

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **2.1 Kajian Literatur**

##### **2.2.1 *Review* Penelitian Sejenis**

*Review* penelitian sejenis merupakan hasil tulisan yang signifikan untuk dijadikan acuan dalam penulisan. Pada saat melakukan sebuah penelitian, sangatlah penting untuk mengkaji penelitian terdahulu, yang dimana penelitian tersebut dapat dijadikan sebagai suatu referensi oleh peneliti dalam mengkaji fenomena secara mendalam. Selain itu analisis terhadap penelitian sebelumnya tidak hanya dapat membantu peneliti dalam pemahaman yang lebih baik, tetapi juga mampu memperbaiki, menyempurnakan, dan melengkapi kekurangan dari penelitian sebelumnya, serta memberikan landasan yang kuat bagi kelanjutan penelitian yang sedang dilakukan.

Berikut ini terdapat beberapa penelitian terdahulu mengenai pola komunikasi orang tua pada anak dalam mencegah ketergantungan *gadget* yang menjadi referensi dalam menunjang peneliti dalam melakukan penelitian ini, diantaranya sebagai berikut :

Tabel 2.1

*Review Penelitian Sejenis*

No	Identitas	Judul	Metode	Hasil	Persamaan dan Perbedaan
1	Wulan Octa Chastopal, Wulandari Prawira  Universitas Pasundan (2022)	Pola Komunikasi Orang Tua Pada Anak Ketergantungan <i>Gadget</i>  (Studi Fenomenologi Pola Komunikasi Orang Tua Pada Anak Usia 4-8 Tahun Yang Ketergantungan <i>Gadget</i> di Halmahera Timur Provinsi Maluku Utara)	Kualitatif	Hasil dari penelitian ini adalah anak yang memiliki kecanduan terhadap <i>gadget</i> di Halmahera Timur belum sampai pada kategori adiksi terhadap <i>gadget</i> , hal tersebut dikarenakan orang tua masih mampus dalam mengarahkan dan mengawasi anak tersebut.	Persamaannya yaitu sama-sama meneliti anak yang ketergantungan <i>gadget</i> serta metode yang digunakan yaitu kualitatif.  Perbedaannya yaitu teori yang digunakan dalam penelitian tersebut, usia anak yang diteliti, dan lokasi penelitian yang dilakukan.
2	M. Rehsya Amala  Universitas Islam Riau (2020)	Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pengguna <i>Gadget</i> Aktif Dalam Perkembangan Karakter Anak Di Pekanbaru	Deskriptif Kualitatif	Hasil penelitian ini menunjukan bahwa pola komunikasi yang dilakukan orang tua dengan anak pengguna <i>gadget</i> aktif dalam perkembangan karakter anak	Persamaannya yaitu bertujuan untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi orang tua pada anak mengenai <i>gadget</i> , dan metode penelitian dengan

				di Pekanbaru yaitu pada pola komunikasi demokratis yang dimana orang tua dengan anak menunjukkan sikap saling terbuka dan saling menghormati pendapat satu sama lain.	menggunakan deskriptif kualitatif.  Perbedaannya yaitu usia anak yang diteliti serta lokasi penelitian.
3	Siti Maghfirah Fitri  Universitas Islam Negeri Ar-Raniry (2022)	Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Mencegah Kecanduan <i>Gadget</i>	Kualitatif	Hasil penelitian ini yaitu terdapat tiga keluarga yang menggunakan dialog untuk berkomunikasi dalam keluarganya, terutama mencegah kecanduan <i>gadget</i> terhadap anak.	Persamaannya yaitu sama-sama meneliti bagaimana komunikasi orang tua dan anak dalam mencegah kecanduan <i>gadget</i> , dan metode penelitian yang sama yaitu kualitatif.  Perbedaannya mengenai teori yang digunakan, usia anak yang diteliti, serta lokasi penelitian.
4	Mega, Eka Sulastri, Upus Piatun Khodijah	Pengaruh Perkembangan Anak Terhadap Ketergantungan <i>Gadget</i> (Smartphone) Pada Anak Usia 5-6 Tahun.	Kuantitatif	Hasil penelitian ini menunjukkan kemungkinan anak mengalami penyimpangan sebanyak 15	Persamaannya yaitu ingin mengetahui apa faktor yang menyebabkan anak menggunakan

	Akademi Kebidanan Respati (2020)			orang (45,5%) dan mengalami ketergantungan gadget sebanyak 16 orang (48,5%).	gadget secara berlebihan.  Perbedaannya yaitu dalam metode penelitian, lokasi penelitian, dan usia yang diteliti.
--	---	--	--	---	---

## **2.2 Kerangka Konseptual**

### **2.2.1 Komunikasi**

#### **2.2.1.1 Pengertian Komunikasi**

Menurut Rogers dan D. Lawrence Kincaid (1981) komunikasi adalah proses dimana dua orang atau lebih saling berinteraksi dan bertukar informasi satu sama lain, dengan tujuan untuk mencapai suatu pemahaman yang mendalam. (Hafied Cangara, 2005: 19)

Komunikasi merupakan suatu proses pertukaran pesan atau informasi yang dilakukan oleh komunikator kepada komunikan dengan tujuan agar pesan tersebut dapat diterima dan dipahami. Komunikasi dapat dilakukan secara verbal dalam bentuk lisan maupun tulisan ataupun nonverbal melalui bahasa tubuh, gerakan atau isyarat. Manusia merupakan makhluk sosial sehingga komunikasi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, yang dimana melalui komunikasi manusia dapat berinteraksi dan bertukar informasi satu sama lain.

