

Model Komunikasi Orang Tuaterhadap Penggunaan Gadget Pada Remaja Di Desa Bori' Ranteletok Kabupaten Toraja Utara

Parental communication model regarding the use of gadgets among teenagers in the Bori Ranteletok village

Deviana Taku*, Asmirah, Iskandar

Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Bosowa

*email: devianataku@gmail.com

Diterima: 15 Januari 2024 /Disetujui: 30 Juni 2024

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak remajanya, yaitu dengan memberikan nasihat yang lembut kepada anak untuk tidak terlalu sering bermain gadget, memberikan banyak waktu dan perhatian kepada anak agar anak-anak tidak merasa kesepian dan merasa selalu diperhatikan, mengisi waktu luang anak sehingga tidak selalu teringat akan gadgetnya. Kesulitan yang dihadapi orang tua saat ini adalah permasalahan waktu karena selalu sibuk dengan pekerjaan sehingga lupa membagi waktu dengan anaknya

Kata Kunci: Model Komunikasi, Penggunaan Gadget, Orang Tua, Remaja

Abstract

The research aims to determine the role of parents in controlling the use of gadgets in their teenage children, namely by giving gentle advice to children not to play with gadgets too often, giving lots of time and attention to children so that children do not feel lonely and always feel cared for, fill children's free time so they don't always remember their gadgets. The problem parents face today is the problem of time because they are always busy with work so they forget to share their time with their children

Keywords: Communication Model, Gadget Use, Parents, Teenagers



This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

A. PENDAHULUAN

Penggunaan gadget yang berlebihan memberikan dampak negative pada penggunaanya, seperti maraknya penculikan, transaksi narkoba, pornografi, bahkan prostitusi kini ikut meramainya pemberitaan di Indonesia. bahaya saat ini sangat mengancam anak remaja adalah pornografi dan pelecehan seksual. Oleh karena itu diperlukan adanya pengawasan dari orang tua sebagai pendidik pertama bagi anak agar penggunaan gadget menjadi lebih bertanggungjawab. Kemajuan teknologi memberikan dampak positif bagi penggunaanya dengan adanya gadget sekarang manusia sudah mudah untuk mencari informasi yang mereka butuhkan juga dapat mempermudah dalam pekerjaan dengan adanya aplikasi yang canggih didalam gadget seperti internet, sms, game, dan lain-lain (Ria Novianti, 2020).

Orang tua memberikan handphone atau gadget kepada anaknya agar dapat menjaga komunikasi disaat orang tua saat bekerja atau saat orang tua jauh dari anaknya. Sekarang smartphone bisa digunakan untuk bermain game dan nonton sebagai hiburan anak dan remaja, akan tetapi terkadang orang tua lalai untuk menjaga anaknya dalam menggunakan gadget, orang tua jarang memeriksa atau memantau aktivitas anaknya dalam menggunakan handphone seperti game, atau file gambar dan video yang mempunyai unsur pornografi dan kekerasan yang terdapat dalam smartphone anak remaja. Keberadaan orang tua sangatlah

penting bagi kita, sehingga peran orang tua merupakan dasar pertama dalam pembentukan pribadi anak. Upaya tersebut dapat terwujud ketika orang tua memberikan pemahaman yang tepat kepada anak.

Orang tua perlu mengantisipasi dampak negatif penggunaan gadget terhadap anak agar tidak berdampak pada kesehatan mentalnya. Hal pertama yang perlu dilakukan orang tua adalah mempelajari dasar-dasar penggunaan gadget yang benar. Kemudian, membuat batasan berapa banyak waktu yang dihabiskan dalam menggunakan gadget. Selanjutnya, selalu menjaga komunikasi dengan anak dan jadilah teladan serta contoh yang baik dalam penggunaan gadget. Helyantini mengatakan, seringkali orang tua tidak menyadari bahwa mereka pun terus-menerus menggunakan gadget. Ketika orang tua tidak dapat hidup tanpa gadget anak-anak bertindak seperti orang tuanya, oleh karena itu orang tua perlu mengubah pola pikirnya agar dapat menjadi teladan yang baik bagi anak dalam menggunakan gadget.

