

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kajian Literatur

2.1.1 *Review Penelitian Sejenis*

Mendalami penelitian terdahulu sebelum melakukan sebuah penelitian sangatlah penting. Pada sebuah upaya untuk melakukan penelitian maka dibutuhkan sebuah panduan untuk setiap hasil penelitian yang sudah ada sebelumnya yang akan berkaitan dengan sebuah penelitian yang sedang dilakukan. Oleh karena itu mengkaji penelitian terdahulu sangatlah penting agar kita bisa mendapatkan gambaran mengenai permasalahan apa yang akan kita angkat dalam penelitian, selain itu mengkaji penelitian terdahulu juga dapat berfungsi untuk memperbaiki, mengembangkan, dan melengkapi kekurangan pada penelitian sebelumnya.

Dibawah ini merupakan beberapa penelitian terdahulu yang peneliti temukan sebagai bahan referensi dalam penelitian ini, diantaranya yaitu sebagai berikut :

Tabel 2.4
Review Penelitian Sejenis

No	Nama Peneliti	Judul	Pendekatan Penelitian	Hasil	Perbedaan dengan penelitian ini
1	Marianna, Siagian, Mailin, Erwan Effendi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (2021)	Strategi Komunikasi Interpersonal Orang Tua Pada Anak Remaja Pecandu <i>Gadget</i> di Desa Simirik Kecamatan Batunadua Kota Padang Sidempuan	Penelitian ini menggunakan metode lapangan dengan pendekatan kualitatif deskriptif dan pengumpulan data menggunakan kuesioner	Dengan adanya komunikasi interpersonal dapat memberikan pemahaman dan pengertian mengenai <i>gadget</i> serta mengenal batasan-batasan mengenai <i>gadget</i> .	Penelitian ini meneliti bagaimana pola komunikasi orang tua pada anak yang mengalami ketergantungan <i>gadget</i> .
2	Nurlela Gustiawati	Pola Komunikasi	Penelitian ini menggunakan	Terdapat 3 pola	Lokasi penelitian

	Universitas Islam Negeri syarif Hidayatullah Jakarta (2021)	orang Tua Terhadap Anak <i>Nomophobia</i> di Kelurahan Kelapa Tiga Permai Bandar Lampung	metode penelitian kualitatif deskriptif	komunikasi orang tua yaitu: <i>Permissive, Authoritaria n, Autoritative</i>	serta informan yang dipilih yaitu 3 orang tua di Halmahera Timur, 1 informan akademis yaitu dosen psikologi dan 1 informan ahli yaitu psikolog.
3	Djurdjur Luciana Radjagukguk Universitas Nasional (UNAS)	Pola Strategi Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Pada Era	Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif	Pola strategi komunikasi yang digunakan oleh orang tua di era digitalisasi	Pada penelitian ini objek penelitiannya yaitu pola komunikasi

	Jakarta (2020)	Digitalisasi (Studi : Waega Malinjo Pasar Minggu Jakarta Selatan)		saat ini yaitu dengan memberikan pemahaman mengenai dampak positif dan negatif dalam penggunaan <i>gadget</i> .	orang tua yang memiliki anak ketergantu ngan <i>gadget</i> di Halmahera Timur Provinsi Maluku Utara.
--	-------------------	--	--	--	---

2.2 Kerangka Konseptual

2.2.1 Komunikasi

2.2.1.1 Pengertian Komunikasi

Menurut James A. F. Stoner, pengertian komunikasi adalah suatu proses pada seseorang yang berusaha untuk memberikan pengertian dan informasi dengan cara menyampaikan pesan kepada orang lain.

Komunikasi sendiri mempunyai peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, dari kegiatan sehari-hari yang dilakukan, sudah tentu manusia melakukan komunikasi karena manusia merupakan makhluk sosial dimanapun dan

kapanpun dan dalam kesadaran atau situasi seperti apa, manusia akan selalu melekat dengan komunikasi. Dengan berkomunikasi manusia dapat memenuhi kebutuhannya dan dapat mencapai apapun didalam tujuan-tujuan hidupnya, karna komunikasi merupakan hal yang paling mendasar untuk makhluk sosial. Manusia ingin berhubungan dengan manusia lainnya dan manusia juga ingin mengetahui lingkungan yang berada di sekitarnya, tidak hanya itu manusia juga ingin mengetahui apa yang terjadi dalam dirinya. Oleh karena itu dari rasa keingintahuannya inilah yang memaksa manusia perlu melakukan komunikasi.

2.2.1.2 Tujuan dan Fungsi Komunikasi

Dalam komunikasi memiliki tujuan untuk apa komunikasi itu dilakukan, dan berikut merupakan tujuan dari komunikasi menurut Prof. Drs.Onong Uchjana Effendi, M.A. adalah :

1. Mengubah sikap (*to change the attitude*)
2. Mengubah opini /pendapat/pandangan (*to change the opinion*)
3. Mengubah perilaku (*to change the behavior*)
4. Mengubah masyarakat (*to change the society*)

Selain itu didalam komunikasi juga terdapat fungsi komunikasi diantaranya sebagai berikut :

1. Menginformasikan
2. Mendidik
3. Menghibur
4. Mempengaruhi

2.2.1.3 Jenis-Jenis Komunikasi

1) Komunikasi Interpersonal

Menurut Devito (1989), komunikasi interpersonal adalah penyampaian pesan oleh satu orang dan penerimaan pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil orang, dengan berbagai dampaknya dan dengan peluang untuk memberikan umpan balik segera (Effendy,2003, p. 30). Onong U. Effendy (Effendy,1993:61), mengutarakan komunikasi antar pribadi adalah komunikasi antara dua orang dimana kontak langsung terjadi dalam bentuk percakapan, bisa langsung berhadapan muka (*face to face*) atau bisa melalui media seperti telepon. Ciri khas komunikasi antar pribadi yakni dua arah atau timbal balik.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dalam proses pertukaran pesan yang dilakukan secara langsung baik melalui *face to face*, atau berlangsung secara dua arah juga dapat dilakukan dengan menggunakan media seperti *gadget* atau telepon.

Berikut ini Richard L Weaver memberikan karakteristik dalam komunikasi antarpribadi yaitu :

- (1) Melibatkan paling sedikit dua orang.
- (2) Adanya umpan balik atau *feedback*.
- (3) Tidak harus tatap muka.
- (4) Tidak harus bertujuan.
- (5) Menghasilkan beberapa pengaruh atau *effect*.
- (6) Tidak harus melibatkan atau menggunakan kata-kata.

(7) Dipengaruhi oleh konteks

Arni Muhammad (2005:168) menyatakan bahwa komunikasi interpersonal mempunyai beberapa tujuan, yaitu :

1) Menemukan Diri Sendiri

Salah satu tujuan komunikasi interpersonal adalah menemukan personal atau pribadi. Bila kita terlibat dalam pertemuan interpersonal dengan orang lain kita belajar banyak sekali tentang diri kita maupun orang lain. Komunikasi interpersonal memberikan kesempatan kepada kita untuk berbicara tentang apa yang kita sukai, atau mengenai diri kita. Adalah sangat menarik dan mengasyikkan bila berdiskusi mengenai perasaan, pikiran, dan tingkah laku kita sendiri. Dengan membicarakan diri kita dengan orang lain, kita memberikan sumber balikan yang luar biasa pada perasaan, pikiran, dan tingkah laku kita.