Profesor Wilbur Schramm seperti dikutip dalam (Hafied Cangara, 2005:1) menyebutkan bahwa komunikasi dan masyarakat adalah dua kata yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Karena tanpa komunikasi masyarakat tidak akan terbentuk, begitu juga sebaliknya tanpa masyarakat manusia tidak bisa mengembangkan komunikasi.

### 2.2.1.2 Tujuan Komunikasi

Menurut Effendy (2015:27) terdapat beberapa tujuan komunikasi, diantaranya :

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

Berdasarkan penjelasan mengenai tujuan komunikasi yang dikemukakan oleh Effendy, dapat disimpulkan bahwa komunikasi memiliki tujuan untuk mencapai perubahan pada komunikan atau penerima pesan yang sesuai dengan keinginan komunikator atau sumbernya. Apabila penyampaian dan pemberian pesan atau informasi dilakukan dengan cara yang benar dan efektif, maka akan terjadinya perubahan sikap, perubahan opini/pendapat, perubahan perilaku, dan perubahan sosial pada masyarakat.

### 2.2.1.3 Fungsi Komunikasi

Menurut Suharno (2016: 33-37), terdapat lima fungsi komunikasi, yaitu :

1. Menyampaikan informasi (*to Inform*)

Tujuan utama dalam komunikasi adalah untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi.

2. Mendidik (*to Educate*)

Informasi yang disampaikan kepada komunikan khususnya dalam media massa sebaiknya memfokuskan pada unsur mendidik.

### 3. Menghibur (*to Entertain*)

Terlepas dari perbedaan pendapat mengenai hiburan yang bermanfaat atau tidak, hal terpenting yaitu tentang bagaimana informasi perlu disampaikan melalui media massa dengan memiliki fungsi dan tujuan untuk menghibur.

### 4. Pengawasan (*Surveillance*)

Pada dasarnya komunikasi baik itu massa ataupun interpersonal memiliki peran pengawasan yang penting.

### 5. Memengaruhi (*to Influence*)

Tujuan pesan yang disampaikan dalam proses komunikasi adalah untuk mempengaruhi penerima pesan.

#### **2.2.1.4 Unsur-Unsur Komunikasi**

Menurut Harold Lasswell (Mulyana, 2005) terdapat beberapa unsur komunikasi, antara lain :

1. Komunikator adalah seseorang yang bertugas sebagai pengirim pesan kepada komunikan (penerima pesan) dalam suatu proses komunikasi.
2. Pesan adalah suatu pemberitahuan atau informasi baik secara lisan maupun tulisan, yang disampaikan dari satu orang ke orang lainnya.
3. Alat atau media adalah segala bentuk sarana dan saluran digunakan untuk menyampaikan suatu informasi atau pesan.

4. Komunikan adalah rekan dari komunikator dalam proses komunikasi, seperti penerima pesan yang telah disampaikan oleh komunikator.
5. Efek adalah perubahan atau konsekuensi yang terjadi akibat suatu (pesan) yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa komunikator merupakan pihak yang berperan sebagai pengirim pesan atau informasi yang disampaikan melalui lisan ataupun tulisan. Informasi tersebut dapat disampaikan secara langsung atau tatap muka maupun melalui media, dimana nantinya menghasilkan suatu perubahan yang terjadi karena adanya pesan yang disampaikan oleh komunikator pada komunikan.

## **2.2.2 Komunikasi Interpersonal**

### **2.2.2.1 Pengertian Komunikasi Interpersonal**

Menurut Deddy Mulyana (2005) Komunikasi antarpribadi (interpersonal communication) adalah komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih secara tatap muka yang dimana setiap anggotanya dapat melihat reaksi orang lain secara langsung baik verbal maupun nonverbal.

Komunikasi interpersonal merupakan suatu proses pertukaran informasi, gagasan, dan perasaan yang terjadi antara dua orang atau lebih melalui komunikasi secara langsung atau tatap muka. Pada umumnya, komunikasi interpersonal sering diterapkan dalam lingkup keluarga, karena komunikasi ini efektif untuk saling berkomunikasi antara orang tua dengan anak dalam menyampaikan pendapat dan perasaan mereka masing-masing secara langsung baik verbal maupun nonverbal.



### **2.2.2.2 Ciri-Ciri Komunikasi Interpersonal**

Komunikasi interpersonal merupakan kegiatan yang dinamis. Dengan tetap memperhatikan kedinamisannya, komunikasi interpersonal mempunyai ciri-ciri yang ditetapkan sebagai berikut :

#### **1. Komunikasi interpersonal adalah verbal dan nonverbal**

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang pesannya dibuat secara verbal dan nonverbal. Seperti komunikasi pada umumnya, proses ini mencakup dua aspek utama : isi pesan dan cara penyampaian, baik secara verbal ataupun nonverbal. Untuk memastikan efektivitas, kedua aspek tersebut sebaiknya diperhatikan dan disesuaikan dengan situasi, kondisi, dan keadaan penerima pesan.