Orang tua juga berperan penting dalam mengontrol penggunaan gadget di kalangan remaja dengan menyadarkan mereka akan fitur, manfaat, bahkan dampak negatif gadget. Semua itu harus diajarkan kepada anak sejak awal perkembangannya agar ketika menginjak usia remaja mereka mengerti dan paham bahwa ada konsekuensi dari setiap tindakan yang dilakukan oleh mereka (Fitriana, dkk. 2020).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Jenny Gabriela dan Berlinda Mau (2021) mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan perilaku anak remaja masa kini menyatakan bahwa penggunaan gadget membawa dampak pada perkembangan tingkah laku anak disebabkan gadget memiliki banyak fitur aplikasi yang menarik dan bervariasi sehingga menarik perhatian para penggunan. Dampak negatif yang ditimbulkan oleh bagi perkembangan tingkah laku anak berpengaruh pada psikologi anak yang mudah marah, malas belajar serta dapat meniru perilaku yang ditonton dalam gadget. Kemudian penelitian yang serupa juga dilakukan oleh Aisyah Anggraeni dan Hendrizal Hendrizal (2018) yang berjudul pengaruh penggunaan gadget terhadap kehidupan sosial para siswa sma menyatakan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan mengakibatkan remaja tersebut mengalami ketidakstabilan emosional seperti mudah marah, gelisah, dan bahkan menggurung diri akibat dijauhkan dari gadget

Penelitian bertujuan untuk mengetahui peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak remajanya

B. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti memilih pendekatan penelitian campuran dengan metode eksplanatoris sekuensial langkah awal yang diambil oleh peneliti adalah melakukan penelitian kuantitatif terhadap remaja penggunaan gadget di Desa Bori' Ranteletok Kabupaten Toraja Utara. Setelah memperoleh data kuantitatif, peneliti melanjutkan penelitian berkualitas untuk mendalami lebih lanjut dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan kesehatan psikis remaja. Dalam penelitian ini, karena jumlah populasi kurang dari 100, peneliti memilih untuk menggunakan seluruh populasi sebagai sampel dengan menggunakan metode sampling jenuh dan mengambil total seluruh populasi pada penelitian ini berjumlah 75 orang penggunaan gadget. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: Kuesioner, Dokumentasi dan Wawancara. Sumber data sekunder melalui buku, jurnal, artikel Ilmiah yang mendukung topik penelitian ini.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget adalah telepon genggam atau telepon seluler (ponsel) merupakan suatu alat komunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon rumah, namun dapat dibawa kemana saja tanpa menghubungkan ke jaringan seluler

menggunakan kabel (Kamil,2016). Perkembangan zaman yang dinamis dan terus menunjukkan kemajuan yang begitu pesat dalam segala aspek bidang kehidupan, seperti pada era sekarang yang disebut sebagai era kekinian atau modern telah banyak menyebabkan perubahan-perubahan sosial yang terjadi dikalangan masyarakat. Pengaruh gadget menjadikan masyarakat bergantung pada kehadiran gadget tersebut, apalagi setelah munculnya internet dimana masyarakat dapat dengan mudah mengakses berbagai informasi. Informasi dapat diakses dengan menggunakan perangkat elektronik seperti: gadget, komputer, laptop, tablet dengan kemampuan internet. Peristiwa yang terjadi di masyarakat, terutama di perkotaan dan tak sedikit di pedesaan mulai mengubah pemikiran mereka untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan dan melakukan perubahan pada zamannya, masyarakat memilih hal-hal yang praktis tanpa harus mengeluarkan tenaga dan materi. Kemudahan yang ditawarkan oleh gadget dengan segala aplikasi unggulan misalnya media sosial dapat mengontrol jarak dan menyebarkan informasi sehingga menjadikan gadget sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam aktifitas kehidupan sehari-hari.

