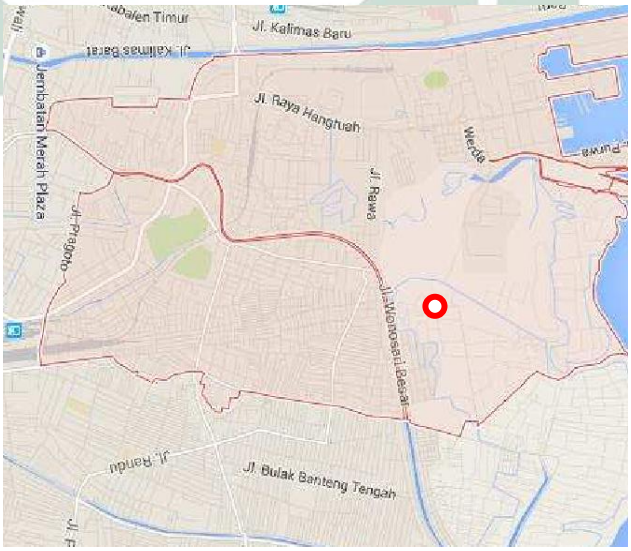
BAB III

PENYAJIAN DATA

A. Deskripsi Subyek, Obyek, dan Lokasi Penelitian

1. Profil Nyamplungan Surabaya

Peneliti akan melakukan penelitian di Nyamplungan Surabaya yang bertempat di Jalan Nyamplungan gang 6, RT.003, RW.008, Kelurahan Ampel, Kecamatan Semampir, Kota Surabaya. Lokasi ini merupakan daerah agamisnya Surabaya, karena dekat dengan salah satu sunan di Indonesia, yaitu Sunan Ampel. Tempat ini menjadi salah satu kota wisata religi di Surabaya, karena selain menyediakan tempat ibadah, dilokasi ini terdapat banyak kuliner khas Timur Tengah yang telah menjadi ciri khas tempat ini.



Gambar 3.1 Peta Nyamplungan

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

a. Sejarah Nyamplungan

Nyamplungan termasuk daerah tertua di Surabaya. Letaknya yang sangat strategis berada di sebelah utara Surabaya, membuat daerah ini sering dikunjugi masyarakat, baik yang ingin menetap maupun berwisata.

Seperti yang dilihat pada peta, Nyamplungan dulu juga merupakan tempat strategis untuk melakukan kegiatan ekonomi. Karena letaknya yang tidak jauh dari tanjung Perak, tempat kapal-kapal bersinggah dan berdagang pada zamannya. Peristiwa itulah yang menjadikan daerah ini memiliki berbagai etnis yang tercampur didalamnya. Mulai dari Jawa, Arab, China, Madura, dll.

Daerah Nyamplungan bersebelahan dengan Masjid Ampel yang didirikan oleh Sunan Ampel. Sunan Ampel sendiri berasal dari kerajaan Champa (Vietnam) yang diberi tanah oleh Raja Majapahit Brawijaya V di kawasan Ampel. Lalu tempat ini dibangun sebuah masjid (salah satu masjid kuno di Surabaya) yang didirikan pada tahun 1421, terletak dikelurahan Ampel, kecamatan Semampir. Luas masjid ini adalah 120x180 meter persegi.[39]

Daerah Nyamplungan dan sekitarnya, kemudian menjadi salah satu pusat penyebaran Islam di Jawa oleh Walisongo. Di kawasan Masji Ampel, terdapat pemakaman Sunan Ampel yang merupakan

[39] Diakses dari https://id.m.wikipedia.org/Masjid_Ampel pada tanggal 29 November 2018 pukul 20.55 WIB.

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

salah satu objek wisata religi di Surabaya yang membuat masyarakat dari dalam dan luar Surabaya berdatangan untuk berziarah.

Mayoritas masyarakat di Nyamplungan menganut agama Islam. Daerah ini sendiri merupakan jalur utama menuju salah satu Walisongo terkenal di Indonesia, yaitu Sunan Ampel yang didirikan sejak abad ke-15. Karena itu, Nyamplungan banyak dikunjungi maupun dilewati oleh masyarakat luar, selain daerah agamisnya, daerah ini juga menyediakan berbagai makanan khas Timur Tengah, makanan khas Surabaya, toko-toko peralatan ibadah, toko parfum, dll yang jarang ditemukan diluar sana.[40]

Hal ini menyebabkan Nyamplungan tidak kalah jika masalah teknologi. Meskipun dari luar terlihat sebagai pemukiman kecil, mayoritas penduduk disini adalah keturunan etnis Arab dan Madura. Dimana mereka sangat pandai untuk berdagang dan bersosialisasi. Masyarakat di daerah Nyamplungan menganggap dirinya tidak boleh tertinggal perkembangan zaman terutama dalam hal teknologi. Karena hal itulah yang menjadi salah satu penunjang kehidupan mereka.

b. Letak Geografis Nyamplungan

Nyamplungan terletak di wilayah utara Kota Surabaya. Sebelah utara Nyamplungan, berdekatan dengan Tanjung Perak. Sedangkan sebelah selatannya berdekatan dengan Jembatan Merah. Batas daerah Nyamplungan sebelah utara adalah kantor Kecamatan Semampir.

[40] Diakses dari https://id.m.wikipedia.org/wiki/Ampel,_Semampir,_Surabaya pada tanggal 29 November 2018 pukul 20.42 WIB.

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

Batas daerah Nyamplungan sebelah selatan adalah Masjid Ampel. Lalu batas daerah Nyamplungan sebelah baratnya adalah Rumah Sakit Al-Irsyad. Dan batas daerah Nyamplungan sebelah timurnya adalah Pasar Pegirian.[41]

Hal tersebut yang menyebabkan peneliti berkeinginan memilih lokasi strategis tersebut, yaitu Nyamplungan. Karena selain tempatnya yang bernuansa religi, tempat ini sangat strategis karena dekat dengan Masjid Ampel yang selalu ramai pengunjung. Karena itulah, sangat memungkinkan masyarakat di daerah ini terbawa arus perkembangan dari luar. Membuatnya terseret, dan tenggelam didalamnya. Dan akhirnya, mau tidak mau teknologi canggih muncul diantara mereka yang ingin melanjutkan kehidupannya.

2. Profil Informan

Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan beberapa orang sesuai kriteria untuk menjadi informan. Beberapa informan dibawah ini diharapkan dapat membantu peneliti untuk memperoleh dan melengkapi data penelitian yang konkrit dan detail mengenai komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu *gadget*. Dimana peneliti telah memilih beberapa orang tua dan anak sebagai informan dibawah ini.

1) Informan 1

Nama : Nurlastini

Umur : 38 tahun

[41] Badan Pusat Statistik Kota Surabaya, *Kecamatan Semampir Dalam Angka*

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

Informan yang pertama adalah Nurlastini. Ibu Nurlastini biasa dipanggil dengan ibu Titin oleh warga sekitar, keluarga maupun teman-temannya. Beliau merupakan orang tua dari 2 orang anak perempuan bernama Alifah dan Kalila. Anak sulungnya, yaitu Alifah yang telah berumur 12 tahun merupakan murid sekolah dasar Al-Khairiyah kelas 6. Sedangkan putrid bungsunya berumur 7 tahun baru memasuki sekolah dasar di sekolah yang sama dengan kakaknya.

Pertama kali ibu Titin memberi *gadget* kepada putrid sulungnya saat kelas 1 SD, dimana ia memberinya dengan tujuan agar dapat berkomunikasi lancar dengan ayahnya yang sekarang bekerja di Kalimantan. Tetapi, semakin lama perilaku putri sulungnya seakan-akan berubah, bergantung kepada *gadget.* Memang *gadget* tersebut tidak dibawa sekolah karena ada larangan untuk membawa. Tetapi saat dirumah, hal pertama kali yang ditanyakan adalah *gadget.* Karena itu peneliti memilih ibu Titin untuk menjadi informan sebagai sumber kelengkapan data.

2) Informan 2

Nama : Tin

Umur : 40 tahun

Informan kedua adalah Tin. Bu Farah merupakan orang tua dari anak perempuannya yang bernama Farah. Beliau bukan orang tua kandung dari Farah. Karena suatu keadaan, beliau mengangkat Farah

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

menjadi putrinya. Meskipun begitu, putrinya selalu diberi kasih sayang seperti anak kandungnya sendiri.

Bu Farah merupakan teman Ibu Titin karena mereka pernah menyekolahkan putrinya di TK yang sama. Putrinya saat ini sudah berumur 12 tahun bersekolah di SD Bahrir dan bu Farah memberikan putrinya *gadget* karena saat ini, teknologi itulah yang dibutuhkan oleh anak-anak seusianya. Pertama kali beliau memberi *gadget* kepada putrinya saat kelas 3 SD. Karena ia merasa kasihan kepada putrinya saat ia melihat teman-teman putrinya yang telah memiliki teknologi itu ditangannya. Dengan pertimbangan itulah yang membuat peneliti memilih bu Farah sebagai informan.