#### **2. Komunikasi interpersonal Mencakup Perilaku Tertentu**

Ada tiga perilaku dalam komunikasi interpersonal :

- a. Perilaku spontan adalah tindakan yang terjadi tanpa perencanaan atau penyesuaian secara sadar berdasarkan pemikiran kognitif.
- b. Perilaku menuntut kebiasaan adalah perilaku yang kita pelajari dan peroleh dari pola kehidupan sehari-hari.
- c. Perilaku sadar adalah perilaku yang dipilih karena dianggap sesuai dengan kondisi atau situasi yang sedang terjadi.

3. Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang berproses pengembangan.

Komunikasi interpersonal merupakan bentuk komunikasi yang melibatkan proses pengembangan. Sifat komunikasi interpersonal berbeda-beda tergantung pada tingkat hubungan antara pihak yang terlibat, jenis pesan yang disampaikan dan cara penyampaian pesan. Proses komunikasi ini mengalami perkembangan dari pengenalan awal, berkembang menjadi pemahaman yang lebih mendalam.

4. Komunikasi interpersonal mengandung umpan balik, interaksi, dan koherensi.

Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi tatap muka. Sehingga potensi untuk mendapatkan umpan balik sangat tinggi. Dalam situasi ini, penerima pesan dapat segera merespon dan memberikan tanggapan. Dengan demikian, terjadi interaksi diantara pengirim dan penerima pesan, dimana keduanya saling memengaruhi dan berbagi dampak melalui proses memberi dan menerima informasi.

5. Komunikasi interpersonal berjalan menurut peraturan tertentu

Supaya berjalan baik, maka komunikasi interpersonal sebaiknya mengikuti aturan tertentu. Aturan tersebut dapat bersifat intrinsik atau ekstrinsik. Aturan intrinsik adalah peraturan yang dibentuk oleh masyarakat untuk mengatur cara komunikasi antarindividu, sedangkan aturan ekstrinsik adalah peraturan yang ditentukan oleh situasi atau masyarakat.

#### 6. Komunikasi interpersonal adalah kegiatan aktif

Komunikasi interpersonal merupakan kegiatan aktif, bukan pasif. Bukan hanya sebatas komunikasi dari pengirim kepada penerima pesan atau sebaliknya, akan tetapi juga melibatkan interaksi timbal balik antara keduanya.

#### 7. Komunikasi interpersonal saling mengubah

Komunikasi ini juga memiliki peran untuk saling mempengaruhi dan mengembangkan. Dalam proses interaksi komunikasi, para peserta yang terlibat dapat memberikan inspirasi, motivasi dan dorongan untuk mengubah pemikiran, perasaan dan sikap mereka sesuai dengan topik yang sedang dibahas bersama.

### **2.2.2.3 Fungsi Komunikasi Interpersonal**

Terdapat beberapa fungsi komunikasi interpersonal dalam keluarga menurut Enjang, (2009: 77-78) antara lain:

#### 1. Memenuhi kebutuhan psikologis

Komunikasi interpersonal dalam lingkungan keluarga dapat memenuhi kebutuhan psikologis, karena pada hakikatnya manusia ingin diperhatikan dan didengar, serta ingin berinteraksi dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan psikologisnya.

#### 2. Mengembangkan kesadaran diri

Melalui komunikasi interpersonal, kesadaran diri kita akan terlatih dan berkembang secara positif. Karena dalam komunikasi interpersonal, kita akan selalu melihat dan memperbaiki kualitas diri hal tersebut dilakukan agar dapat diterima dengan baik oleh orang lain.

### 3. Meningkatkan dan menjaga hubungan

Melalui komunikasi interpersonal, kita dapat memperkuat dan memperbaiki hubungan dengan orang lain, baik dengan pasangan hidup maupun anggota keluarga.

### 4. Menggali informasi

Fungsi lain dari komunikasi interpersonal dalam lingkungan keluarga adalah kemampuan kita untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dari lawan bicara. Karena melalui komunikasi interpersonal, kita dapat berbicara secara langsung dan berdiskusi secara interaktif mengenai hal tersebut.

### 5. Memengaruhi

Melalui komunikasi interpersonal, kita dapat berusaha untuk mempengaruhi sikap, pilihan, perilaku, dan keputusan yang didapatkan dari pasangan atau anak-anak.

#### **2.2.2.4 Tujuan Komunikasi Interpersonal**

Menurut Devito ada lima tujuan komunikasi antarpribadi, diantaranya :

##### 1. Untuk Belajar :

Dalam kehidupan sehari-hari, setiap orang memerlukan komunikasi untuk dapat berinteraksi dengan orang lain. Oleh karena itu komunikasi antarpribadi membantu kita untuk dapat belajar memahami orang lain dengan baik dan memperluas pemahaman tentang dunia.