Orang tua memberikan handphone atau gadget kepada anaknya agar dapat menjaga komunikasi disaat orang tua saat bekerja atau saat orang tua jauh dari anaknya. Sekarang smartphone bisa digunakan untuk bermain game dan nonton sebagai hiburan anak dan remaja, akan tetapi terkadang orang tua lalai untuk menjaga anaknya dalam menggunakan gadget, orang tua jarang memeriksa atau memantau aktivitas anaknya dalam menggunakan handphone seperti game, atau file gambar dan video yang mempunyai unsur pornografi dan kekerasan yang terdapat dalam smartphone anak remaja. Keberadaan orang tua sangatlah penting bagi kita, sehingga peran orang tua merupakan dasar pertama dalam pembentukan pribadi anak. Upaya tersebut dapat terwujud ketika orang tua memberikan pemahaman yang tepat kepada anak.

Orang tua perlu mengantisipasi dampak negatif penggunaan gadget terhadap anak agar tidak berdampak pada kesehatan mentalnya. Hal pertama yang perlu dilakukan orang tua adalah mempelajari dasar-dasar penggunaan gadget yang benar. Kemudian, membuat batasan berapa banyak waktu yang dihabiskan dalam menggunakan gadget. Selanjutnya, selalu menjaga komunikasi dengan anak dan jadilah teladan serta contoh yang baik dalam penggunaan gadget. Helyantini mengatakan, seringkali orang tua tidak menyadari bahwa mereka pun terus-menerus menggunakan gadget. Ketika orang tua tidak dapat hidup tanpa gadget anak-anak bertindak seperti orang tuanya, oleh karena itu orang tua perlu mengubah pola pikirnya agar dapat menjadi teladan yang baik bagi anak dalam menggunakan gadget.

Orang tua juga berperan penting dalam mengontrol penggunaan gadget di kalangan remaja dengan menyadarkan mereka akan fitur, manfaat, bahkan dampak negatif gadget. Semua itu harus diajarkan kepada anak sejak awal perkembangannya agar ketika menginjak usia remaja mereka mengerti dan paham bahwa ada konsekuensi dari setiap tindakan yang dilakukan oleh mereka (Fitriana, dkk. 2020).

Komunikasi merupakan suatu proses penyampaian informasi atau gagasan dari seseorang kepada orang lain. Sedangkan demokratis secara etimologis istilah demokrasi berarti pemerintahan oleh rakyat (Demos berarti rakyat; kratos berarti pemerintahan). Tetapi didalam sejarah perkembangannya, istilah demokrasi itu mengandung pengertian yang berbeda-beda. Orang tua pada dasarnya membentuk remaja menjadi orang dewasa melalui pengaruh mereka. Pola asuh demokratis orang tua sebagai suatu keseluruhan interaksi orang tua dengan remaja dimana orang tua memberikan dorongan kepada remaja dengan menggunakan tingkahlaku, pengetahuan dan nilai-nilai yang dianggap paling tepat bagi orang tua agar remaja dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Komunikasi Otoriter adalah tipe pola komunikasi yang memaksakan kehendak, dengan tipe orang tua yang cenderung sebagai pengendali atau pengawas (controller)

terhadap pendapat anak, sangat sulit menerima saran dan cenderung memaksakan kehendak dalam perbedaan, terlalu percaya pada diri sendiri sehingga menutup katub musyawara. Komunikasi otoriter adalah pola komunikasi yang dimana orang tua menempatkan dirinya sebagai orang yang paling mengerti kebutuhan anaknya, sehingga dirinya merasa pantas untuk memaksakan peraturan tertentu untuk dijalankan sang anak.