3) Informan 3

Nama : Ria

Umur : 37 tahun

Informan ketiga adalah Ria. Bu Ria suka dipanggil oleh warga sekitar mama Ria, karena dia telah menjadi seorang ibu di usianya yang saat itu masih muda. Mama Ria merupakan pegawai swasta di suatu perusahaan, tetapi saat dirumah dia juga menjadi reseller baju-baju batik dan *frozen food*. Beliau memiliki putri berusia 14 tahun yang bersekolah di SMP Wachid Hasyim kelas 2 yang bernama Aisyah.

Pertama kali mama Ria memberikan putrinya *gadget* saat kelas 4 SD. Kala itu, ia memberikan putrinya *gadget* dengan maksud untuk

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

menambah wawasan dan bentuknya putrinya dalam hal seni. Karena putrinya sangat suka menggambar, ia menghabiskan lebih banyak dana untuk membeli buku gambar. Tetapi, sejak ada *gadget*, putrinya hanya perlu mendownload gambar dan meng-*print* gambar tersebut di kertas. Dan mama Ria juga memberi kemudahan kepada putrinya untuk mencari referensi yang berkaitan tentang mewarnai. Hal inilah yang menjadi pertimbangan peneliti untuk membuat mama Ria sebagai informan.

4) Informan 4

Nama : Saadah

Umur : 43 tahun

Alamat : Nyamplungan Gg. 6

Informan selanjutnya adalah Saadah. Bu Saadah merupakan orang tua tunggal dari putra lelakinya bernama Azam. Beliau membuka usaha kerupuk ikan. Memang usahanya masih terbilang kecil, tetapi usahanya selau bertambah pelanggan setiap bulannya. Bahkan saat menjelang lebaran, beliau dapat menjual lebih dari 300 kerupuk mentah. Bu Saadah menjadi *single parents* sejak cerai dari suaminya ditahun 2016 saat putranya berumur 12 tahun. Saat ini putranya berumur 15 tahun dan telah menjadi murid SMP Al-Irsyad kelas 3.

Pertama kali bu Saadah memberikan *gadget* kepada putranya, saat ia berumur 5 SD. Saat itu suami bu Saadah memberikan *gadget*

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

dengan tujuan pendidikan, agar memudahkan anaknya dalam belajar. Karena beliau tidak selalu dapat menemani anaknya jika belajar. Tetapi perlahan-lahan perilaku anaknya berubah, dan mulai tertarik dengan dunia internet. Putra Bu Saadah lebih tertarik dengan *game online* yang selalu ia mainkan bersama teman-temannya. Dan hal ini yang membuat peneliti untuk menjadikan bu Saadah sebagai informan.

5) Informan 5

Nama : Tika

Umur : 35 tahun

Informan selanjutnya yaitu Tika. Bu Tika merupakan orang tua dari putrinya yang bernama Vira. Putrinya saat ini telah berumur 12 tahun yang bersekolah di SD Tjokroaminoto kelas 6.

Pertama kali bu Tika memberikan *gadget* kepada putrinya saat kelas 3 SD dengan alasan untuk mempermudah komunikasi dengan ayahnya yang saat ini bekerja di pelayaran. Karena ayahnya yang sering tidak dirumah, ia memberikan *gadget* kepada putrinya untuk dapat berkomunikasi satu sama lain. Tetapi sejak memasuki usia remaja, bu Saadah merasakan jika putrinya sering bergantung pada *gadget*, untuk mengerjakan tugas sekolahnya dan lebih sering melihat *gadget*-nya dari pada buku. Hal inilah yang menjadi pertimbangan peneliti untuk membuat bu Tika menjadi informan.

6) Informan 6

Nama : Fairuz

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

Umur : 44 tahun

Informan selanjutnya adalah Fairuz. Bu Fairuz sering dipanggil oleh warga sekitar dengan sebutan Yus. Bu yus sendiri memiliki usaha butik baju koko, baju dan peralatan muslim yang dibuka di Jembatan Merah Plaza. Beliau memiliki putra bernama Farhan yang berumur 17 tahun. Putranya saat ini bersekolah di SMA Al-Irsyad kelas 2.

Pertama kali ia memberikan putranya *gadget* saat kelas 6 SD. Dimana ia memang membutuhkannya untuk berkomunikasi dengan anaknya. Bu Yus yang saat itu memang jarang ada dirumah karena menjaga toko selalu menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi kepada anaknya yang ada dirumah. Tetapi saat menginjak usia remaja, putra Bu Yus menjadi lebih individual dan lebih susah diatur jika telah memegang *gadget.* Hal itulah yang menyebabkan peneliti ingin menjadikan bu Yus sebagai informan.

7) Informan 7

Nama : Wiwik

Umur : 47 tahun

Informan selanjutnya adalah Wiwik. Bu wiwik merupakan orang tu dari dua anak. Putra sulungnya bernama Firman yang saat ini telah kuliah di Dr. Soetomo dan putri bungsunya bernama Sherina. Putrinya berumur 15 tahun saat ini bersekolah di SMPN 8 Surabaya.

Pertama kali bu Wiwik memberikan *gadget* kepada putrinya adalah saat kelas 6 SD. Saat itu ia memberkan putrinya teknologi

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

tersebut dengan tujuan memudahkan putrinya dalam hal pendidikan. *Gadget* tersebut diberikan agar putrinya lebih semangat saat belajar, dan menambah wawasannya di setiap mata pelajaran. Tetapi lama-kelamaan, putrinya lebih suka menghabiskan waktu dengan *gadget* untuk hiburan dari pada pendidikan. Bu Wiwik bahkan sering melihat anaknya yang bermain *gadget* sambil tertawa di tengah malam. Hal inilah yang membuat peneliti untuk menjadikan bu Wiwik sebagai informan pendukung kelengkapan data.

8) Informan 8

Nama : Ratna

Umur : 49 tahun

Informan selanjutnya yaitu Ratna. Bu Ratna merupakan pegawai swasta di salah satu industri *ice cream* terkenal di Indonesia, yaitu Campina. Beliau adalah orang tua dari dua orang putra yang bernama Naufal dan Arka. Putra sulungnya saat ini telah berumur 15 tahu dan menempati kelas 3 SMP. Sedangkan putra bungsunya masih berumur 2 tahun.

Pertama kali bu Ratna memberikan *gadget* kepada putra sulungnya adalah saat ia kelas 5 SD. Beliau memberikan teknologi tersebut kepada putranya dengan tujuan komunikasi dan pendidikan. Karena saat itu bu Ratna lebih sering menghabiskan waktunya untuk bekerja dari pada dirumah, ia membutuhkan *gadget* untuk mengawasi anaknya dari jauh dan juga untuk membantu anak dalam hal belajar.

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

Tetapi, lama kelamaan anaknya lebih suka menghabiskan waktunya bersama *gadget* daripada keluarganya. Hal itu terlihat saat bu Ratna dan suaminya libur bekerja. Peneliti melihat kesempatan ini, dan membuat bu Ratna menjadi informan untuk kelengkapan data penelitian.

9) Informan 9

Nama : Sherina

Umur : 15 tahun

Informan selanjutnya adalah Sherina. Ia merupakan putri bungsu dari bu Wiwik yang berumur 15 tahun. pertama kali ia diberi *gadget* adalah saat menginjak kelas 6 SD. Sherina menggunakan *gadget* dengan niat awal untuk memudahkannya dalam urusan belajar, tetapi lama kelamaan ia menjadi ketagihan dengan teknologi tersebut. Sherina menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam. Bahkan, sampai tengah malampun ia masih menggunakannya. Jika ia telah membuka aplikasi *youtube,* sherina tidak akan mudah untuk dihentikan.

10) Informan 10

Nama : Azam

Umur : 15 tahun

Informan selanjutny adalah Azam. Ia merupakan putra dari bu Saadah yang berumur 15 tahun. Pertama kali ia menggunakan *gadget* adalah saat kelas 5 SD, ayahnya yang memberikan teknologi tersebut untuknya. Semakin lama, Azam menjadi ketagihan dengan *gadget.*

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

Setelah pulang sekolah, yang langsung di pegangnya adalah *gadget*. Ia dapat memainkan *gadget*nya sampai malam hari. Kadang Azam sendiri sampai lupa waktu untuk makan dan mengaji jika telah memainkan *game online* di *gadget*nya.

11) Infoman 11

Nama : Aisyah

Umur : 14 tahun

Informan selanjutnya adalah Aisyah. Ia merupakan putri tunggal dari mama Riayang berumur 14 tahun. Menjadi seorang anak yang memiliki banyak prestasi merupakan kebanggaan bagi keluarganya. Pertama kali ia memegang *gadget* adalah saat kelas 4 SD. Ia menggunakan *gadget* memang dari awal untuk memudahkannya dalam belajar menggambar, karena itu hobinya. Lama kelamaan, *gadget* memang dapat mempengaruhinya. Tetapi itu masih bisa dikontrol atau dibatasi oleh ibunya.

12) Informan 12

Nama : Farhan

Umur : 17 tahun

Infroman selanjutnya adalah Farhan. Ia merupakan putra dari Fairuz yang berumur 17 tahun. pertama kali ia memegang *gadget* adalah saat kelas 6 SD. Farhan mendapatkan *gadget* dari orang tuanya dengan niat awal untu memudahkan mereka dalam saling komunikasi. Tetapi lama kelamaan ia menjadi ketagihan dan membuatnya tidak

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

bisa lepas dari *gadget* jika telah bermain *game online* bersama teman-temannya.