#### 2. Untuk Membina Hubungan :

Komunikasi antarpribadi bertujuan untuk dapat menjalin dan menjaga hubungan dengan orang lain.

#### 3. Untuk Mempengaruhi :

Komunikasi antarpribadi memungkinkan kita dapat mempengaruhi sikap dan perilaku orang lain.

#### 4. Untuk bermain :

Dalam kehidupan sehari-hari kita memanfaatkan komunikasi untuk dapat bermain.

#### 5. Untuk membantu :

Seorang terapis menggunakan komunikasi antarpribadi dalam menerapkan metode penyembuhan jiwa yang dikenal sebagai komunikasi terapeutik dalam keperawatan.

### **2.2.3 Pola Komunikasi**

#### **2.2.3.1 Pengertian Pola Komunikasi**

Menurut Djamarah (2004) Pola komunikasi adalah suatu hubungan antara dua orang atau lebih dalam proses pertukaran pesan yang efektif, sehingga pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh penerima.

Pola komunikasi merupakan suatu bentuk penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan, dengan tujuan untuk menyampaikan informasi dan juga dapat merubah sikap, pandangan, atau perilaku, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan melibatkan aspek-aspek seperti cara berbicara, bahasa tubuh, dan tanggapan terhadap pesan. Pola komunikasi menjadi landasan interaksi verbal maupun nonverbal yang mempengaruhi pemahaman dan hubungan antara pihak yang terlibat.

Menurut Rinaldi (2013:5) terdapat empat bagian pola komunikasi, diantaranya:

1. Pola Komunikasi Primer

Pola komunikasi primer adalah pesan yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan menggunakan simbol atau lambang sebagai saluran atau media. Simbol yang digunakan bisa secara verbal dengan bahasa yang digunakan maupun nonverbal menggunakan bahasa tubuh.

2. Pola Komunikasi Sekunder

Pola komunikasi sekunder merupakan proses komunikasi yang memanfaatkan alat atau sarana sebagai media. Dengan dukungan teknologi yang sangat canggih, komunikasi sekunder menjadi semakin efektif dan efisien.

3. Pola Komunikasi Linear

Pola komunikasi linear merujuk pada penyampaian pesan dalam garis lurus yang dilakukan oleh komunikator pada komunikan sebagai titik akhir. Pola ini umumnya terjadi dalam komunikasi tatap muka atau menggunakan sarana media.

#### 4. Pola Komunikasi Sirkular

Sirkular merujuk pada konsep yang bulat dan melingkar. Komunikasi yang terjadi dalam proses sirkular yaitu terbentuknya feedback atau umpan balik yang terjadi secara mengalir dari komunikan ke komunikator sebagai penentu keberhasilan komunikasi. Faktor utama dari pola komunikasi ini ialah adanya umpan balik antara komunikan dan komunikator.

#### **2.2.3.2 Komunikasi Keluarga**

Komunikasi antara orang tua dan anak sangat berpengaruh terhadap hubungan keluarga dan pembentukan karakter anak baik secara psikologis maupun sosial. Menurut Yerby, Buerkel-Rotguss, & Bouchner seperti dikutip dalam (Budyatna 2011:169) bahwa anggota keluarga memiliki tanggung jawab untuk saling “berbicara” satu sama lain baik secara verbal dan nonverbal dengan tujuan membangun konsep diri bagi semua anggota keluarga, terutama remaja. Komunikasi yang efektif antara orang tua dan anak pada masa remaja sangatlah penting, karena masa remaja merupakan tahap pertumbuhan yang mengarah pada proses pembentukan diri ke arah yang lebih baik. Dalam masa ini, remaja sudah mulai menemukan jati dirinya meskipun belum sempurna, termasuk proses pembentukan minat dan bakat yang dimiliki. (Papalia & Olds) seperti dikutip dalam Bochari, (2012:3).

Penting untuk membangun komunikasi yang baik dalam keluarga agar tercipta hubungan yang harmonis. Terdapat ciri-ciri komunikasi keluarga yang efektif, yaitu sebagai berikut (Wood, 2016: 352-355) :

1. Setiap anggota keluarga diperlakukan dengan setara dan adil satu sama lain. Semua anggota keluarga memiliki hak dan perlakuan yang sama tidak dibedakan.
2. Memiliki hubungan yang akrab dan dekat antar anggota keluarga.
3. Terjalin komunikasi yang terbuka antara orang tua dan anak, serta terbentuknya sikap saling menghargai satu sama lain.
4. Setiap anggota keluarga memiliki keinginan untuk menerima perbedaan pendapat dan mengesampingkan masalah untuk menjaga hubungan yang baik.

Hubungan yang harmonis tercipta dari komunikasi yang baik. Komunikasi dalam keluarga melibatkan kedekatan emosional antara orang tua dan anak. Melalui komunikasi orang tua dapat menyampaikan pikiran, pandangan, serta perasaannya, dengan memberikan arahan untuk membangun karakter anak. Anak khususnya remaja merupakan individu yang sedang dalam proses perkembangan mencari jati dirinya, yang memiliki perasaan, pikiran dan kehendaknya sendiri. Anak membutuhkan bimbingan dari orang tua untuk dapat membantu mereka mengembangkan kemampuannya. Apabila anak memiliki keinginan yang berbeda dari orang tua, maka penting bagi orang tua untuk memberikan arahan melalui pendekatan dan berbicara secara terbuka, memperlakukan anak secara setara dengan saling menghargai, serta mengesampingkan ego mereka demi kebaikan



Bersama. Hal ini akan membantu membentuk karakter anak yang dapat diterapkan dalam lingkungan sosialnya.