2) Menemukan Dunia Luar

Hanya komunikasi *interpersonal* menjadikan kita dapat memahami lebih banyak tentang diri kita dan orang lain yang berkomunikasi dengan kita. Banyak informasi yang kita ketahui datang dari komunikasi interpersonal, meskipun banyak jumlah informasi yang datang kepada kita dari media massa hal itu seringkali didiskusikan dan akhirnya dipelajari atau dialami melalui interaksi interpersonal.

3) Membentuk Dan Menjaga Hubungan Yang Penuh Arti

Salah satu keinginan orang yang paling besar adalah membentuk dan memelihara hubungan dengan orang lain. Banyak dari waktu kita digunakan dalam komunikasi interpersonal diabdikan untuk membentuk dan menjaga

hubungan sosial dengan orang lain.

4) Berubah Sikap Dan Tingkah Laku

Banyak waktu kita pergunakan untuk mengubah sikap dan tingkah laku orang lain dengan pertemuan interpersonal. Kita boleh menginginkan mereka memilih cara tertentu, misalnya membeli barang tertentu, melihat film, menulis & membaca buku, memasuki bidang tertentu dan percaya bahwa sesuatu itu benar atau salah. Kita banyak menggunakan waktu terlibat dalam posisi *interpersonal*.

5) Untuk Bermain Dan Kesenangan

Bermain mencakup semua aktivitas yang mempunyai tujuan utama adalah mencari kesenangan. Berbicara dengan teman mengenai aktivitas kita pada waktu akhir pekan, berdiskusi mengenai olahraga, menceritakan cerita dan cerita lucu pada umumnya hal itu merupakan pembicaraan untuk menghabiskan waktu. Dengan melakukan komunikasi interpersonal semacam itu dapat memberikan keseimbangan yang penting dalam pikiran yang memerlukan rileks dari semua keseriusan di lingkungan kita.

6) Untuk Membantu

Ahli-ahli kejiwaan, ahli psikologi klinis dan terapi menggunakan komunikasi interpersonal dalam kegiatan profesional mereka untuk mengarahkan kliennya. Kita semua juga berfungsi membantu orang lain dalam interaksi *interpersonal* kita sehari-hari. Kita berkomunikasi dengan seorang teman yang putus cinta, berkonsultasi dengan mahasiswa tentang mata kuliah yang sebaiknya diambil dan lain sebagainya.

Dapat ditarik bahwa ketika kita berkomunikasi interpersonal, setiap orang atau individu mempunyai tujuan yang berbeda-beda, sesuai dengan kebutuhan dari masing-masing individu itu sendiri.

Menurut Devito, komunikasi interpersonal akan efektif apabila lima kualitas umum tersebut dipertimbangkan yaitu :

(1) Keterbukaan (*openness*)

Keterbukaan (*openness*) memiliki arti bahwa antara orang tua dan anak harus memiliki saling keterbukaan. Yang dimaksud dari keterbukaan adalah orang tua menanakan kejujuran kepada anaknya. Adanya sikap saling keterbukaan ini agar semua masalah yang dihadapi sang anak, anak bisa dan dapat mengutarakan kepada orang tua dan orang tua mendengarkan dan memberi solusi terhadap masalah yang dihadapi anak tersebut agar anak merasa dilindungi dan terayomi oleh orang tuannya.

(2) Empati(*emphaty*)

Pembentukan pribadi merupakan pembentukan dari karakter seseorang dan ditanamkan sejak dini. Hal ini di ajarkan agar seseorang dapat merasakan yang dirasakan oleh orang lain. Untuk konteks dalam proses penanaman empat dari orang tua kepada anak, orang tua memberi tahu baik dan buruk terhadap suatu perilaku kemudian orang tua akan memberikan pemahaman tentang sebab dan akibat dari suatu persoalan. Kemudian barulah orang tua akan nasehati dengan baik kepada sang anak agar anak mendapatkan solusi yang tepat, bahkan akan membuat anak berperilaku menjadi lebih baik.

(3) Sikap mendukung (*supportiveness*)

Sikap mendukung ini senantiasa mengarah, membimbing dan mendukung anak-anaknya dalam aktivitas terutama dalam bidang pendidikan untuk meraih prestasi serta membimbing agar anak-anaknya menjadi anak yang

(4) Sikap positif (*positiveness*)

Orang tua akan menanamkan sikap positif terhadap anak agar anak juga lebih bijak dalam mengambil tindakan.

(5) Kesetaraan (*equality*)

Dalam menanamkan sikap kesetaraan terhadap anak, orang tua juga harus menanamkan sikap saling menghargai dan menghormati kepada siapapun entah itu dari adanya perbedaan agama, suku, strata sosial dan lain sebagainya, bukan menjadi hal yang membuat sang anak menjadi tidak toleran.

2) Komunikasi Intrapribadi (*Intrapersonal Communication*)

Komunikasi intrapribadi merupakan komunikasi yang dilakukan dengan diri sendiri, baik disadari atau tidak disadari dalam proses komunikasi yang terjadi di dalam diri individu, Proses berkomunikasi dengan diri sendiri ini terjadi dengan sendirinya hal ini terjadi dikarenakan adanya seseorang yang memberi arti terhadap sesuatu objek yang diamatinya atau terbentuk dalam pikirannya seperti bentuk benda, kejadian alam, peristiwa, pengalaman, fakta yang mengandung arti bagi manusia, baik yang terjadi di luar maupun dalam diri seseorang.

3) Komunikasi Verbal

Prof. Deddy Mulyana, M.A., Ph.D, Dalam salah satu bukunya yang berjudul Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar, Prof.Deddy Mulyana, M. A., Ph.D. mengemukakan pengertian komunikasi verbal (*verbal communication*) ialah bentuk komunikasi yang disampaikan komunikator kepada komunikan dengan cara tertulis (*written*) atau lisan (*oral*).

Komunikasi verbal adalah kegiatan komunikasi antar individu ataupun kelompok dengan menggunakan bahasa lisan secara langsung, komunikasi verbal digunakan untuk penyampaian pesan antar satu dengan yang lain. Proses komunikasi verbal berlangsung secara baik apabila komunikan dapat mengartikan pesan dari komunikator secara tepat.

Contohnya komunikasi antar orang tua dengan anak dan dalam interaksi tersebut orang tua cenderung berusaha mempengaruhi anak agar terlibat secara pikiran dan emosi untuk memperhatikan apa yang disampaikan.

4) Komunikasi *Nonverbal*

Menurut Adityawarman (2000), komunikasi *nonverbal* adalah komunikasi yang tidak menggunakan kata-kata. Resberry (2004) berpendapat bahwa komunikasi *nonverbal* merupakan suatu tindakan dan perilaku manusia serta memiliki makna. Kemudian, menurut Atep Adya Barata menyampaikan bahwa: “Komunikasi non verbal adalah komunikasi yang diungkapkan lewat objek di setiap kategori lainnya (*the object language*), komunikasi menggunakan gerak (*gesture*) sebagai sinyal (*sign language*), serta komunikasi melalui tindakan atau gerakan tubuh (*action language*).

Komunikasi *nonverbal* adalah kegiatan komunikasi antar individu atau kelompok dengan menggunakan perangkat ataupun bahasa tubuh. Biasanya komunikasi *nonverbal* digunakan untuk memperjelas pesan ketika komunikasi verbal tidak mampu menjelaskan secara jelas. Komunikasi *nonverbal* dapat menerjemahkan gagasan, keinginan, atau maksud yang terkandung dalam hati seperti pelukan, usapan tangan, tepuk tangan, duduk, dan berdiri tegak.