13) Informan 13

Nama : Naufal

Umur : 15 tahun

Informan selanjutnya adalah Naufal. Ia merupakan putra sulung dari bu Ratna yang berumur 15 tahun. Pertama kali ia memegang *gadget* adalah saat kelas 5 SD dengan tujuan memudahkannya untuk berkomnikasi dengan orangtuanya. Tetapi semakin lama, Naufal menjadi ketagihan terhadap *gadget*. Ia tidak dapat lepas dari *gadget*. Membuatnya lebih lama menghabiskan waktu dengan *gadget* daripada bermain bersama adiknya atau untuk sekedar berbincang-bincang dengan orang tuanya.

B. Deskripsi Data Penelitian

Setiap penelitian memiliki tujuan utama mencari jawaban atas permasalahan yang diteliti dan salah satu tahap penting dalam proses penelitian adalah kegiatan pengumpulan data yang diperoleh setelah data dan fakta hasil pengamatan empiris disusun, diolah lagi kemudian ditarik makna dalam bentuk pernyataan atau simpulan dari permasalahan yang diteliti.

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi partisipasi, wawancara tidak terstruktur, dan dokumentasi. Pengumpulan data yang dikerjakan saat meneliti mulai dari observasi, wawancara sampai dokumentasi dilakukan selama satu bulan lamanya, pada

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

tanggal 27 Maret – 27 April 2019. Penelitian ini bertempat di Nyamplungan Surabaya. Untuk mendapatkan data yang valid, peneliti memilih beberapa informan kunci yang ditunjuk secara *purposive sampling.*

Informan kunci merupakan orang yang mengetahui permasalahan objek yang diteliti, baik yang berkaitan langsung maupun tidak sehinga dapat memberikan informasi atau keterangan mengenai permasalahan. Informan kuci telah ditentukan oleh peneliti dan dianggap mengetahui tentang kegiatan komunikasi yang terjadi di keluarganya.

Data-data yang dicari dalam penelitian ini adalah data yang merujuk pada rumusan msalah yang telah dipaparkan pada BAB 1, yaitu mengenai proses komunikasi dan bentuk komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu *gadget*.

Teknik wawancara yang dilakukan peneliti adalah wawancara tidak terstruktur sehingga tidak terpaku oleh pedoman wawancara. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi partisipasi, yaitu peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mendapatkan data-data penelitian yang terkait. Peneliti juga melakukan dokumentasi pada akivitas bentuk komunikasi interpersonal yang ada di daerah Nyamplungan.

Dalam pembahasan ini, peneliti akan menguraikan hasil penelitian sesuai dengan rumusan masalah, yaitu bagaimana proses komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu *gadget*. Setiap manusia pasti melakukan suati kegiatan komunikasi ketika berinteraksi dengan sesamanya. Seperti yang terjadi dalam keluarga, dimana orang tua selalu berusaha

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

menyampaikan pesan berupa informasi yang dapat mendidik atau berguna untuk anaknya kelak.

Aktivitas individu tidak selamanya berlangsung dengan lancar. Pasti ada beberapa hal yang harus dilalui agar proses komunikasi tersebut berlangsung dengan baik tanpa ada hambatan. Perjalanan komunikasi juga tidak selalu semulus yang ada dalam benak seseorang. Karena itu, orang tua yang melakukan kegiatan komunikasi interpersonal harus berusaha semaksimal mungkin agar sang anak sebagai pecandu *gadget* dapat mendengarkan, memahami, dan memaknai pesan dengan baik.

1. Durasi Penggunaan *Gadget*

Dalam hal ini peneliti terjun langsung untuk melihat cara orang tua berkomunikasi dengan anak mereka. Dimana setelah anak mereka yang telah tergolong sebagai pecandu *gadget*, tidak mungkin orang tua hanya diam saja. Mereka berusaha terus menerus membimbing anaknya untuk mengurangi pemakaian *gadget* agar tidak bergantung pada teknologi tersebut. Seperti yang dikatakan oleh Ibu Nurlastini dan Saadah.

> "Anak saya itu nggak kenal capek kalo sudah megang hp. Bisa-bisa lebih dari 3 jam, hp nggak bisa lepas dari tangan dia. Bangun tidur terus pulang sekolah, yang dicari pertama kali itu hp. Padahal apa, yang dilihat itu cuma *youtube* terus. 2 tahun lalu, saya baru masang *wi-fi*. Kalo tidak pakai itu, bisa-bisa saya keluar uang lebih banyak hanya buat beli paketan internet ifa."[42]

Wawancara dengan Nurlastini membahas tentang putrinya yang kecanduan bermain *gadget*. Putri ibu Nurlastini telah termasuk pecandu

[42] Wawancara dengan Nurlastini, pada tanggal 6 April 2019.

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

gadget, karena selain pemakaian *gadget*-nya lebih dari 3 jam, teknologi tersebut tidak dapat jauh darinya. Hal ini membuat bu Nurlastini terpaksa untuk memasang *wifi* agar mengurangi pengeluaran ekonomi keluarganya.

> "Biasanya kalo uda pegang *gadget*, yang dilihat itu ya youtube nomer 1 karena banyak *channel youtube* yang dia ikuti terus penasaran pingin lihat lagi yang lain, lalu medsos, akhirnya ujung2nya juga main *game* sama teman-temannya. Bisa berjam-jam kalo udah main *game*. Sampai gak kenal waktu. Dari siang sampai sore, terus lanjut lagi sore sampai malam. Kadang dia lupa buat ngaji. Gitu harus saya ingetin."[43]

Menurut wawancara dengan Saadah membahas tentang putranya yang kecanduan bermain *gadget*. Diperkirakan lebih dari 3 jam sehari sudah putranya bermain *gadget*, dari sore hari hingga malam. Putra ibu Saadah telah menjadi pecandu *gadget*, karena ia sampai lupa waktu dikarenakan terlalu banyak bermain *gadget*.

> "Kalo aku sih bisa lebih dari 3 jam. Kalo uda nonton *youtube*, gabisa berhenti deh. Apalagi rumah udah ada Wifi. Yah bisa-bisa sampe malem juga masih diterusin."[44]

Perkataan yang dilontarkan oleh Sherina menunjukkan bahwa ia telah kecanduan oleh *gadget*. Ia menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam, dan pemakaian *gadget*-nya tidak dapat berhenti hingga malam hari. Hal ini menunjukkan bahwa Sherina telah menjadi pecandu *gadget*, karena ia merasakan kesenangan tersendiri saat bermain teknologi tersebut.

Seperti yang dikategorikan oleh peneliti, anak sebagai pecandu *gadget*, menghasbiskan waktunya lebih dari 3 jam untuk bermain dengan

[43] Wawancara dengan Saadah, pada tanggal 13 April 2019.
[44] Wawancara dengan Sherina, pada tanggal 29 Juni 2019.

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

teknologi tersebut. Aplikasi yang sering dimainkan dalam *gadget* terbilang cukup banyak. Mulai dari konten kreatif *youtube,* lalu media sosial *whattsapp, instagram, facebook, line,* dan aplikasi khusus *gaming* yang terkenal yaitu *mobile legends, arena of valor, pubg, getrich,* dan *hago*. Hampir semua aplikasi terkenal ini ada di *gadget* sang anak. Inilah yang membuat para orang tua risau, karena selain menghabiskan pemakaian intrernet, mereka harus memasang *wi-fi,* lalu mengkhawatirkan nasib anak-anak mereka kedepannya jika terlalu bergantung pada *gadget*.

2. Tindakan Orang Tua Kepada Anak Pecandu *Gadget*

Jika telah menyangkut anak pecandu *gadget*, komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh komunikator tidak selalu berjalan dengan mudah. Menjadi orang tua juga pasti memiliki perasaan risau, khawatir, dan was-was tentang masa depan anak-anak mereka.

Sesuai observasi yang dilakukan oleh peneliti, orang tua sebagai komunikator memberikan pesan sebijak mungkin kepada anak. Tindakan yang dilakukan oleh orang tua, yaitu mereka selalu mengawasi, dan memantau anak mereka saat bermain *gadget,* serta menjauhkan *gadget* dari anak mereka jika telah bermain terlalu lama. Berikut data wawancaranya dari beberapa informan orang tua dan anak pecandu *gadget.*

> "Jujur saja, saya sempat khawatir, bagaimana nanti sekolah dia kalo dirumah saja sukanya main hp. Tetapi untungnya pas rapotan kemarin, belum ada keluhan dari wali kelasnya. Karena itu, kalo uda dirumah saya selalu berusaha buat nasehatin, ngasih tau yang

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

> baik-baik kalo sering main hp itu juga nggak bagus buat kesehatan mental dan fisik."[45]

Melalui wawancara dengan Tika, tindakan yang ia lakukan sebagai orang tua, yaitu memberitahunya sebijak mungkin dengan cara menasehatinya. Hal ini dilakukannya untuk menjauhkan putrinya dari pengaruh negatif yang diberikan oleh *gadget.*

> "Pertama saya pantau dulu, dia main hp untuk apa. Kalau untuk belajar ya saya biarkan. Kalau anak saya sudah makai hp terlalu lama, saya juga khawatir karena dia masih kecil tapi sudah cukup canggih main hp. Karena itu saya kadang suruh dia untuk mengistirahatkan matanya, biar ngga capek."[46]

Sesuai wawancara yang dilakukan dengan Ria, tindakan yang ia lakukan sebagai orang tua saat tahu anaknya telah kecanduan bermain *gadget,* yaitu memantau dulu kegiatan anaknya. Setelah tahu terlalu lama bermain *gadget,* ia akan menyuruh putrinya untuk istirahat sejenak. Agar dampak negatif *gadget* tidak mempengaruhi kondisi fisiknya.