### **2.2.3.3 Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak**

Effendy (Liliweri, 1997: 12) “Komunikasi yang dilakukan antara orang tua dan anak dianggap sebagai komunikasi paling efektif dalam mempengaruhi sikap, pendapat dan perilaku karena bersifat dialogis, melalui percakapan”.

Dengan terjalinnya pola komunikasi interpersonal yang baik, maka akan terciptanya komunikasi yang efektif sehingga membangun terjadinya keterbukaan. Keterlibatan komunikasi yang kuat antara orang tua dan anak menjadi kunci utama dalam mencegah ketergantungan pada gadget.

Terdapat tiga pola komunikasi orang tua dan anak dalam keluarga (Yusuf, 2007: 51), yaitu:

1. Pola komunikasi membebaskan (Permissive)

Pola komunikasi permissif atau mengarah pada pemberian kebebasan adalah pola komunikasi yang dimana orang tua bersikap tidak peduli dengan apa yang akan terjadi pada anaknya, orang tua cenderung tidak merespon atau menanggapi ketika anak berbicara atau menyampaikan masalahnya.

2. Pola Komunikasi Otoriter (*Authoritarian*)

Pola komunikasi otoriter adalah pola komunikasi yang memaksakan kehendak. Dalam tipe ini orang tua bertindak sebagai pengendali atau pengawas (*controller*) yang sulit menerima pendapat anak, dan kurang

terbuka dalam berdiskusi serta sangat sulit menerima saran, mereka memaksakan kehendak dalam perbedaan, terlalu percaya pada diri sendiri sehingga tidak ingin melibatkan anak dalam pengambilan keputusan.

### 3. Pola Komunikasi Demokratis (*Authoritative*)

Pola komunikasi demokratis adalah pola komunikasi yang paling baik dari semua jenis pola komunikasi. Hal tersebut dikarenakan pola demokratis ini selalu memfokuskan kepentingan bersama dari pada kepentingan individu. Pola ini menggambarkan pendekatan dan pola asuh orang tua yang tidak terlalu menggunakan kontrol terhadap anak.

#### **2.2.4 Gadget**

Menurut Merriam Webster seperti dikutip dalam (R.Agusli) gadget merupakan suatu perangkat atau elektronik yang digunakan secara praktis. Selanjutnya menurut Derry, *gadget* bertujuan untuk mendukung aktivitas manusia.

Pada era modern saat ini, manusia dihadapkan pada tuntutan untuk mengikuti perkembangan zaman, dimana kehidupan menjadi lebih praktis dan efisien. Oleh karena itu, berbagai perangkat diciptakan untuk memfasilitasi dan mengurangi beban kerja manusia yang salah satunya *gadget*. *Gadget* sebagai suatu barang elektronik yang dirancang untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah. Saat ini gadget dirancang semakin canggih sehingga memudahkan seseorang dalam melakukan aktivitasnya untuk saling berinteraksi, melakukan pekerjaan, hingga mempermudah segala transaksi dan lain sebagainya.

#### 2.2.4.1 Jenis-Jenis *Gadget*

Ada beberapa jenis-jenis dari *gadget* yaitu sebagai berikut :

1. *Handphone*

*Handphone* merupakan jenis perangkat *gadget* yang sangat umum digunakan oleh masyarakat dari berbagai kalangan termasuk anak-anak. Fungsi utamanya yaitu sebagai alat berkomunikasi dan mencari informasi.

2. Laptop

Laptop merupakan jenis perangkat *gadget* yang sering digunakan untuk berbagai keperluan, terutama untuk pekerjaan.

3. Tablet dan Ipad

Perangkat ini merupakan hasil modifikasi antara *handphone* dan laptop, dengan memiliki dimensi layar lebih besar *handphone*.

4. Kamera *Digital*

Kamera digital termasuk kedalam kategori *gadget*. Dengan fungsi untuk mengambil gambar atau video dari berbagai objek.

#### 2.2.4.2 Fungsi *Gadget*

Terdapat beberapa fungsi *gadget*, diantaranya :

1. Media Komunikasi

Salah satu fungsi *gadget* adalah sebagai alat komunikasi yang sangat bermanfaat bagi manusia. Setiap individu dapat terhubung dan berinteraksi

dengan orang lain menggunakan alat komunikasi seperti *handphone*, laptop, dan perangkat lainnya.

## 2. Akses Informasi

Selain digunakan sebagai alat komunikasi, *gadget* juga berfungsi sebagai perangkat untuk mengakses berbagai informasi yang tersedia di internet.

## 3. Media Hiburan

Di dalam *gadget* terdapat banyak fitur serta aplikasi yang dapat terhubung dengan internet yang dapat mengunduh game, menonton video, serta mendengarkan musik.