Contohnya kebiasaan orang tua ketika ingin menyuruh anaknya untuk diam atau jangan berisik, maka biasanya orang tua akan meletakkan jari telunjuknya di bibir dan si anak akan memahami apa yang dimaksud oleh orang tuanya. Kebiasaan itu pun biasanya akan ditiru oleh si anak.

2.2.2 Pola

2.2.2.1 Pengertian Pola

Pola merupakan suatu hal yang dapat digunakan untuk menunjukkan suatu objek yang sulit untuk dapat digunakan dalam menemukan suatu proses yang nantinya digunakan untuk menemukan suatu proses sekaligus unsur-unsur yang menjadi pendukungnya.

Menurut Maimun (2017) pola adalah suatu sistem, cara kerja, ataupun bentuk dari segi kegiatan. Sedangkan Menurut Kurniasari (2015) pola adalah bentuk model, sistem ataupun cara kerjanya. Pola dapat dikatakan sebagai model yang berarti cara untuk menunjukkan suatu proses yang didalamnya mengandung hubungan dengan unsur pendukungnya.

Pola merupakan sebuah bentuk atau rancangan menurut Colin *English Dictionary*, pola (*pattern*) adalah :

- 1) Pola merupakan susunan dari unsur-unsur atau bentuk bentuk tertentu (*arrangement of lines, shapes*)
- 2) Suatu cara yang terjadi secara tersusun (*when in which something happens or is arranged*).
- 3) Pola adalah suatu desain atau kerangka dari sesuatu yang telah terbentuk (*design or instruction from which something is to be made*).
- 4) Pola adalah sesuatu atau seseorang yang menjadi model atas sesuatu yang lainnya (*use something / somebody as a model for something/somebody*).

Dalam hal ini pola mempunyai arti untuk mengetahui bagaimana cara kerja yang tersusun dengan tetap berlandaskan pada teori.

2.2.2.2 Tahapan Pengenalan Pola

Berdasarkan piaget dalam masyithoh (2015) berpendapat suatu tahap pengenalan pola dibagi menjadi beberapa proses. Antara lain tahapannya sebagai berikut :

1. Tahap Sensori Motor

Tahap sensori motor yaitu suatu proses yang mempunyai kemampuan dalam menggunakan alat indra.

2. Tahap Pra Operasional.

Tahap pra operasional yaitu suatu tahap proses yang sudah mengetahui bentuk.

3. Tahap Kongkret Operasional

Tahap kongkret operasional yaitu tahap proses yang menunjukkan suatu sikap yang bertindak sesuai nyata dengan situasi.

4. Tahap Formal Operasional

Tahap formal operasional yaitu tahap akhir suatu rangkaian sebelumnya melalui cara berpikir seluruhnya, bersikap sesuai situasi, dengan menyimpulkan rangkaian proses, serta memberikan informasi serta memberikan evaluasi tahap tindakan.

2.2.3 Definisi Pola Komunikasi

Pola komunikasi diartikan sebagai bentuk atau pola hubungan dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan cara yang tepat, sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami (Djamarah, 2004). Pola komunikasi adalah suatu gambaran yang sederhana dari proses komunikasi yang memperlihatkan kaitan antara satu komponen – komunikasi dengan komponen lainnya (Soejanto, 2005).

Dimensi pola komunikasi terdiri dari dua macam, yaitu pola yang berorientasi pada konsep dan pola yang berorientasi pada sosial yang mempunyai arah hubungan yang berlainan (Soenarto, 2006).

Jadi dapat di tarik bahwa pola komunikasi adalah bentuk hubungan antara dua orang atau lebih dalam proses pertukaran pesan yang mengaitkan dua komponen yaitu gambaran atau konsep yang meliputi langkah-langkah pada suatu aktivitas, dengan komponen-komponen yang menjadi bagian penting dari terjadinya hubungan komunikasi antar manusia atau dari sebuah kelompok dan organisasi.

Terdapat empat pola komunikasi menurut Joseph A. Devito (2007:277-278) diantaranya :

1) Pola keseimbangan

Pola keseimbangan ini lebih terlihat pada teori dari pada prakteknya, tetapi Ini merupakan awal yang bagus untuk melihat komunikasi pada hubungan yang penting. Komunikasi yang terjalin sangat terbuka, jujur, langsung dan bebas. Pola keseimbangan dapat menunjukkan kemampuan individu untuk melakukan interaksi dengan kondisi lingkungan dimana berada.

2) Pola keseimbangan terbalik

Dalam pola keseimbangan terbalik, masing-masing anggota keluarga mempunyai orientasi diatas daerah atau wewenang yang berbeda. Masing-masing kelompok adalah sebagai pembuat keputusan konflik yang terjadi antara keduanya, dianggap bukan ancaman karena keduanya memiliki keahlian sendiri-sendiri untuk menyelesaikannya.

3) Pola pemisah tidak seimbang

Pola pemisah tidak seimbang, satu orang dalam keluarga mendominasi. Pola komunikasi ini hanya terfokus pada satu orang sebagai pengatur atau penentu dari kegiatan komunikasi yang dilakukan.

4) Pola Monopoli

Dalam pola monopoli ini, sama-sama menganggap dirinya sebagai penguasa. Keduanya lebih suka memberi nasehat dari pada berkomunikasi untuk saling bertukar pendapat.

Pola ini sebagai upaya untuk saling mempengaruhi sehingga proses komunikasi dapat berjalan dari masing-masing individu yang melakukan komunikasi.

2.2.3.1 Jenis-Jenis Pola Komunikasi

1) Pola Komunikasi Primer

Pola komunikasi primer merupakan proses penyampaian ide kepada seseorang atau kepada komunikan yang menjadi penerima pesan dengan menggunakan simbol (symbol) sebagai media atau saluran dalam penyampaian pesan tersebut. Dalam pola ini terdapat dua lambang, antara lain lambang verbal dan lambang nonverbal. Lambang verbal sendiri menggunakan bahasa sebagai lambang yang paling banyak dan paling sering digunakan oleh orang-orang dalam melakukan komunikasi, karena bahasa merupakan hal yang mampu mengungkapkan pikiran dari pemberi pesan atau komunikator. Lambang nonverbal yaitu menggunakan lambang yang digunakan dalam berkomunikasi selain berkomunikasi dengan bahasa, karena komunikasi nonverbal menggunakan isyarat dengan anggota tubuh antara lain mata, kepala, bibir, dan tangan.

2) Pola komunikasi sekunder

Pola Komunikasi Sekunder merupakan pola komunikasi dengan melakukan penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan media atau alat dan sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang pada media yang utama. Pemberi pesan menggunakan media ini agar sasaran komunikasi yang jauh tempatnya, atau banyak jumlahnya.

Pola komunikasi ini semakin lama semakin efektif dan efisien, karena didukung oleh pola komunikasi linear.

3) Pola Komunikasi Linear

Pola Komunikasi Linear merupakan pola komunikasi yang mengandung makna lurus atau dari satu titik ke titik yang lainnya berjalan searah terarah. Jadi dalam proses komunikasi linear biasanya terjadi secara tatap muka (*face to face*), tetapi bisa juga dengan menggunakan media. Dalam proses komunikasi ini, pesan akan terbilang efektif apabila komunikasi dilakukan didukung teknologi komunikasi yang semakin canggih.