> "Anak saya kan memang sudah agak besar ya, jadi kalau dikasih tau itu rada susah. Karena itu, kadang kalo nasehat kurang mempan, saya hanya perlu marahin dia, sambil nakut-nakutin. Saya bilang kalau kamu sering main hp, kesehatan matamu akan memburuk terus di bisa operasi. Saya terpaksa melakukan itu, soalnya kan kalau terlalu sering main hp buruk juga buat dirinya."[47]

Tindakan yang dilakukan oleh Fairuz saat tahu anaknya menjadi kecanduan bermain *gadget,* yaitu berusaha untuk menakut-nakutinya. Mengatakan beberapa dampak negatif *gadget* pada putranya.

---

[45] Wawancara dengan Tika, pada tanggal 13 April 2019
[46] Wawancara dengan Ria, pada tanggal 12 April 2019
[47] Wawancara dengan Fairuz, pada tanggal 6 April 2019

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

> "Ibu biasanya suka ngomel-ngomel kalo aku udah kelamaan main hp. Bisa-bisa ngehabisin waktu lebih dari 5 menit Cuma buat bikin aku agak jauh dari hp. Emang niatnya bagus, dan pas waktu itu aku juga salah karna ga dengerin perkataan ibu. Ya jadi aku diem aja."[48]

Menurut perkataan yang dilontarkan oleh Azam, tindakan yang dilakukan oleh ibunya saat tahu ia kecanduan bermain *gadget*, yaitu menggerutu dan mengomel kepada Azam.

> "Ibu lebih suka marah kalo aku uda gabisa lepas dari hp. Udah keliatan lama gitu pas aku main hp, ibu cari cara deh buat aku berhenti. Kadang disuruh nyapu, ngepel, cuci piring, ambil jemuran. Apapun deh ibu suruh. Sampe kadang jengkel juga."[49]

Sesuai wawancara dengan Sherina, tindakan yang dilakukan oleh ibunya saat tahu ia sudah bermain *gadget* terlalu lama, yaitu memarahinya dan membuat sang Sherina melakukan sesuatu atau menyibukkan anaknya agar dapat menjauhkan Sherina dari *gadget*.

Orang tua sebagai komunikator memberikan pesan dan nasehat yang mendidik kepada anak-anak mereka agar sang anak dapat mengurangi pemakaian *gadget*nya yang terlalu berlebih. Beberapa anak merasa dirinya telah dewasa dan selalu benar, jadi mungkin akan ada sedikit hambatan dalam orang tua menyampaikan pesannya. Hal itu dapat diantipasi dengan komunikator yang memberikan pesan bersifat sedikit menakut-nakuti agar anak tersebut dapat memaknai pesan orang tua yang

[48] Wawancara dengan Azam, pada tanggal 29 Juni 2019
[49] Wawancara dengan Sherina, pada tanggal 29 Juni 2019

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

sebenarnya, yaitu jika bermain *gadget* terlalu lama dapat berdampak buruk bagi kesehatan mata.

3. Hambatan Orang Tua Saat Berkomunikasi Dengan Anak Pecandu *Gadget*

Hambatan yang dapat terjadi sesuai dengan observasi peneliti, yaitu hambatan bahasa dan hambatan simbol. Hambatan tersebut ternyata juga terjadi dalam proses komunikasi orang tua dengan anak. Hambatan bahasa kadang terjadi saat orang tua sebagai komunikator menyampaikan pesan menggunakan bahasa yang terlalu tinggi, dan menggunkan simbol bentuk nonverbal seperti, intonasi yang terlalu tinggi atau membentak, lalu menggunakan gerakan tubuh dan ekspresi wajah yang seakan-akan sedang marah. Hambatan-hambatan ini yang membuat anak sebagai komunikan menjadi takut untuk merespon orang tua, dan tidak ingin mendengar ucapan sang orang tua sebagai komunikator. Terdapat beberapa hambatan seperti yang dikatakan informan.

> "Anak saya memang dari awal agak keras kepala. Sifatnya nurun dari ayahnya. Kalau sudah gini mau gimana lagi. Dia tambah nggak suka kalau dibentak-bentak. Ya karena itu, saya selalu mengatakan kalimat yang sama, nasehatin dia terus-menerus biar omongan saya masuk di kepalanya."[50]

Wawancara yang telah dilakukan oleh Wiwik, menunjukkan bahwa ia merasakan hambatan personal. Karena hambatan tersebut berasal dari diri komunikan yang memiliki sifat keras kepala. Ia mengatakan sangat susah untuk berkomunikasi dengan putrinya jika emosi diantara keduanya sedang meledak-ledak.

[50] Wawancara dengan Wiwik, pada tanggal 20 April 2019.

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

> "Kalau saya kan memang jarang ada dirumah, jadi jarang ada waktu buat anak. Itupun, aktivitasnya saya kontrol dari pemakaian hp-nya. Kadang-kadang saya juga tanya dari adik saya, yang sekarang jagain anak kalua saya lagi kerja. Lalu, setelah bekerja saya istirahat. Untuk menasehati anak, memang salah saya. Karena faktor kelelahan dari jalan, jadi kadang-kadang saya membentak anak. Jadi, anak saya kurang mau mendengar omongan saya."[51]

Sesuai wawancara dengan Ratna, hambatan yang ia rasakan saat berkomunikasi dengan anaknya, yaitu hambatan personal. Karena hambatan tersebut berasal dari dalam diri Ratna. Ia merasa kalau telah lelah fisiknya saat berkomunikasi dengan putranya. Ditambah Ratna akan membentak atau marah pada anaknya jika perkataannya tidak didengar.

> "Ya kadang kalo ibu ngomong aku dengerin. Tapi kalo uda fokus nge-*game*, biasanya uda ga merhatiin apa-apa. Soalnya uda gabisa diganggu."[52]

Hambatan yang muncul sesuai dengan pernyataan Farhan, yaitu hambatan media. Dimana ia lebih mementingkan *gadget*-nya daripada pesan yang disampaikan oleh ibunya.

Hambatan dalam proses komunikasi yang dilakukan orang tua dengan anak, rata-rata lebih kearah hambatan personal. Dimana hambatan tersebut terjadi pada dalam diri komunikator maupun komunikan. Sesuai dengan penjelasan dari ibu Wiwik dan bu Ratna, mereka memiliki hambatan tersendiri. Hambatan tersebut termasuk kedalam hambatan personal yang terjadi dalam proses komunikasi meliputi sifat, sikap,

[51] Wawancara dengan Ratna, pada tanggal 20 April 2019.
[52] Wawancara dengan Farhan, paa tanggal 29 Juni 2019.

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

emosi, *stereortype,* prasangka, bias dari dalam diri komunikator maupun komunikan.

Hal-hal lain juga kadang dapat terjadi karena adanya hambatan media. Dimana saat anak terlalu focus bermain *gadget,* saat sang orang tua ingin berkomunikasi, tiba-tiba *gadget* milik anak mati karena kehabisan baterai. Tentu saja dalam kasus pecandu *gadget,* anak lebih mementingkan untuk meng-*charge gadget*-nya terlebih dahulu dari pada mendengar pesan yang diucapkan oleh orang tua.

4. Tindakan Orang Tua Untuk Mengatasi Hambatan Dalam Komunikasi dan Respon Anak

Sesuai observasi yang dilakukan oleh peneliti, beberapa tindakan yang telah orang tua lakukan, yaitu menyita *gadget* saat perkataan orang tua tidak didengar, lalu menyita *gadget* selama ujian berlangsung agar anak lebih fokus saat belajar, serta mengurangi pemakaian *gadget* di hari libur terutama hari sabtu dan minggu dengan mengajak anak keluar rumah untuk sekedar hiburan.

> "Kalau saya memiliki peraturan jika menjelang ujian, tidak ada kata untuk hp. Hp anak saya sita. Itupun saya memberikan kebebasan bermain hp sekitar kurang lebih 1 jam sehari hanya untuk berkomunikasi mengenai ujian sama teman-temannya. Hal ini sudah saya terapkan sejak dia kecil. Karena sudah turun temurun ajaran disiplin dari ayah saya. Saya ingin anak saya focus belajar untuk ujiannya. Saat selesai ujian, saya pasti memberikan hp-nya kembali. Tetapi hal ini terbukti. Anak saya selalu mendapat peringkat 5 besar di sekolahnya. Jadi tidak sia-sia saya menyita hp-nya."[53]

[53] Wawancara dengan Ria, pada tanggal 12 April 2019.

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

Sesuai wawancara yang telah dilakukan dengan Ria, tindakan yang ia lakukan untuk mengurangi hambatan media yang disebabkan oleh putrinya, yaitu dengan menyita *gadget*-nya saat memasuki ujian sekolah. Dan hanya membatasi pemakaian *gadget* sekitar kurang lebih 1 jam untuk membiarkan putrinya berkomunkasi dengan temannya.