## 4. Gaya Hidup

Kehidupan manusia semakin bergantung pada *gadget*, perangkat tersebut memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap gaya hidup para penggunanya.

### **2.2.4.3 Dampak Penggunaan *Gadget***

Penggunaan *gadget* membawa dampak positif dan negatif bagi para penggunanya. Hal tersebut tergantung pada cara seseorang dalam memanfaatkan *gadget* dalam kegiatan sehari-harinya. Berikut dampak positif dan negatif dari *gadget* :

#### 1) Dampak Positif Penggunaan *Gadget* :

1. Mempermudah Komunikasi

Kemajuan teknologi saat ini telah menciptakan perangkat canggih yang mempermudah komunikasi dengan cepat tanpa adanya batasan jarak dan waktu.

## 2. Hiburan

*Gadget* juga dapat berfungsi sebagai sumber hiburan, seperti bermain *game*, mengambil foto atau video, dan saat ini banyak sekali orang yang berlomba membuat vlog atau konten yang menjadi hiburan saat ditonton.

## 3. Mempermudah Mendapatkan Informasi

Melalui perangkat ini pengguna dapat dengan mudah untuk mengakses berbagai informasi dalam waktu yang singkat.

## 4. Mempermudah Transaksi

Pada saat ini, banyak perusahaan yang menawarkan produk atau jasanya melalui iklan disitus-situs internet tertentu. Hal ini tentunya memudahkan transaksi pada proses jual beli.

## 2) Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

### 1. Mengganggu Kesehatan

*Gadget* dapat mengganggu kesehatan manusia akibat radiasi dari teknologi yang sangat berbahaya terutama bagi anak-anak berusia 12 tahun kebawah. Dampak radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker.

### 2. Dapat mengganggu perkembangan anak

*Gadget* memiliki berbagai fitur canggih, seperti kamera, media sosial, games dan lain-lain. Fitur tersebut dapat mengganggu dalam proses pembelajaran.

### 3. Rawan terhadap tindak kejahatan

Setiap orang cenderung untuk selalu ingin tetap terhubung dan *terupdate* di berbagai tempat, namun hal tersebut berpotensi dalam ancaman keamanan online seperti pencurian identitas, penipuan, bahkan sampai terjadinya pelecehan. Hal ini karena pengguna terlalu fokus pada aktivitas di *gadget*, sehingga kurangnya dalam menjaga keamanan mengenai informasi pribadi secara online.

### 4. Dapat mempengaruhi perilaku anak

“Kemajuan teknologi dapat menyebabkan anak-anak menjadi cepat puas dengan pengetahuan yang mereka peroleh, sehingga mereka cenderung menganggap informasi yang didapatnya melalui internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap” (Ratih Ibrahim, 2012).

#### **2.2.4.4 Ketergantungan *Gadget* Pada Anak**

Diera digitalisasi saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terjadi dengan sangat pesat. *Gadget* menjadi sebuah bukti dari perkembangan tersebut, dan telah menjadi kebutuhan utama bagi masyarakat termasuk dikalangan anak-anak dan remaja. Remaja merupakan suatu perubahan yang terjadi dari masa anak-anak menuju dewasa yang meliputi perubahan fisik, psikologis, dan perubahan sosial (Sofia & Adiyanti, 2013). Pemakaian *gadget* oleh remaja memiliki

dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif tersebut dapat membantu segala kegiatan dan proses belajar mereka, dengan menunjang segala informasi yang dibutuhkannya. Akan tetapi dampak negatif dari penggunaan gadget secara berlebihan yaitu dapat membuat mereka menjadi kurangnya efektivitas dan konsentrasi saat belajar, sulit bersosialisasi dengan orang lain, sehingga mereka hanya fokus dengan *gadget* tanpa memperdulikan lingkungannya. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat membuat anak menjadi ketergantungan. Menurut Kwan, dkk seperti dikutip dalam (Chasanah & Kilis, 2018) kecanduan *gadget* merupakan perilaku yang tidak sesuai, memiliki ciri penggunaan *gadget* berlebihan, kesulitan dalam mengendalikan dan mengganggu aktivitas sehari-hari.

Ketergantungan *gadget* pada remaja sangat rentan karena dapat mengganggu perkembangan sosial, kesehatan mental, dan kemampuan untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitar. Saat memasuki usia remaja, mereka belum memiliki pendirian yang kuat atas apa yang dilakukannya, terkadang mereka melakukan apapun yang diinginkannya dengan beranggapan bahwa hal tersebut baik untuk dirinya sendiri, mereka tidak ingin dibatasi dalam hal apapun termasuk dalam penggunaan *gadget*. Terdapat beberapa anak yang tidak ingin lepas dari *gadget* dengan mengancam orang tuanya seperti menolak makan, tidak ingin belajar, bahkan mengancam untuk berhenti sekolah. Maka untuk menghindari hal tersebut, orang tua harus lebih tegas terhadap anaknya dengan memberikan batasan-batasan yang dapat membuat anak bisa mengontrol dirinya sendiri terutama dalam memanfaatkan *gadget*. Orang tua perlu memberikan edukasi yang tiada henti pada

anak terkait bahaya *gadget*, menggunakan cara atau pola komunikasi yang dapat dipahami sehingga mereka mampu menerima pesan yang disampaikan dengan baik.