4) Pola Komunikasi Sirkuler

Pola komunikasi sirkuler merupakan pola yang digunakan untuk menggambarkan proses komunikasi yang dibuat oleh Osgood bersama Schramm. Pola ini menggambarkan komunikasi sebagai proses yang dinamis, di mana pesan ditransmisit melalui proses encoding dan decoding. Encoding adalah transilasi yang dilakukan oleh sumber atas sebuah pesan, dan decoding adalah transilasi yang dilakukan oleh penerima terhadap pesan yang berasal dari sumber. Hubungan antara encoding dan decoding adalah hubungan antara sumber dan penerima secara simultan dan saling mempengaruhi satu sama lain.

2.2.4 Gadget

2.2.4.1 Pengertian Gadget

Gadget adalah perangkat elektronik yang dimana ukurannya relatif kecil dan memiliki fungsi khusus serta menjadi bagian penting dari revolusi industri 4.0 sebagai alat untuk mempermudah segala kegiatan di zaman seperti sekarang ini

mulai dari komunikasi, mengelola berkas, hingga dapat mempermudah transaksi jual beli dan lain sebagainya.

Menurut Garini (seperti dikutip dalam Rohman, 2017 : 27), mengatakan bahwa *gadget* merupakan perangkat alat elektronik kecil yang mempunyai banyak fungsi. *Gadget (smartphone)* atau secara sederhana disebut sebagai telephone genggam sekarang ini sudah mempunyai banyak fitur serta fungsi yang semakin kompleks untuk memudahkan penggunaanya.

2.2.4.2 Jenis-Jenis Gadget

Di era seperti sekarang ini *gadget* merupakan sesuatu yang digemari oleh masyarakat khususnya anak-anak. Dibawah ini merupakan jenis - jenis *gadget* yang sering digunakan, antara lain :

- 1) *Smartphone* : merupakan sebuah alat atau perangkat komunikasi elektronik tanpa kabel yang memiliki kelebihan yaitu mudah untuk dibawa kemana-mana, memudahkan kita untuk mencari, mendapatkan, dan berbagi informasi, dan memiliki cakupan yang cukup luas.
- 2) *Ipad* : berbeda dengan *smartphone*, *Ipad* memiliki ukuran yang lebih besardan serupa dengan komputer tablet serta memiliki fungsi tambahan pada sistem operasinya.
- 3) *Notebook* : merupakan perpaduan dari komputer portabel dan alat ini sama halnya dengan *notebook* dan komputer.

2.2.4.3 Fungsi Gadget

Berikut ini merupakan beberapa fungsi *gadget*, antara lain yaitu :

- 1) **Akses Internet** : *gadget* dapat digunakan untuk mengakses internet, dimana dengan mengakses internet kita dapat mencari, mendapatkan dan berbagi informasi atau apa saja seperti mengakses tugas, melihat video, mendengarkan musik dan lain-lain.
- 2) **Media Hiburan** : *gadget* dapat digunakan sebagai media hiburan, karena dengan adanya *gadget* kita dapat mendengarkan musik, menonton video atau mengakses media sosial seperti *instagram*, *tiktok*, *youtube*, *facebook* dan bahkan banyak permainan yang bisa dimainkan melalui *gadget*.
- 3) **Media Komunikasi** : dengan adanya *gadget* kita dapat berkomunikasi dengan orang lain meskipun memiliki perbedaan jarak dan waktu, komunikasi lebih efektif dan efisien, kita juga bisa memperoleh informasi ataupun bertukar informasi dengan cepat.
- 4) **Menambah Wawasan** : dengan adanya *gadget* kita dapat mencari berbagai informasi dan dapat mengakses berbagai hal yang bermanfaat contohnya kita bisa belajar melalui video yang ada pada *youtube* ataupun melalui aplikasi *online* untuk menambah wawasan.
- 5) **Memperluas Circle Pertemanan** : dengan memainkan *gadget* di media masa seperti *Facebook*, *Instagram* dan lain sebagainya, dapat menambah pertemanan, baik dari dalam negeri maupun luar negeri sekalipun, tanpa harus melakukan interaksi secara langsung.

2.2.4.4 Dampak Penggunaan *Gadget*

Gadget sendiri memiliki manfaat dan kelebihan dalam kegunaanya tidak heran dapat mengakibatkan dampak positif dan juga negatif bagi penggunanya. Berikut ini beberapa dampak penggunaan *gadget* antara lain :

1) Dampak Positif Penggunaan *Gadget*

- (1) *Gadget* mempermudah dalam melakukan komunikasi dan juga interaksi dengan khalayak penggunanya melalui media sosial baik itu *chattingan* atau *video call*.
- (2) Seiring dengan berkembangnya zaman saat ini *gadget* sudah semakin canggih dan dapat mempersingkat jarak dan waktu sehingga mempermudah dalam melakukan interaksi satu dengan yang lainnya dimana jarak dan waktu sudah tidak menjadi halangan dan masalah.
- (3) Para siswa dan juga mahasiswa sangat diuntungkan dengan adanya *gadget* ini karena dapat mengkonsultasikan mengenai tugas agar tidak ada *miss* komunikasi, selain itu kita juga dapat mengakses banyak pengantuan diplatform *online* yang telah di sediakan.
- (4) Menurut Ali Akhmadi (2019) bahwa pemanfaatan *gadget* bagi anak dalam belajar dapat membantu siswa memperoleh berita dan informasi pelajaran dengan melakukan pencarian di mesin pencari berita (*google*) yang diinginkan dengan cepat.
- (5) *Gadget* sendiri dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang aktif inovatif, efektif dan juga menyenangkan.

- (6) Adanya *gadget* kita dapat mengetahui berbagai macam informasi yang diterbitkan dari dalam negeri bahkan dari luar negeri sekalipun.

2) Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

- (1) Dapat menyebabkan kecanduan bagi penggunanya jika digunakan secara berlebihan dan tidak dikontrol sama sekali, selain itu sangat mudah untuk mengakses situs terlarang dan adegan kekerasan, bahkan jika terlalu sering menggunakan *gadget* juga pengguna akan menganggap *gadget* adalah segala-galanya dan fatalnya perangkat itu akan dianggap sebagai hidupnya. Oleh karena itu mereka akan sangat khawatir jika *gadget* itu jauh dari genggamannya. Akhirnya akan mengganggu keharmonisan antara orang tua, lingkungan bahkan teman-temannya, sehingga akan menjadikannya pribadi yang individualis.
- (2) Dengan kemudahan yang diberikan oleh *gadget* untuk mengakses media *online* dan teknologi hal ini dapat menyebabkan kurangnya aktivitas yang terjadi karena timbulnya kemalasan akibat *gadget* tersebut.
- (3) Penggunaan *gadget* yang tidak teratur atau berlebihan dapat berdampak pada kesehatan.
- (4) Mempengaruhi perilaku akibat tontonan yang di lihat contohnya seperti adegan kekerasan atau bahasa-bahasa yang tak senonoh. Selain itu juga berbagai *game online* yang di lihat dan juga di mainkan yang memimbulkan kecanduan yang sulit diatasi.
- (5) Menurunnya kemampuan beinteraksi secara langsung akibat dari terlalu sering menggunakan *gadget*.

2.2.5 Anak

2.2.5.1 Pengertian Anak

Gadget adalah perangkat elektronik yang dimana ukurannya relatif kecil dan memiliki fungsi khusus serta menjadi bagian penting dari revolusi industri 4.0 sebagai alat untuk mempermudah segala kegiatan di zaman seperti sekarang ini mulai dari komunikasi, mengelola berkas, hingga dapat mempermudah transaksi jual beli dan lain sebagainya.