> "Saya tidak memiliki waktu untuk anak di hari kerja, karena itu saya ingin menjauhkannya dari hp selama saya dirumah. Tapi itu butuh usaha, tidak mudah untuk dilakukan. Jadi saya sangat menghargai waktu dihari sabtu dan minggu untuk keluarga saya. Usaha yang saya lakukan biasanya mengajak anak jalan-jalan keluar. Entah itu berbelanja, makan diluar bersama keluarga, atau hanya sekedar jalan-jalan untuk menyenangkan hati anak yang jenuh karena sekolah dan belajar."[54]

Tindakan untuk mengatasi hambatan media sesuai wawancara dengan Ratna adalah dengan memberikan *rewards* atau kesenangan pada putranya saat dihari libur, yaitu denga mengajak putranya jalan-jalan atau sekedar menikmati hiburan diluar rumah saat bu Ratna libur kerja.

> "Ya aku suka-suka aja diajak jalan sama mama kalo hari libur, tapi kadang mama ngajaknya pas aku asyik main hp. Udah tengah-tengah perang nih, eh mama langsung nyita hp aku suruh cepet ganti baju. Itu yang bikin jengkel kadang."[55]

Beberapa usaha dilakukan oleh orang tua sebagai komunikator untuk mengurangi hambatan dalam proses komunikasi. Diantaranya mendisiplinkan sang anak. Anak yang telah di ketegorikan sebagai pecandu *gadget*, biasanya telah menganggap dirinya sudah lebih canggih dari orang tua. Hal ini menyebabkan anak jarang menggubris perkataan

[54] Wawancara dengan Ratna, pada tanggal 20 April 2019.
[55] Wawancara dengan Naufal, pada tanggal 29 Juni 2019

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

atau nasehat dari orang tua. Karena takut perilaku buruk pada anak mereka terus melekat, sebagai orang tua harus melakukan tindakan agar dapat mengurangi pemakaian *gadget* pada anak.

> "Kadang anak saya kalau diberitahu itu langsung ngambek, dan langsung masuk kamar. Kalau sudah gitu ya saya diamkan, ngasih anak waktu untuk mendinginkan pikirannya. Tapi untungnya selalu anak saya duluan yang minta maaf kalau sudah saya diamkan. Dia tidak betah, takut saya marah."[56]

> "Saya kalau sudah marah, biasanya anak saya diam saja. Dia tahu kalau saya marah dan dia juga membalas perkataan saya dengan marah. Pasti ujung-ujungnya kita akan bertengkar. Jadi, saat saya marah dan menasehatinya, anak saya kadang diam cenderung mendengarkan. Tidak berani melawan. Dia tahu, saya bekerja menjual ini untuk dia. Karena itu jika saya butuh bantuan, hp nya selalu diletakkan terlebih dahulu dan mambantu saya."[57]

Tindakan yang dilakukan untuk mengatasi hambatan personal sesuai wawancara yang telah dilakukan oleh Nurlastini, yaitu dengan memberikan waktu kepada anak untuk mendinginkan pikirannya setelah dimarahi atau dinasehati. Setelah itu, putrinya akan menyadari apa yang telah ia perbuat. Dan efek dari komunikasi yang dilakukan oleh Nurlastini dan Saadah langsung terjadi. Putri dan putra mereka dapat memaknai, memahami, dan mengubah perilakunya sesuai pesan yang disampaikan ibu mereka.

> "Anak saya memang lebih kritis dan lebih keras kepala dari kakaknya. Jika dia merasa benar, dia selalu ingin menang, ingin perkataannya itu digubris oleh saya. Jadi saya harus ekstra sabar buat menghadapi anak bungsu saya ini. Apalagi jika tentang hp. Kita hampir setiap hari berdebat. Jika tidak ada salah satu dari kita yang berhenti, berdebatan itu pasti terus lanjut."[58]

---

[56] Wawancara dengan Nurlastini, pada tanggal 6 April 2019.
[57] Wawancara dengan Saadah, pada tanggal 13 April 2019.
[58] Wawancara dengan Wiwik, pada tanggal 20 April 2019.

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

> "Aku diem aja kalo ibu sudah marah. Kalo diladenin nanti marahnya bakal lama banget."[59]

> "kalo mama udah marah, aku diem aja pura-pura ga denger. Kalo didengerin pusing juga. Ujung-ujungnya pasti gara-gara kelamaan main hp. Padahal yang mama suruh udah aku kerjain."[60]

Sesuai dengan wawancara yang dilakukan dengan Azam dan Farhan mengenai tindakan untuk mengatasi hambatan personal yang terjadi saat mereka berkomunikasi dengan ibu mereka, yaitu dengan mendiamkannya. Memberikan ibu waktu untuk melontarkan pendapat dan perasaannya. Mereka berusaha untuk mendengarkan apa yang ibu mereka sampaikan. Dengan itu, akan membuat kemarahan ibu mereka sedikit mereda.

> "Kalo diitung aku lebih suka jawab ya. Emang ga baik sih. Tapi kadang aku bela diri pas aku ngerasa kalo aku bener kok. Aku kadang nge-gas dikit kalo ibu udah ngomel kemana-mana. Ga tahan soalnya."[61]

Sesuai dengan wawancara yang dilakukan dengan Sherina mengenai tindakan untuk mengatasi hambatan personal yang terjadi saat mereka berkomunikasi dengan ibunya, yaitu dengan merespon kembali perkataan ibunya. Karena ia menganggap dirinya telah benar. Dan tidak perlu menerima kemarahan ibunya. Membuatnya memiliki hak untuk membela dirinya.

Bermacam-macam *feedback* atau efek yang diberikan oleh anak pecandu *gadget* telah nampak pada proses komunikasi. Anak sebagai komunikan memiliki berbagai respon tersendiri. Respon ini terjadi setelah

[59] Wawancara dengan Azam, pada tanggal 29 Juni 2019.
[60] Wawancara dengan Farhan, pada tanggal 29 Juni 2019
[61] Wawancara dengan Sherina, pada tanggal 29 Juni 2019.

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

proses komunikasi antara komunikator dan komunikan telah dilakukan. Anak sebagai komunikan yang selalu mendengar perkataan orang tua tentang *gadget*, kadang juga jenuh. Beberapa anak ada yang patuh dan menuruti nasehat orang tuanya. Ada yang meresponya dengan perkataan lagi atas ucapan orang tuanya. Beberapa ada yang diam pura-pura tidak mendengarkan atau merespon hanya dengan diam. Sisanya ada yang marah, karena merasa orang tua mereka terlalu *talkative* mengenai *gadget* yang mereka gunakan.

Respon-respon yang diberikan anak sangat bermacam-macam. Mereka merespon setelah memproses atau memaknai pesan yang telah disampaikan orang tuanya rata-rata dari anak pecandu *gadget* banyak yang salah paham saat memaknai pesan yang disampaikan orang tua. Dan meresponnya dengan bentuk respon negatif. Padahal, maksud orang tua tidak buruk. Dia hanya ingin anaknya tidak terlalu bergantung pada teknologi tersebut. Dan ingin membimbing anaknya kearah yang lebih baik.

Memang dalam generasi milenial, orang tidak dapat hidup tanpa *gadget.* Karena di zaman digital ini, *gadget* merupakan salah satu kebutuhan yang mungkin harus dipenuhi. Hal inilah yang menyebabkan orang tua sebagai komunikator yang dihormati oleh anak, harus dapat membimbing anak kearah yang lebih baik. Menggunakan komunikasi sebagai senjata untuk mendapat respon positif anak mengenai *gadget* dan membuat anak tidak masuk lagi dalam kategori pecandu *gadget.*

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

BAB IV

ANALISIS DATA

A. Temuan Penelitian

Proses komunikasi sering dilakukan dalam kehidupan sehari-hari baik langsung maupun tidak langsung. komunikasi merupakan unsur terpenting dalam kehidupan manusia. Sebab manusia itu adalah mahluk sosial yang dalam kesehariannya memerlukan orang disekitar untuk diajak berkomunikasi. Dalam dunia keluarga, komunikasi sangat bermanfaat sekali karena komunikasi dijadikan sarana untuk menyampaikan pesan yang bersifat mendidik. Berikut beberapa temuan penelitian yang telah dirumuskan oleh peneliti, yaitu:

1. Emosi Yang Mudah Tersulut Bagi Orang Tua

Tentu saja setiap orang tua ingin mengharmoniskan hubungannya dengan anak-anak mereka. Selain itu, mereka juga ingin membuat anak mereka menjadi lebih baik, dengan membimbingnya sebijak mungkin melalui komunikasi. Dan komunikasi tersebut, harus berjalan dengan mulus jika ingin tujuan orang tua tersampaikan kepada sang anak.

Terdapat beberapa perasaan atau emosi yang muncul saat orang tua maupun anak saling berkomunikasi. Emosi ini muncul diantara keduanya saat sang ibu sebagai orang tua sekaligus komunikator ingin menjauhkan

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

gadget dari anaknya. Sedangkan sang anak yang tidak ingin mengalah untuk mempertahankan pendapatnya.