### **2.3 Kerangka Teoritis**

Menurut Devito (1989), komunikasi interpersonal adalah penyampaian pesan yang dilakukan satu orang dan diterima oleh orang lain atau sekelompok kecil orang, dengan berbagai dampak dan kesempatan untuk memberikan umpan balik secara langsung (Effendy 2003: 30).

Ciri khusus dari komunikasi interpersonal adalah komunikasi diadik (*diadic communication*) yang melibatkan dua orang. Ciri-ciri komunikasi diadik adalah pada saat pelaku komunikasi berinteraksi dalam jarak yang dekat; mengirimkan pesan secara bersamaan dan spontan, baik secara verbal maupun nonverbal (Deddy Mulyana 2000:73).

Komunikasi ini diakui sebagai komunikasi yang paling efektif dalam mengubah sikap, pendapat, dan perilaku seseorang. Komunikasi interpersonal memiliki sifat yang dialogis atau bersifat terbuka, maka proses dari komunikasi ini akan sangat efisien apabila dilakukan secara langsung atau tatap muka sehingga komunikator dapat melihat secara langsung efek dari pesan yang diberikan kepada komunikan.

Demi tercapainya komunikasi yang baik antara orang tua dengan anak dalam menjaga keharmonisan keluarga, maka komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang paling sering digunakan, karena dalam kehidupan sehari-hari anggota keluarga umumnya berkomunikasi secara langsung atau tatap muka. Hal



ini dilakukan dengan tujuan agar pesan yang disampaikan dapat diterima dan dipahami oleh anggota keluarga lainnya. Melalui interaksi secara langsung, ekspresi wajah dan bahasa tubuh juga berperan dalam menyampaikan makna pesan secara efektif.

Seperti yang dikemukakan oleh Joseph A Devito dalam buku Komunikasi Antarmanusia, terdapat efektivitas komunikasi interpersonal dengan kualitas umum yang dipertimbangkan yaitu keterbukaan (*openness*), empati (*emphaty*), sikap mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*).

#### 1. Keterbukaan (*Openness*)

Kualitas keterbukaan mencakup pada tiga aspek utama dari komunikasi antarpribadi. Pertama, komunikator antarpribadi yang efektif sangat penting untuk bersikap terbuka terhadap orang lain yang diajaknya berinteraksi. Aspek yang kedua adalah kesediaan komunikator untuk merespon secara jujur terhadap stimulus yang diterima. Aspek ketiga berkaitan dengan “kepemilikan” atas perasaan dan pemikiran (Bochner&Kelly, 1974). Dalam pengertian ini terbuka adalah dengan mengakui bahwa perasaan dan pikiran yang Anda ungkapkan adalah benar-benar “milik” Anda sendiri dan Anda memiliki tanggung jawab penuh terhadapnya.

#### 2. Empati (*empathy*)

Henry Backrack (1976) mendefinisikan empati merupakan “kemampuan seseorang untuk ‘mengetahui’ dan memahami apa yang sedang dirasakan

orang lain pada waktu tertentu, melalui perspektif dan pengalaman orang lain itu, dengan melihat dari sudut pandang orang lain itu.”

### 3. Sikap Mendukung (Supportiveness)

Hubungan antarpribadi yang efektif adalah hubungan yang didalamnya terdapat sikap mendukung (supportiveness) – suatu konsep yang dilakukan berdasarkan karya Jack Gibb. Komunikasi yang terbuka dan empatik tidak dapat berjalan dalam situasi yang tidak mendukung. Sikap mendukung terlihat dari perilaku yang bersifat (1) deskriptif, bukan evaluatif, (2) spontan, bukan strategik, dan (3) provisional, bukan sangat yakin.

### 4. Sikap Positif (Positiveness)

Dalam komunikasi antarpribadi, kita mengkomunikasikan sikap positif melalui minimal dua cara : (1) mengungkapkan sikap positif dan (2) memberikan dorongan positif kepada teman kita untuk berinteraksi.

### 5. Kesetaraan (Equality)

Dalam setiap situasi, mungkin terdapat ketidaksetaraan. Tidak ada dua orang yang benar-benar setara dalam semua hal. Namun, meskipun terjadi ketidaksetaraan ini, komunikasi antarpribadi akan lebih efektif jika suasana yang tercipta adalah suasana yang setara. Ini berarti perlu adanya pengakuan secara diam-diam bahwa kedua pihak memiliki nilai dan berharga, serta masing-masing pihak memiliki sesuatu yang penting untuk diberikan.