Masa balita juga sebagai periode kritis dan periode emas (Kusbiantoro, 2015). Periode sensitif atau peka pada anak berbeda beda, ini sejalan dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak sendiri (Uce, 2017). Jadi harus di pastikan balita mengalami perkembangan yang sesuai agar tercipta generasi yang berkualitas apalagi jumlah balita di Indonesia sangat besar (Kusbiantoro, 2015).

Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan anak diantaranya faktor biologis seperti gizi, faktor lingkungan fisik seperti sanitasi, faktor psikososial seperti stimulasi, kelompok sebaya, sekolah, serta faktor keluarga dan adat istiadat seperti pekerjaan/pendapatan keluarga, pendidikan ayah/ibu, pola asuh dan lain-lain (Soetjiningsih, 2013).

Salah satu faktor yang penting adalah pemberian stimulasi dini (IDAI, 2012). Ini sejalan Prodi S1 Kebidanan FK Universitas Andalas dengan pendapat seorang tokoh pendidikan anak yang juga menyatakan bahwa masa keemasan pada manusia terjadi pada rentang usia lahir sampai seseorang anak berusia enam tahun, pada masa ini anak mulai sensitif dalam menerima rangsangan, sehingga mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungan dan berbagai upaya pendidikan,

sehingga stimulasi sangat penting untuk perkembangan pada masa ini (Uce, 2017).

Pendidikan anak usia dini memiliki fungsi utama untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak yang meliputi perkembangan kognitif, bahasa, fisik (motorik kasar dan halus), sosial dan emosional. Adapun tujuan dari pendidikan anak usia dini yaitu memberikan pengasuhan dan pembimbingan yang memungkinkan untuk anak usia dini untuk dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan umurnya, dan juga diharapkan dapat mengidentifikasi penyimpangan yang terjadi sehingga jika terjadi penyimpangan dapat dilakukan intervensi dini dan mengembangkan potensi anak sehingga anak siap untuk menjalani tahap pendidikan selanjutnya. Perkembangan anak usia dini akan menentukan perkembangan anak selanjutnya (Dirjen PAUD-DIKMAS, 2016).

Berdasarkan paparan diatas anak usia dini memiliki pendidikan yang bermakna dengan tumbuh kembangnya, yang dapat membentuk karakter dari pada anak itu sendiri dimulai dari faktor keluarga hingga lingkungannya.

2.2.5.2 Kecanduan *Gadget* Pada Anak

Gadget telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat *modern* termasuk anak-anak. Terdapat banyak dampak positif bagi anak selain menambah wawasan juga bisa mencari informasi dan juga edukasi melalui video atautontonan lainnya di media sosial. Anak-anak juga dapat belajar melalui *gadget* seperti mencari berbagai pelajaran baik melalui jurnal atau lain sebagainya. Dengan *gadget* juga dapat menumbuhkan motivasi belajar anak sehingga ada rangsangan untuk semangat belajar. Sehingga *gadget* dapat dikatakan sebagai sahabat anak karena bisa berjam-jam hanya dengan *gadget*.

Bukan berarti tidak ada dampak buruk bagi anak, karena sesuatu yang menguntungkan sudah tentu ada kekurangannya, disinilah peran orang tua harus ditekankan agar tidak munculnya dampak negatif bagi anak. Karena anak sangat rentan terhadap rangsangan seperti ini apalagi ketika masih usia dini mereka cenderung melakukan apapun yang mereka lihat, dan juga bisa merubah pola kebiasaan anak ketika sudah kecanduan *gadget*, seperti tidak mau lepas dari *gadget* sehingga harus diambil paksa oleh orang tua yang kemudian akan membuat emosi si anak bahkan juga sampai menangis hingga teriak-teriak akibatnya bisa menurunkan kemampuan bersosialisasi anak.

Gambar 2.1

Ilustrasi Anak Kecanduan *Gadget*



(Sumber : Jawapos.com)

2.2.5.3 Tanda Kecanduan *Gadget* Pada Anak

Tidak jarang gadget sering dijadikan senjata ampuh bagi para orangtua untuk membuat anak tenang sekaligus betah di rumah dan tidak mengganggu aktivitas orang tua. Namun sayangnya, jika hal ini terlalu sering dilakukan, justru akan menyebabkan anak menjadi kecanduan pada gadget. Jika anak sudah kecanduan terhadap gadget, bukan hanya memberi dampak yang buruk bagi kesehatan si anak tetapi juga bisa menjadi efek jangka panjang yang tidak baik bagi psikologis si anak.

Menurut sebuah penelitian yang dimuat dalam *Journal of The International Child Neurology Association*, kecanduan pada *gadget* bisa dialami oleh anak pada usia berapa pun. Hal ini pun berlaku pada anak-anak yang duduk di bangku Sekolah Dasar atau SD. Salah satu ciri khas dari anak yang sudah kecanduan terhadap *gadget* yakni hampir tidak pernah bahkan sulit bagi si anak untuk ‘melepaskan diri’ dari *gadget*. Kegiatan yang dilakukan anak dengan *gadget* pun bisa beraneka ragam, seperti bermain *game*, menonton *youtube*, atau hanya sekedar membuka-buka aplikasi.

Tak hanya itu anak yang terlalu sering bermain *gadget* bisa saja mengalami berbagai gejala gangguan fisik. Gejala gangguan fisik tersebut di antaranya seperti susah tidur, nyeri punggung, peningkatan atau penurunan berat badan, gangguan pengelihatannya, sakit kepala, dan gangguan nutrisi. Sedangkan secara psikologis, anak terlalu sering bermain *gadget* akan mudah merasa cemas, sering berbohong, memiliki perasaan bersalah, dan juga memiliki rasa kesepian. Bahkan, tak sedikit dari anak-anak yang kecanduan *gadget* memilih untuk menyendiri, sering

mengalami perubahan mood yang sangat cepat dan lebih nyaman dengan *gadgetnya* daripada bersosialisasi dengan keluarga, teman, dan lainnya.

Sebagai orangtua harus berhati-hati jika si anak sudah sulit untuk diajak dalam aktivitas keluarga dalam sehari-hari karena lebih memilih bermain *gadgetnya*. Misalnya saat anak enggan untuk diajak pergi ikut berbelanja mingguan, enggan makan malam bersama atau berkunjung ke rumah keluarga, atau si anak malas ketika diajak orang tuanya untuk membuat kue bersama-sama karena si anak hanya ingin bermain dengan *gadgetnya*. Ini menandakan bahwa fokus anak sudah pada *gadgetnya*.

Situasi seperti ini tidak baik bagi perkembangan anak dan mungkin menjadi pertanda anak telah kecanduan *gadget*. Berikut ini tanda atau gejala kecanduan *gadget* pada anak yakni:

- 1) Keasyikan bermain *gadget* dan lupa waktu.
- 2) Menunjukkan kegelisahan ketika tidak bermain *gadget*.
- 3) Semakin lama durasi bermain *gadgetnya* semakin bertambah.
- 4) Gagal untuk mengurangi atau berhenti bermain dengan *gadget*.
- 5) Kehilangan ketertarikan dengan dunia luar.
- 6) Tetap menggunakan *gadget* meskipun mengetahui dampak negatif yang akan didapatkan.
- 7) Berbohong mengenai lama penggunaan *gadget* ke orang tua.
- 8) Menggunakan *gadget* untuk mengalihkan perasaan.