Emosi ibu yang sudah tidak tertahankan dan melampiaskannya kepada anak saat mereka berkomunikasi. Orang tua memberikan pesan bersifat sedikit menakut-nakuti agar anak tersebut dapat memaknai pesan orang tua yang sebenarnya.

Emosi lain yang muncul, yaitu ditunjukkan saat orang tua menggerutu dan mengomel kepada anak mereka. Orang tua juga memarahinya anaknya dan membuat sang anak melakukan sesuatu atau menyibukkan anaknya agar dapat menjauhkan mereka dari *gadget*. Hal ini dikarenakan pesan yang disampaikan orang tua tidak sampai pada anak atau anak tidak mau mendengarkan perkataan orang tua.

Anak pecandu *gadget* sebagai komunikan memiliki beberapa tahap dalam memproses pesan yang disampaikan oleh orang tua mereka. Setelah masuk proses *decoding*, pertama-tama anak akan melalui proses sensasi, dimana sang anak menggunakan alat indera telinga dan mata untuk mengetahui asal pesan, dan menyerapnya. Hal ini terjadi saat orang tua menyuruh anaknya untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh sekolah. Dalam proses ini, anak akan menyerap perkataan yang disampaikan orang tua melalui indera pendengarannya dan melihat ekspersi wajah orang tua mereka melalui indera penglihatan mereka.

Kemudian, proses tersebut berlanjut ke proses asosiasi, dimana anak akan mengelompokkan pesan yang telah diterimanya. Dalam proses

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

ini, pesan yang disampaikan orang tua telah diterima oleh anak. Pesan dimana ibu menyuruh sang anak untuk mengerjakan tugas sekolah telah dikelompokkan dalam otak anak.

Lalu proses persepsi, dimana anak akan menafsirkan pesan tersebut dalam otak sesuai dengan pengalaman pribadinya. Dalam proses ini, anak pecandu *gadget* telah memproses pesan yang telah disampaikan oleh orang tuanya, seperti pesan ibu yang menyuruh anak untuk mengerjakan tugas sekolah mereka telah diterima oleh anak dan diproses dalam otak. Setelah pesan tersebut dikelompokkan, anak akan mencari-cari pesan yang hampir sama atau yang telah ia ketahui sebelumnya dalam otak mereka.

Setelah itu, anak akan melalui proses memori, dimana mereka akan mengingat kembali pesan yang telah diketahui sebelumnya. Dalam proses ini anak akan mengingat kembali pesan yang telah disampaikan orang tua mereka sebelumnya. Seperti orang tua memberikan pesan untuk menyuruh anak mereka mengerjakan tugas sekolah. Padahal pesan tersebut telah disampaikan orang tua di waktu lampau. Anak dalam proses ini akan mengingat kembali pesan-pesan yang sama persis yang telah disampaikan oleh orang tua mereka.

Proses terakhir, yaitu berpikir dimana anak akan merenung sambil memaknai pesan. Proses ini memang terlihat sepele. Padahal anak sedang berpikir keras untuk merespon pesan yang telah disampaikan oleh orang tua mereka. Pesan ibu yang menyuruh anak untuk mengerjakan tugas

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

sekolah anak telah di proses di otak anak, sehingga anak dapat memaknai pesan yang disampaikan oleh orang tua mereka.

Setelah proses-proses tersebut dilalui, anak akan memberikan *feedback* berupa respon kepada orang tua selaku komunikator, agar komunikasi yang mereka jalankan tetap berjalan semestinya. Respon yang sering terlihat pada anak, yaitu respon negative. Dimana saat anak membalas ucapan orang tua dengan berdeham atau sengaja hanya membalas dengan ucapan 'ya'. Maksudnya, agar orang tua tahu kalau sang anak telah memahami pesan yang mereka sampaikan.

Orang tua yang mendengar respon negative anak membuat emosinya tersulut. Padahal orang tua sebagai komunikator telah menasehati anak mereka dan telah menyampaikan pesan sehalus mungkin agar anak dapat menerimanya. Sebagai balasan dari sang anak, orang tua tidak tinggal diam. Rata-rata orang tua yang mendapat jawaban anak seperti itu langsung marah. Bahkan sampai ada yang mengomel.

Sang anak juga tidak ingin mengalah. Mereka yang usianya telah menginjak remaja, merasa dirinya telah besar dan telah dewasa untuk mengurus dirinya sendiri. Mereka merasa kalau anak yang besar tidak perlu orang tua untuk memarahinya. Karena itu, emosi anak juga tersulut. Ia juga membalas perkataan orang tua dengan bentakan. Anak merasa ia tidak mau mengalah dalam argumen dengan orang tua mereka selama mereka menganggap dirinya benar. Karena itu anak juga marah, dan melampiaskannya pada *gadget.*

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

Emosi juga dapat ditunjukkan melalui bentuk komunikasi verbal dan non verbal. Dimana bentuk komunikasi tersebut memegang peranan penting dalam proses komunikasi.

Bentuk komunikasi nonverbal yang sering nampak dalam bentuk gerakan tubuh adalah saat orang tua berposisi kedua tangannya berada dipinggang, tindakan ini menunjukkan dia sedang kesal. Lalu salah satu tangannya diangkat untuk memegang dahinya, tanda kalau orang tua tersebut sedang pusing karena perkataannya tidak didengar. Dan gestur tangan yang sedang menunjuk-nunjuk anaknya, tanda dia sedang berkata sesuatu sambil marah.

Sedangkan gestur yang ditunjukkan anak pecandu *gadget* sedikit imut. Anak kadang menghentak-hentakkan kakinya ke lantai, tanda dia sedang sebal atas ucapan orang tuanya. Lalu melengoskan kepala kesamping, tanda kalau dia pura pura tidak mendengar atau tidak mau mendengarkan ucapan orang tua.

Bentuk komunikasi nonverbal yang terkahir, yaitu intonasi suara. Rata-rata intonasi seseorang saat percakapan biasa adalah 70dB. Dimana, semakin tinggi intonasi yang keluar, itu adalah tanda yang menunjukkan mereka sedang marah. Beberapa intonasi yang sering muncul dalam komunikasi orang tua dengan anak pecandu *gadget*, yaitu berteriak. Dimana jika hal tersebut dilakukan, memiliki berbagai maksud tersendiri. Ada berteriak karena membentak, ada yang berteriak untuk mencapai indera pendengaran anak, dan ada yang berteriak karena marah.

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

2. Sikap Tegas dan Pemberian *Rewards* Pada Anak

Tindakan tegas yang orang tua lakukan untuk mengurangi pemakaian *gadget* berlebihan, yaitu dengan menyita *gadget*-nya saat memasuki ujian sekolah. Dan hanya membatasi pemakaian *gadget* sekitar kurang lebih 1 jam untuk membiarkan putrinya berkomunkasi dengan temannya.

Sebagai orang tua harus melakukan tindakan agar dapat mengurangi pemakaian *gadget* pada anak, diantaranya mendisiplinkan sang anak. Orang tua sebagai komunikator, memarahi anaknya karena terlalu sering bermain *gadget*. Beberapa orang tua menghukum anak mereka, dan ada yang mendiamkan anaknya.

Orang tua memberikan waktu kepada anak untuk mendinginkan pikirannya setelah dimarahi. Setelah itu, anak mereka akan menyadari apa yang telah ia perbuat. Dan berusaha untuk memperbaiki sikapnya dengan meminta maaf terlebih dahulu.

Orang tua sebagai komunikator ingin menyampaikan pesan yang berfungsi sebagai informasi, motivasi, dan pendidikan kepada komunikan atau anak mereka masing-masing. Pesan yang disampaikan seperti percakapan biasa atau percakapan sehari-hari.

Memang dari luar, percakapan seperti itu terlihat biasa saja. Padahal, orang tua sedang berusaha untuk menyampaikan maksud tertentu. Dimana orang tua sebagai komunikator, selain mengajak atau menghimbau anak untuk melakukan sesuatu, ada makna lain didalamnya. Mereka ingin

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

anaknya merespon perkataan orang tua, dengan meletakkan *gadget*-nya terlebih dahulu lalu melakukan hal yang diminta.

Orang tua sebagai komunikator lebih menyampaikan pesan kepada anak untuk menjauhkan anak mereka dari *gadget* yang selalu dipegangnya. Misalnya, menyuruh anak mereka untuk mengerjakan PR-nya, atau menyuruh untuk melakukan tugas rumah, seperti menyapu, membersihkan lantai, cuci piring, dan lain-lain.

Bentuk komunikasi yang dilakukan orang tua dengan anak pecandu *gadget* juga menggunakan bentuk komunikasi verbal dan nonverbal. Komunikasi verbal merupakan bentuk komunikasi yang paling sering dijumpai dalam komunikasi interpersonal ini. Dimana orang tua selaku komunikator menyampaikan pesan yang diterima oleh komunikan atau anak. Mereka saling berkomunikasi satu sama lain menggunakan perkataan atau kalimat yang membuat mereka saling memahami.

Perkataan yang paling dapat mempengaruhi perilaku anak, bersifat persuasif. Dimana orang tua membujuk, menyuruh, dan mendisiplinkan anaknya untuk melakukan sesuatu dengan menggunakan perkataan yang mudah dipahami oleh anak. Sehingga komunikasi orang tua dengan anak pecandu *gadget* dapat berjalan dengan efektif.