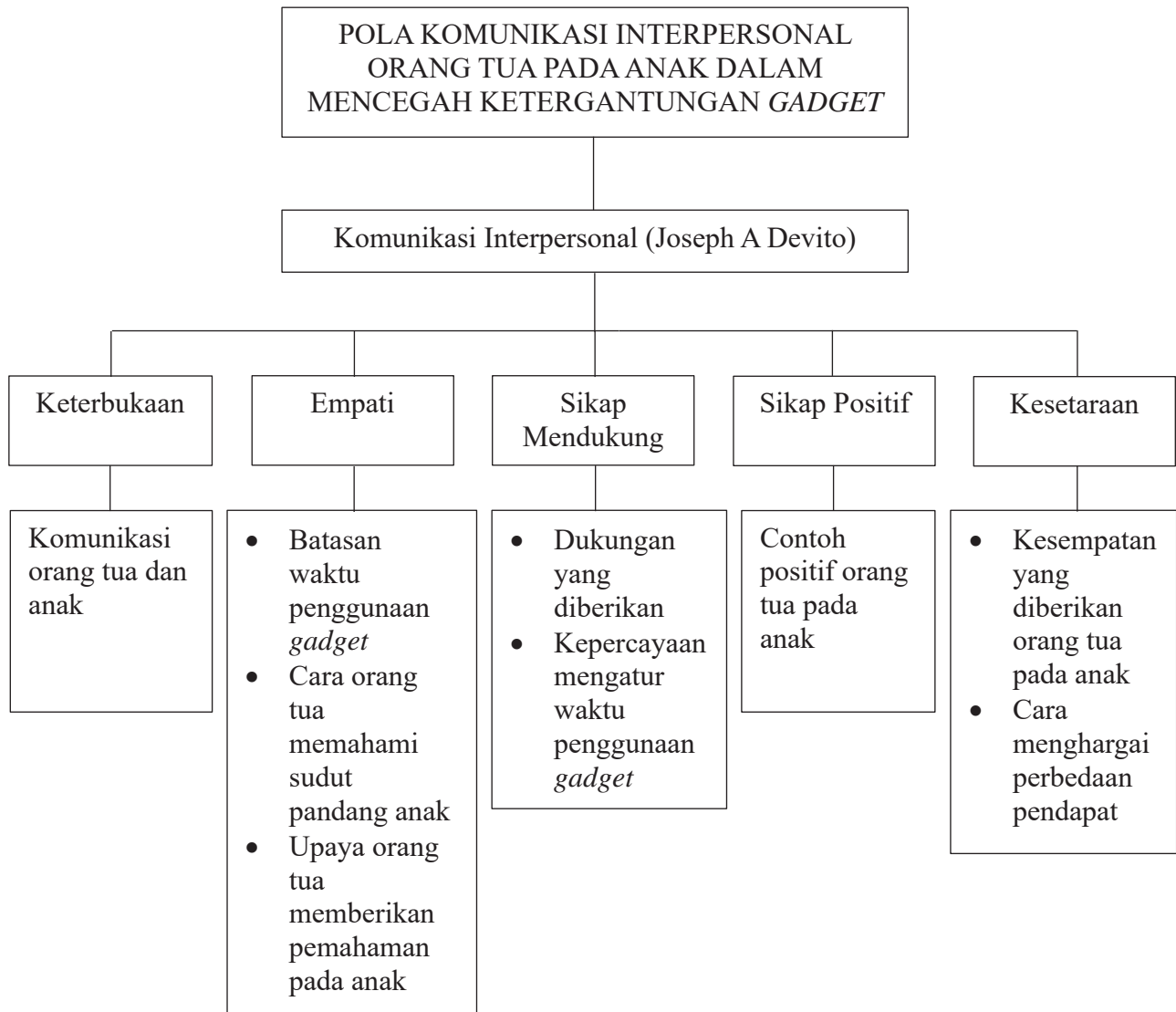
## 2.4 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian merupakan suatu pemahaman yang menjadi fondasi utama untuk menjelaskan dan memecahkan permasalahan dalam penelitian yang dilakukan. Kerangka pemikiran juga berfungsi sebagai sarana untuk menjelaskan metode atau teori yang digunakan pada saat melakukan penelitian. Penelitian dengan judul “Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Pada Anak Dalam Mencegah Ketergantungan *Gadget*” menggunakan teori komunikasi interpersonal menurut Joseph A Devito, yang dimana teori tersebut sesuai dengan judul atau fenomena dalam penelitian ini.

Dalam menciptakan hubungan yang harmonis, setiap keluarga memiliki caranya tersendiri untuk berkomunikasi satu sama lain dalam menentukan setiap aturan dan keputusan yang dibuat demi kebaikan bersama. Oleh sebab itu, dengan menerapkan kelima aspek komunikasi interpersonal yang terdiri dari keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan peneliti dapat mengamati dan memahami pola komunikasi yang digunakan oleh masing-masing keluarga.

Penelitian ini bertujuan untuk memecahkan suatu permasalahan yang terjadi, dan fenomena yang menjadi fokus penelitian dengan menjawab tentang bagaimana pola komunikasi yang dilakukan orang tua pada anak usia 13-16 tahun dalam mencegah ketergantungan gadget di Perumahan Batureok, dengan menerapkan teori yang telah ditentukan, maka kerangka pemikiran dalam penelitian dapat dijelaskan secara singkat melalui bagan berikut ini :

**Gambar 2.2**  
**Kerangka Penelitian**



*Sumber* : Modifikasi Peneliti (2024)