2.2.5.4 Dampak Penggunaan Gadget Pada Perilaku Sosial Anak

Dampak dari penggunaan *gadget* sendiri yaitu dapat merubah perilaku anak dari biasanya ke perilaku menyimpang atau mengalami peningkatan yang di sebabkan oleh penggunaan *gadget* secara berlebihan. Menurut Dr Jenny Radesky dari *Bonston University School of Medicine* mengatakan bahwa: “Kita belum tahu dengan baik apakah ada efek dari *gadget* pada tumbuh kembang anak. Penggunaan *gadget* juga telah mengurangi dan menggantikan jumlah waktu tatap muka langsung antar manusia, dan mengubah perilaku anak”.

Dampak yang sangat terlihat dan paling di dirasakan pada anak penggunaan *gadget* secara berlebihan adalah turunnya kemampuan bersosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya seperti lingkungan keluarga, dan juga bisa mengakibatkan kurangnya konsentrasi pada mata atau menurunnya penglihatan anak akibat dari paparan radiasi *gadget* dalam waktu yang lama, selain itu juga bisa berdampak pada lingkungan sosialnya.

Anak yang sudah ketergantungan *gadget* akan memiliki dunianya sendiri karena sudah ada rasa kenyamanan pada hal tersebut sehingga merasa tidak membutuhkan orang lain lagi, dan menurunnya komunikasi secara langsung atau bertatap muka. Tidak hanya itu banyak sekali oknum-oknum tidak bertanggung jawab memanfaatkan keadaan ini untuk membagikan hal-hal yang tidak layak di tonton atau dibaca oleh masyarakat apalagi anak-anak. Ketika anak-anak melihat hal tersebut, anak akan menjadi penasaran dan tingkat keingin tahuannya sangat tinggi dimana usia anak-anak merupakan usia belajar dan muda meniru terhadap apa yang dilihat dan didengar olehnya.

Dengan adanya *gadget* di era modern saat ini dan sering digunakannya untuk mencari berbagai informasi dan teknologi untuk mempermudah masyarakat dalam menggapai dan menerima berbagai informasi yang di berikan oleh orang lain namun dengan kemajuannya teknologi kita harus lebih mengkritisi lagi dan memperhatikan segala aspek juga dampak yang akan ditimbulkan oleh para penggunanya khususnya di kalangan anak-anak yang mudah terpersuasif oleh hal-hal baru dan menarik.

2.2.6 Pola Komunikasi Orang Tua

2.2.6.1 Definisi Keluarga

Menurut Salvicion dan Celis (1998) di dalam keluarga terdapat dua atau lebih dari dua pribadi yang tergabung karena hubungan darah, hubungan perkawinan atau pengangkatan, di hidupnya dalam satu rumah tangga, berinteraksi satu sama lain dan di dalam perannya masing-masing dan menciptakan serta mempertahankan suatu kebudayaan.

2.2.6.2 Definisi Orang Tua

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) disebutkan bahwa orang tua adalah ayah dan ibu. Menurut Miami dalam Zaldy Munir (2010) “orang tua adalah pria dan wanita yang terikat dalam perkawinan dan siap sedia untuk memikul tanggung jawab sebagai ayah dan ibu dari anak-anak yang dilahirkannya”.

Hery Noer Ali (1999) “orang tua adalah orang dewasa pertama yang memikul tanggung jawab pendidikan, sebab alami anak pada masa awalnya berada ditengah-tengah orang tuanya, serta dari merekalah anak pertama kali mendapat

dan mengenal pendidikan.

Dari paparan definisi yang disampaikan di atas dapat ditarik bahwa orang tua merupakan orang yang mempunyai tanggung jawab dalam memberikan bimbingan kepada anaknya, baik secara moral maupun dalam membentuk kepribadian anak dengan penuh tanggung jawab dalam suasana kasih sayang.

2.2.6.3 Definisi Pola Komunikasi Orang Tua

(Wright, 1999 : 93), mengatakan bahwa salah satu cara terpenting untuk membantu anak – anak menjadi orang dewasa yang berarti adalah dengan belajar berkomunikasi pada mereka secara positif. Pertumbuhan dan perkembangan seorang anak dipengaruhi oleh urutan kelahiran dalam keluarga, struktur syaraf dan lain sebagainya, dan hubungan orangtua dan anggota keluarga menjadi peran penting pembentukan kepribadian dan tingkah laku anak. Pendapat ini diperkuat oleh (Arhnardi, 1999 : 248), mengatakan bahwa suasana rumah yang hangat dan adanya perhatian, pengukuhan, penghargaan, kasih sayang dan saling percaya akan melahirkan anak-anak yang kelak hidup dengan nilai-nilai positif pula.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan emosi anak adalah pola interaksi dan pola komunikasi dalam keluarga yaitu antara orang tua dengan anak. Pola komunikasi orangtua pada anak sangat bervariasi, ada yang pola komunikasinya berdasarkan apa yang dianggap terbaik oleh orang tua, sehingga ada yang bersifat otoriter, ada juga yang memanjakan anak, lalu adapun yang acuh tak acuh pada anak, tetapi ada juga yang dengan penuh cinta kasih sayang.

Perbedaan pola komunikasi orangtua tersebut dapat mempengaruhi terhadap perkembangan emosi anak. Sebagai orangtua harus bisa berkomunikasi mengenai penggunaan gadget secara sehat pada anak dan dapat memberikan penjelasan secara tepat sehingga anak dapat mengerti dan menerima informasi tentang aturan atau batasan mengenai penggunaan *gadget*. Komunikasi yang baik dan efektif antara orang tua dengan anak diharapkan dapat mengatasi perilaku yang salah pada anak salah satunya perilaku penyalahgunaan *gadget* di kalangan anak-anak. Pola komunikasi orang tua adalah suatu bentuk atau cara yang digunakan atau di pilih oleh orang tua dalam berkomunikasi dengan si anak. Disini pola komunikasi orang tua sangat berperan penting dalam membangun karakter dan mendidik si anak. Karena seperti yang kita ketahui komunikasi merupakan hal yang sangat penting dalam proses penyampaian pesan dan maksud, agar pesan itu dapat dipahami atau dimengerti serta di ikuti maka pesan tersebut harus baik agar mudah dipahami. Begitu juga ketika orang tua ingin mengajarkan dan mendidik seorang anak agar anak dapat mengerti dengan apa yang orang tua sampaikan gunakanlah pola komunikasi yang baik agar terciptanya saling pengertian dan tidak saling menuntut satu sama lain.

Selain itu jika orang tua berbicara yang baik dengan anak maka dapat membantu si anak menjadi pribadi yang kritis, memiliki harga diri yang kuat, dapat membangun hubungan yang baik dengan orang lain, memiliki kepribadian yang baik atau sehat dan berani untuk mengekspresikan diri tanpa memiliki rasa takut untuk berbicara.

2.2.6.4 Peran Orang Tua

Menurut Maulani dkk (dalam Indah Pratiwi, 2010) peran orang tua adalah seperangkat tingkah laku dua orang (ayah-ibu) dalam bekerja sama dan bertanggung jawab berdasarkan keturunannya sebagai tokoh panutan anak. Peran orang tua terhadap anaknya yaitu, sebagai pedidik, sebagai pendorong, sebagai panutan, sebagai teman, sebagai pengawas, dan sebagai konselor.