Beberapa bentuk yang digunakan dalam komunikasi nonverbal antara orang tua dengan anak, yaitu *Body Movement, Posture, and* Gesture (gerakan tubuh); *Eye Contact* (kontak mata); *Facial Expressions* (raut atau ekspresi wajah); dan *Vocal Cues* (intonasi suara).

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

Bentuk komunikasi nonverbal melalui kontak mata sangat diperlukan. Karena dapat memahami perasaan satu sama lain hanya dengan melalui mata. Tindakan yang sering terlihat, yaitu saat orang tua dan anak saling melebarkan mata, tanda kalau mereka sedang terkejut. Dan orang tua kadang menajamkan matanya, tanda kalau orang tua sedang serius.

Tindakan untuk mengatasi penggunaan *gadget* berlebih pada anak adalah dengan memberikan *rewards* atau kesenangan pada anak saat dihari libur, yaitu dengan mengajak anak jalan-jalan atau sekedar menikmati hiburan diluar rumah. Orang tua berusaha semaksimal mungkin untuk menuruti keinginan anak, selama itu menjauhkan *gadget* dari mereka.

Rewards lain yang dirasakan anak pecandu *gadget* adalah saat orang tua mereka memasang *wi-fi* dirumah untuk memenuhi kebutuhan internet mereka. Hal ini merupakan *rewards* terbersar bagi anak karena anak tidak perlu lagi mengurangi uang sakunya untuk membeli paket internet.

Terdapat *rewards* lagi yang muncul dalam bentuk komunikasi verbal dan non verbal. Dalam komunikasi verbal, orang tua sebagai komunikator memberikan pujian kepada anak mereka karena telah mengikuti pesan yang disampaikan oleh orang tua. Dan orang tua juga memuji anak saat anak telah mengubah perilakunya sesuai pesan yang berhasil sampai dapat dimaknai anak. Seperti saat orang tua mengucapkan

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

‘terimakasih’ atau memujinya dengan sesuatu yang berhasil anak kerjakan. Hal itu merupakan *rewards* tersendiri bagi anak.

Selain verbal, terdapat *rewards* dalam bentuk nonverbal juga. Hal ini dilakukan orang tua untuk memberikan pujian pada anak. Agar anak merasa nyaman dan aman saat bersama dengan orang tua mereka. Bentuk komunikasi ini dapat ditunjukan dengan Gerakan tubuh orang tua yang sedang mengelus kepala anak mereka. Tanda bahwa orang tua merasa lega dan senang atas apa yang anak mereka lakukan. Bentuk komunikasi nonvebal yang selanjutnya, yaitu ekspresi wajah. Hal ini sangat umum untuk ditunjukkan. Beragam ekspresi wajah yang ditimbulkan orang tua dengan anak pecandu *gadget* saat mereka berkomunikasi. Jika tersenyum, tanda jika mereka sedang senang. Senyum yang ditunjukkan orang tua menandakan bahwa orang tua telah puas atas perilaku anak mereka. Dan anak juga akan merasa dihargai.

3. Sikap Anak Lebih Mengutamakan *Gadget* Daripada Orang Tua

Komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh orang tua dengan anak pecandu *gadget* memiliki hambatan sekaligus efek dalam berlangsungnya proses komunikasi. Hambatan yang terlihat pada saat berlangsungnya proses komunikasi orang tua dengan anak adalah hambatan personal, hambatan media, hambatan Bahasa dan symbol. Hambatan dalam proses komunikasi yang dilakukan orang tua dengan anak, rata-rata lebih kearah hambatan personal. Dimana hambatan tersebut terjadi pada dalam diri komunikator maupun komunikan.

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

Hambatan personal yang terjadi dalam proses komunikasi meliputi sifat, sikap, emosi, *stereortype*, prasangka, dari dalam diri komunikator maupun komunikan. Biasanya terdapat dari emosi komunikan yang tidak menentu. Dan sikap komunikan yang tidak dapat fokus dalam berkomunikasi, Orang tua mengajak anak bicara saat sang anak sedang bermain *game*.

Hambatan selanjutnya, yaitu hambatan media terjadi saat saat sang orang tua ingin berkomunikasi, tiba-tiba *gadget* milik anak mati karena kehabisan baterai. Lalu, anak lebih mementingkan untuk meng-*charge gadget*-nya terlebih dahulu dari pada mendengar pesan yang diucapkan oleh orang tua.

Fenomena hambatan di atas menunjukkan bahwa anak lebih mengutamakan *gadget* daripada perkataan yang disampaikan oleh orang tua mereka. Hal ini menunjukkan bahwa *gadget* menjadi prioritas utama bagi anak pecandu teknologi tersebut. Peristiwa ini berarti orang tua telah gagal sebagai komunikator yang seharusnya menyampaikan pesan kepada komunikan melalui komunikasi efektif. Dengan adanya hambatan tersebut pesan yang disampaikan orang tua tidak dapat sampai dan tidak dapat dimaknai oleh anak. Sehingga anak tidak dapat mengubah perilakunya kearah yang lebih baik.

Hambatan lain terjadi saat orang tua sebagai komunikator menyampaikan pesan menggunakan bahasa yang terlalu tinggi, dan menggunkan simbol bentuk nonverbal seperti, intonasi yang terlalu tinggi

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

atau membentak, lalu menggunakan gerakan tubuh dan ekspresi wajah yang seakan-akan sedang marah. Hambatan ini yang membuat anak sebagai komunikan menjadi takut untuk merespon orang tua, dan tidak ingin mendengar ucapan sang orang tua.

Efek merupakan akibat yang ditimbulkan atau terlihat setelah proses komunikasi selesai dilakukan. Selain respon dan *feedback*, efek dapat berupa hasil positif atau negatif dari komunikasi interpersonal sesuai dengan tujuan dan target komunikasi itu dilakukan.

Respon dapat berupa positif, jika maksud atau tujuan dari komunikator terjadi atau timbul pada diri komunikan. Respon positif yang terjadi adalah saat sang anak telah berhasil memahami maksud orang tua untuk berhenti atau mengurangi pemakaian *gadget*-nya terlebih dahulu, lalu melakukan tindakan sesuai yang diinginkan orang tua sebagai komunikator. Beberapa anak memang ada yang patuh dan menuruti nasehat orang tuanya. Ada yang meresponya dengan perkataan lagi atas ucapan orang tuanya kearah yang positif.

Respon negatif yang timbul dalam diri komunikan setelah mereka selesai berkomunikasi dengan orang tua mereka adalah membalas perkataan orang tua kearah yang negatif atau bisa dikatakan membentak. Beberapa ada yang diam pura-pura tidak mendengarkan atau merespon hanya dengan diam. Sisanya ada yang marah, karena merasa orang tua mereka terlalu *talkative* mengenai *gadget* yang mereka gunakan.

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

Terdapat respon lagi yang muncul dalam bentuk komunikasi verbal dan non verbal. Dalam komunikasi verbal, respon yang ditunjukkan anak menunjukkan bahwa ia memang lebih megutamakan *gadget* dari pada lingkungan sekitarnya. Seperti saat orang tua mereka menyuruh anak untuk melakukan sesuatu, anak pecandu *gadget* akan lebih memilih untuk menunda pekerjaan yang telah diberikan oleh orang tua mereka. Anak yang telah kecanduan *gadget* akan menjawab dengan kata 'sebentar' sebagai respon dari pesan yang telah disampaikan orang tua mereka.

selain verbal, terdapat respon dalam bentuk nonverbal juga yang menunjukkan bahwa anak lebih memprioritaskan *gadget* daripada orang tua mereka. Hal ini ditunjukkan dengan wajah yang tertekuk, tanda kalau mereka sedang murung atau tidak suka atas apa yang disampaikan oleh orang tua. Anak berpikir jika orang tua menyuruh mereka diwaktu yang tidak tepat atau saat mereka sedang asyik-asyiknya bermain *game*, anak pecandu *gadget* akan menunjukkan ekspresi murung sebagai respon mereka.

Lalu bentuk nonverbal selanjutnya, yaitu jika anak pecandu *gadget* terlihat seperti atau menunjukkan ekspresi menggeram, berarti menandakan kalau mereka sedang marah. Anak akan menunjukkan ekspresi marah saat orang tua mengganggu mereka yang sedang bermain *gadget*. Dan jika tidak berekspresi atau terlihat dingin, tanda jika mereka sedang serius. Anak akan memasang ekspresi serius ketika mereka bermain *gadget* tanpa henti. Apalagi saat anak sedang asyik bermain

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

teknologi tersebut, orang tua bahkan tidak dapat mengganggunya. Karena terlihat jelas pada ekspresi wajah mereka.

B. Konfirmasi Temuan dengan Teori

Hasil penelitian yang telah dibahas diatas akan dicari relevansinya dengan teori-teori yang sudah ada. Hal ini dilakukan sebagai langkah lanjutan peneliti untuk mengkonfirmasi atau membandingkan temuan dengan teori sehingga didapatkan jawaban dari rumusan masalah secara holistis. Dalam penelitian ini, pemaparan mengenai temuan data teori interakionisme simbolik dikaitkan dengan bentuk komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak pecandu *gadget*.