2.2.6.5 Pola Asuh Orang tua

Dalam mendidik anak, terdapat berbagai macam bentuk pola asuh yang biasa digunakan oleh orang tua. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 1988), pola bearti corak, model, sistem dan cara kerja, bentuk (struktur) yang tetap. Sedangkan kata asus dapat bearti menjaga (merawat dan mendidik) membimbing (membantu, melatih dan sebagainya), dan memimpin. Lebih jelasnya, kata asuh adalah mencakup segala aspek yang berkaitan dengan pemeliharaan, perawatan, dukungan, dan bantuan sehingga orang tetap berdiri dan menjalani hidupnya secara sehat.

Pola asuh orang tua dapat didefinisikan sebagai suatu keseluruhan interaksi yang dilakukan oleh orang tua dengan anak, di mana orang tua bermaksud membimbing, menstimulasi tingkah laku, pengetahuan serta nilai-nilai yang dianggap paling tepat oleh orang tua menuju terbentuknya kepribadian yang utama, agar anak dapat mandiri, tumbuh dan berkembang secara sehat dan optimal.

Terdapat tiga pola komunikasi hubungan orang tua dan anak, yaitu : *Authoritarian* (cenderung bersikap bermusuhan), *Permissive* (cenderung berperilaku bebas), *Authoritative* (cenderung terhindar dari kegelisahan dan kekacauan) (Yusuf,2001:51), dan berikut penjelasannya :

1) Pola Komunikasi *Authoritarian* (Otoriter)

Pola komunikasi *Authoritarian* adalah pola komunikasi orang tua dengan anak, dimana orang tua bersifat otoriter atau keras terhadap anak, dan orang tua memiliki kendali penuh terhadap anak, serta anak harus mematuhi orang tua tanpa adanya bantahan. Orang tua juga membuat aturannya sendiri tanpa adanya kompromi dengan si anak.

2) Pola Komunikasi *Authoritative* (Demokratis)

Pola Komunikasi *Authoritative* adalah pola komunikasi orang tua dengan anak, dimana orang tua dengan anak dapat saling bertukar pikiran. Disini orang tua memberi kebebasan pada anak tetapi tetap memiliki kendali pada si anak. Dalam komunikasi *authoritative*, orang tua juga membuat sebuah aturan yang dapat disepakati bersama antara orang tua dan anak.

3) Pola Komunikasi *Permissive*

Pola Komunikasi *Permissive* adalah pola komunikasi dimana orang tua memberi kebebasan sepenuhnya kepada si anak. Selain itu juga pola ini, orang tua cenderung tidak merespon apapun yang diutarakan oleh anak sekalipun yang diutarakan itu adalah masalah yang dihadapi oleh anak, selain itu juga orang tua membiarkan dan tidak menanggapi sang anak, hal ini membuat anak merasa orang tua tidak memperdulikannya.

2.2.6.6 Hambatan Komunikasi Antara Orang tua dengan Anak

Dalam komunikasi antara orang tua dengan anak terdapat beberapa hambatan yang dapat merusak hubungan antara orang tua dengan anak diantaranya yaitu sebagai berikut :

- 1) Mengancam : dalam hal ini jika orang tua melakukan tindakan mengancam, maka akan memberikan efek ketakutan, tekanan dan kesal terhadap orang tua.
- 2) Menilai dan mengkritik : tindakan orang tua seperti ini akan membuat si anak merasa rendah diri, takut untuk bertindak dan berbicara.
- 3) Menginterogasi : tindakan ini akan membuat anak akan memiliki rasa takut untuk bertanya ataupun merasa dicurigai melakukan hal yang salah.
- 4) Jejaring sosial : jika orang tua terlalu memberi kebebasan dalam penggunaan teknologi, maka si anak akan lebih banyak menghabiskan waktunya sepanjang hari dengan teknologi dan kurangnya pendekatan serta komunikasi antara orang tua dan anak. Hal ini sangat mengancam hubungan antara orang tua dengan anak karena ditakutkan anak akan lebih asyik dan senang berkomunikasi atau bermain dengan *gadgetnya* ketimbang bersosialisasi dengan orang tua dan orang sekitar.

2.2.6.7 Hal-hal Yang Dapat Digunakan Untuk Meningkatkan Komunikasi Antara Orang Tua dengan Anak

Untuk meningkatkan komunikasi dan hubungan antara orang tua dan anak, maka berikut ini merupakan hal-hal yang dapat dilakukan oleh orang tua, berikut penjelasannya :

1) Tidak memaksakan kehendak anak.

Disini orang tua tidak boleh memaksakan kehendak dan keinginannya pada si anak. Alangkah baiknya disini orang tua mampu mengajak anak untuk berbicara bersama untuk bertanya dan mendengarkan apa yang mereka inginkan dan bicarakan.

2) Dengarkan baik-baik.

Ketika seorang anak ingin menyampaikan isi hatinya atau ingin meluapkanemosinya kita sebagai orang tua sebaiknya mendengarkan dan perhatikan serta biarkan sampai dia sampai merasa lega karena sudah mampu mengutarakan dan menjelaskan keinginannya baru setelah itu kita menjawab dengan sedikit sentuhan contohnya seperti dengan pelukan.

Ketika sang anak sedang berbicara cobalah dengarkan baik-baik dan janganmenyela atau bahkan sampai mengkritik dan mengucapkan hal-hal yang menyakitkan larena hal itu dapat menyebabkan si anak tidak ingin lagi berbicara atau bercerita dengan orang tua.

3) Jangan membuat janji yang tidak bisa ditepati

Disini orang tua tidak diperbolehkan selalu memberikan janji-janji hanya untuk meredam emosi atau keinginan si anak. Karena hal ini dapat memberikan efek kurang percaya si anak kepada orang tua. Karena daya ingat anak pada usai anak-anak masih sangat kuat, hal itu akan selalu menjadi bayangan anak, ketika orang tua tidakmenepati hal tersebut.

4) Memberikan informasi dengan cara yang baik.

Disini orang tua harus memberikan informasi atau pemahaman yang baik dan dapat dipahami serta dimengerti oleh si anak. Dengan begitu anak menjadi lebih paham dan mengerti bagaimana cara anak akan melakukan sesuatu dengan tindakan yang benar.

2.3 Kerangka Teoritis

2.3.1 Teori Komunikasi Fenomenologi

2.3.1.1 Definisi Fenomenologi

Terdapat dua tokoh yaitu Edmun Husserl dan Max Weber dengan tindakan sosial yang mempengaruhi pemikiran Alfred Schutz tentang fenomenologi. Selain itu juga Schutz memandang bahwa keseharian sosial merupakan hal yang intersubjektif. Alfred Schuzts (1932) mengutarakan bahwa manusia mengkonstruksikan makna melalui proses tipikasi dan terjadi dalam sebuah pengalaman.

Menurut Schutz, fenomenologi sebagai metode dirumuskan sebagai media untuk memeriksa dan menganalisis kehidupan batiniah individu yang berupa pengalaman mengenai fenomena atau penampakan sebagaimana adanya, yang lazim disebut arus kesadaran (Campbell, 1994: 233).

Tugas fenomenologi menurut Schutz adalah untuk menghubungkan antara pengetahuan ilmiah dengan pengalaman sehari-hari, sedangkan kegiatan dan pengalaman sehari-hari merupakan sumber dan akar dari pengetahuan ilmiah (Craib, 1986:126).