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada proses komunikasi dan bentuk komunikasi interpersonal menggunakan teori interaksionisme simbolik yang merupakan khas penekanannya pada keutamaan interaksi manusia dan tindakan. Teori yang dikemukakan oleh George Herbert Mead ini memiliki 3 konsep utama, yaitu *mind*, *self*, dan *society*.

Komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak pecandu *gadget* yang dikaitkan dengan konsep *mind* (pikiran), Mead melihatnya sebagai proses berpikir yang lebih mengarah kepada penyelesaian masalah. Konsep ini diterapkan saat orang tua bekomunikasi dengan anak, terjadilah argument atau konflik didalamnya. Dalam konsep *mind*, orang tua sebagai komunikator dan anak sebagai komunikan, harus sebisa mungkin berpikir bagaimana cara mengatasi konflik yang terjadi antara mereka. Seperti halnya konflik anak yang kecanduan bermain *gadget*, sebagai orang tua harus berpikir bagaimana

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

untuk setidaknya mengurangi pemakaian teknologi tesebut agar orang tua tidak terlalu khawatir akan masa depan anak. Dengan pemikiran tersebut, orang tua melakukan penyiaan *gadget* selama masa ujian anak dan mengurangi pemakaian *gadget*-nya dihari libur dengan mengajak anak berpergian dengan tujuan hiburan.

Lalu *self* (pribadi) merupakan kemampuan untuk merefeksikan diri tiap individu dari penilaian sudut pandang atau pendapat orang lain. Melalui refleksi diri, Mead mengungkapkan jika seseorang dapat menyesuaikan keadaan dimana mereka berada, serta menyesuaikan makna dan efek tindakan yang dilakukan. Sikap simpati dan empatiklah yang membuat orang tua dengan anak pecandu *gadget* mengerti atau memahami satu sama lain. Hal ini juga yang membedakan mereka (manusia) dengan binatang.

Konsep terakhir dalam interaksionisme simbolik adalah *society* (masyarakat). Dimana konsep ini merupakan hubungan sosial yang diciptakan, dibangun, dan dikonstruksikan oleh tiap individu ditengah masyarakat. Hubungan masyarakat ini sangat mempengaruhi seseorang dalam memberikan kemampuan mengenai kritik *self* dalam mengendalikan pikiran seseorang. Konsep ini terlihat saat sang anak yang selalu bermain *gadget* dengan teman-temanya membuat mengetahui jika temannya mendapat remidi saat ulangan dikelas. Hal ini membuat anak memiliki kritik *self* . Kemampuan tersebut membuat anak menyadari dirinya sendiri, jika berdampak buruk seperti temannya kalau terlalu sering bermain *gadget*.

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

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dibahas pada bab-bab terdahulu tentang komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu *gadget* di Nyamplungan Surabaya, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai hasil dari penelitian, yaitu:

Proses komunikasi interpersonal menggunakan model *two way process communication* dimana proses tersebut dilakukan saat orang tua sebagai komunikator menyampaikan pesan berupa informasi atau nasehat yang mendidik kepada anak, lalu anak sebagai komunikan menerima pesan tersebut, memprosesnya, hingga memaknai pesan, sehingga anak dapat memberikan respon secepatnya. Lalu, tujuan dari orang tua tersampaikan dan efek yang terlihat pada anak dapat timbul, seperti ada yang diam, patuh, cuek, hingga membentak.

Hambatan yang terlihat pada saat berlangsungnya proses komunikasi orang tua dengan anak adalah hambatan personal, hambatan media, hambatan Bahasa dan symbol. Efek positif yang terjadi adalah saat sang anak telah berhasil memahami maksud orang tua untuk berhenti atau mengurangi pemakaian *gadget*-nya terlebih dahulu, lalu melakukan tindakan sesuai yang diinginkan orang tua sebagai komunikator. Efek negatif yang timbul dalam diri komunikan setelah mereka selesai berkomunikasi dengan orang tua mereka

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

adalah cenderung membalas perkataan orang tua kearah yang negatif atau bisa dikatakan membentak.

Bentuk komunikasi yang dilakukan orang tua dengan anak pecandu *gadget* menggunakan komunikasi verbal dan nonverbal. Komunikasi verbal lebih dijumpai dalam bentuk perkataan. Lalu beberapa bentuk yang digunakan dalam komunikasi nonverbal antara orang tua dengan anak, yaitu *Body Movement, Posture, and* Gesture (gerakan tubuh); *Eye Contact* (kontak mata); *Facial Expressions* (raut atau ekspresi wajah); dan *Vocal Cues* (intonasi suara).

B. Saran

Setelah peneliti penyelesaikan pembahasan skripsi, maka pada bab penutup ini peneliti mengemukakan saran dengan hasil pengamatan, saran-saran yang dikemukakan peneliti antara lain:

1. Untuk pihak orang tua dapat lebih memperhatikan anak agar memudahkannya dalam memantau perkembangan anak.
2. Untuk pihak orang tuar lebih bersabar dalam menghadapi anaknya, menggunakan komunikasi sefektif mungkin agar tercipta hubungan yang harmonis.
3. Untuk orang tua dan anak agar dapat bekerjasama satu sama lain untuk membatu meningkatkan prestasi anak.

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

DAFTAR PUSTAKA

Al-Jauzi. 2013. *Ibu Engkaulah Harta Terindahku*. Jakarta: Pustaka Akhlak.

Amperiyanto, Tri. 2014. *Tips Ampuh Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Ardianto, Elvirano Lukiati Komala, dan Siti Karlinah. 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar, Revisi*. Banung:Simbiosa Rekamata Media.

Badan Pusat Statistik Kota Surabaya. 2017. *Kecamatan Semampir Dalam Angka*.

Beebe, Steven A. 1996. *Interpesonal Communication: Relating to Others*, USA: Seventeenth Street Studios.

Bungin, Burhan. 2008. *Analisis Data Penelitian Kualitatif: Pemahaman Filosofis dan Metodologis ke Arah Penguasaan Model Aplikasi*. Jakarta: Rajawali Press.

Effendy, Onong Ucjana. 2008. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Hendi, H. dan Suhendi, Rahmadani Wahyu. 2000. *Pengantar Studi Sosiolog Keluarga*. Bandung: Pustaka Setia.

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

Keontjaraningrat. 1991. *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia.

Liliweri, Alo. 1991. *Komunikasi Antarpribadi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

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

Mansur. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

McBride, Sean. 1983. *Many Voice One World*. Jakarta: Balai Pustaka.

Muhammad, Arni. 2009. *Komunikasi Organisasi*. Jakarta: Bumi Aksara.

Mujiono, Yoyon. 2015. *Ilmu Komunikasi*. Surabaya: Jaudar Press.

Mukhtar. 2013. *Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: Referensi GP Press Group.

Naim, Ngainun. 2011. *Dasar-dasar Komunikasi Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Oetomo, Budi Sutedjo Dharma.2002. *e-Education Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.

Rakhmat, Jalaludin. 1994. *Keluarga Muslim Dalam Masyarakat Modern*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Ritzer, George and Douglas J Goodman. 2007. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana.

Sugiyo. 2005. *Komunikasi Antar Pribadi*, Semarang: Unnes Press.

Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.

Suharsini, Arikunto. 1996. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rinika Cipta.

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

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

JURNAL

Indriyani, Maulita. 2018. *Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 5-6 Tahun.* Lampung: Universitas Lampung

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

Irianto, Agus. 2018. *Komunikasi Interpersonal antara Orang Tua dan Anak Remaja serta Identitas Diri Remaja.* Sumatera Barat: Universitas Negeri Padang.

Mahera, Dwiedha. 2018. *Peran Orang Tua Tunggal Terhaap Penggunaan Gadget* Pada Anak. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

Paramitha, Dica Aditya. 2014. *Komunikasi Interpersonal Orang Tua dengan Anak yang Bertempat Tinggal di Rusunawa UPN "Veteran" Jawa Timur Dalam Membangun Motivasi Belajar Anak. Surabaya: Universitas Pembangunan Nasional "Veteran".*

Parto, Yosef Kaprino. 2017. *Komunikasi Orang Tua Kepada Anak Dalam Mencegah Terjadinya Dampak Negatif Gadget.* Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Permana, Dimas Arya Dwi. 2015. *Komunikasi Interpersonal Orangtua Kepada Anak dalam Memahami Dampak Bermain Game Online. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.*

Sa'dah. 2015. *Dampak Penggunaan Gadget Terhaap Perilaku Sosial Siswa.* Cirebon: IAIN Syekh Nurjati.

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

Witrianti, Made. 2013. *Bentuk Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pengguna Gadget Aktif.* Surabaya: UPN "Veteran" Jawa Timur.

INTERNET

Diakses dari http://surabaya.tribunnews.com/ "*Penetrasi Pengguna Internet Tahun 2018 Diprediksi Tumbuh Hingga 60%*" pada tanggal 29 November 2018 pukul 20.28 WIB.

Diakses dari https://pakarkomunikasi.com/proses-komunikasi-interpersonal/amp pada tanggal 17, "*Proses Komunikasi Interpersonal*" April 2019, pukul 19.27 WIB.

Diakses dari https://id.m.wikipedia.org/wiki/Ampel,_Semampir,_Surabaya, "*Masjid Ampel*", pada tanggal 29 November 2018 pukul 20.42 WIB.

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