Untuk menggambarkan keseluruhan tindakan seseorang, Schutz mengolompokkannya dalam dua fase, yaitu sebagai berikut :

- 1) *In-order-to-motive (Um-zu-motiv)*, yaitu motif yang merujuk pada tindakan dimasa yang akan datang. Dimana tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan yang telah ditetapkan.
- 2) *Because Motives (weil motiv)*, yaitu tindakan yang merujuk pada masalah. Dimana tindakan yang dilakukan seseorang pasti memiliki alasan dari masalah ketika ia melakukannya.

Menurut Rijadh Djatu Winardi, S.E., Ak., M.Sc., CFE, Fenomenologi bisa diartikan sebagai studi tentang pengalaman hidup seseorang atau metode untuk mempelajari bagaimana individu secara subjektif merasakan pengalaman dan memberikan makna dari fenomena tersebut. Selain itu menurut Rijadh, seringkali apa yang kita rasakan secara indrawi akan berbeda dengan apa yang kita maknai.

2.3.1.2 Ciri Penelitian Fenomenologi

Terdapat karakteristik utama dalam penelitian fenomenologi antara lain sebagai berikut :

- 1) Menggambarkan makna dari pengalaman yang telah dijalani oleh seseorang atau beberapa orang sehubungan dengan konsep tertentu.
- 2) Fenomenologi tidak tertarik pada suatu penjelasan, melainkan berkaitan dengan aspek esensial dari pengalaman hidup.
- 3) Fenomenologi merupakan studi sistematis tentang subjektivitas.

- 4) Fenomenologi berupaya untuk menggambarkan apa yang mendasari cara orang biasanya menggambarkan pengalaman.
- 5) Fenomenologi mempelajari koeksistensi antara seseorang dalam suatu kelompok.
- 6) Fenomenologi memiliki reduksi transendental.
- 7) Fenomenologi secara metodis mengarah pada penemuan dan analisis hal-hal atau objek penelitian di dunia.
- 8) Fenomenologi berusaha untuk memahami bagaimana orang membangun makna sesuatu.
- 9) Kebenaran kritis tentang realitas didasarkan pada pengalaman orang-orang.
- 10) Peneliti dan informan penelitian seringkali dianggap sebagai partisipan sekunder.

2.3.1.3 Tujuan Fenomenologi

Seperti apa yang telah dikemukakan oleh Husserl bahwa fenomenologi bertujuan untuk mempelajari fenomena mengenai manusia tanpa mempertanyakan penyebabnya, realitas yang sebenarnya, dan penampilannya, “ Dunia kehidupan adalah dasar makna yang dilupakan oleh ilmu pengetahuan .” terkadang kita memaknai kehidupan tidak apa adanya melainkan berdasarkan teori, refleksi filosofis atau penafsiran yang berdasarkan kepentingan, situasi kehidupan serta kebiasaan kita.

Sehingga fenomenologi menyerukan “*zuruck zu de sachen septs*“(kembali kepada benda- benda itu sendiri), yakni upaya untuk menemukan kembali dunia kehidupan.

2.4 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran memiliki tujuan untuk menjelaskan serta memecahkan suatu permasalahan yang akan diangkat oleh peneliti. Penelitian ini berjudul “Pola Komunikasi Orang Tua Pada Anak Ketergantungan *Gadget*” peneliti menggunakan teori Fenomenologi serta tahapan - tahapan Fenomenologi menurut Alfred Schutz (1899-1959), karena terdapat kecocokan dan keselarasan terhadap judul ataupun fenomena yang diangkat oleh peneliti di dalam penelitian ini.

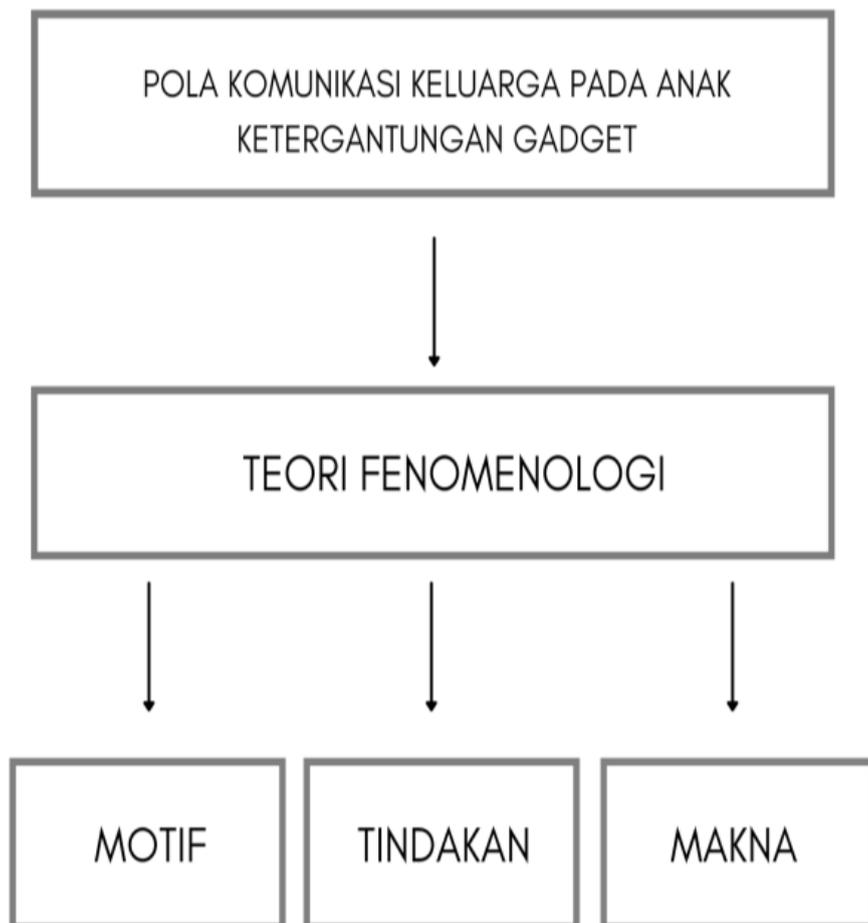
Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat mengetahui bagaimana pola komunikasi Orang Tua pada anak usia 4-8 tahun yang ketergantungan *gadget* di Halmahera Timur Provinsi Maluku Utara.

Berperan untuk saling melindungi antar anggota keluarga sehingga anggota keluarga memiliki rasa aman dan tenang saat berada dalam lingkungan keluarga, selain itu keluarga juga merupakan tempat pertama bagi seorang anak untuk mendapatkan pendidikan dan keluarga juga berperan untuk mengajarkan dan menumbuhkan rasa saling peduli, rasa cinta lingkungan, sopan santun, dan mengajarkan hal-hal yang baik dibentuk dari moral yang ditanamkan sejak dini.

Pola komunikasi yang dilakukan oleh para orang tua pada saat anak menggunakan *gadget* secara berlebihan yaitu dengan menerapkan pola komunikasi atau pola asuh *authoritative*, dimana pola asuh *authoritative* adalah pola asuh orang tua yang dimana memberikan dukungan, batasan, aturan, serta diskusi yang dapat disepakati antara orang tua dan anak. Meskipun *authoritative* memberikan kebebasan kepada si anak tetap saja kendalinya ada pada orang tua.

Dalam teori yang disampaikan oleh Alfred Schutz (1899-1959) ia mengatakan bahwa terdapat tahapan - tahapan dalam fenomenologi, yaitu antara lain sebagai berikut :

- 1) Motif
- 2) Tindakan
- 3) Makna

Gambar 2.2**Kerangka Pemikiran**

Sumber : Alfred Schutz, dimodifikasi peneliti 2022