Dampak negative penggunaan gadget yakni:

a) Mengurung diri

Mengurung diri adalah seorang diri yang sangat menghindari kontak sosial (contohnya melalui pertemanan, pendidikan dan pekerjaan). Mereka akan mengurung dan menarik diri dari lingkungannya kedalam rumahnya yang kemudian menghabiskan waktunya dengan sendirian dan menolak berkomunikasi dengan anggota keluarga dalam rumah tersebut. Hikimori merupakan istilah untuk menggambarkan seseorang yang tidak mau bersosialisasi, menarik diri dari lingkungan dan berdiam diri di rumah dalam waktu yang lama. Keadaan ini tidak boleh dianggap sepele karena bisa menyebabkan stress, depresi, bahkan muncul keinginan untuk bunuh diri.

b) Ketergantungan Pada Gadget

Ketergantungan atau biasa disebut kecanduan adalah suatu kondisi dimana seseorang kehilangan kendali atas sesuatu. Biasanya mengacu pada kesukaan yang berlebihan dan didorong oleh keinginan atau hasrat yang kuat terhadap suatu hal. Seseorang yang mengalami kecanduan biasanya tidak memiliki kendali atas apa yang mereka lakukan atau gunakan, hal ini kemudian berkembang menjadi kecanduan gadget, makanan, hingga egativ, kondisi ini juga dikaitkan dengan disfungsi kronis system otak yang melibatkan penghargaan, motivasi dan memori. Ketergantungan pada seseorang bermula dari berkembangnya rasa ingin tahu terhadap suatu benda dan berlanjut pada rasa menyukainya, karena menyukainya kamu mungkin akan kehilangan kendali atas diri sendiri untuk tidak melakukan hal-hal yang berhubungan dengan apa yang kamu sukai. Faktor utama sebenarnya adalah terciptanya rasa senang di otak. hal itu karena tubuh, terutama otak, mengenali sesuatu yang menyenangkan sehingga selalu berharap untuk mengulanginya, otak merespon dengan egativ dopamine, yang dikenal sebagai egativ kesenangan. Hormon ini meningkat ketika anda merasa puas, bahagia, dan bersemangat terhadap suatu hal.

D. KESIMPULAN

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa memperkenalkan gadget kepada anak usia yang belum cukup umur dapat berdampak buruk pada kehidupan pribadi, keluarga karena mereka menjadi bagian penting dalam kehidupan anak, memperkenalkan gadget kepada anak di usia yang belum cukup umur dapat memberikan dampak yang merugikan bagi anak-anak. Hal ini juga dapat menyebabkan isolasi sosial pada anak-anak dan penyakit fisik dan mental serius seperti obesitas, sindrom penglihatan pada gadget dan depresi. peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada remaja adalah memberikan nasehat dengan halus kepada anak agar tidak terlalu sering bermain gadget. Berikanlah anak banyak waktu dan perhatian agar anak tidak merasa kesepian dan merasa selalu diperhatikan. Ketika anak cenderung menyendiri ia terpapar pada hal-hal negatif, selalu mengisi waktu luang anak-anak agar tidak selalu mengingat gadget, di sini peran orang tua juga sangat penting untuk membimbing anak dalam menggunakan gadget tersebut agar tidak merugikan dan menghindarkan anak dari dampak negatif, penggunaan gadget dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan berdampak negatif terhadap pertumbuhan mereka. Jelas

bahwa mereka beradaptasi dengan teknologi lebih cepat sehingga mereka tertarik dengan kecanggihan gadget. Anak yang sering menggunakan gadget seringkali tidak sadar akan lingkungan sekitarnya. Hal ini dilakukan pada usia anak remaja agar tidak bergantung pada game dan media sosial. Kesulitan yang dihadapi orang tua saat ini adalah persoalan waktu, karena terlalu sibuk bekerja sampai lupa untuk membagi waktu bersama anak

DAFTAR PUSTAKA

- Gabriela, J., & Mau, B. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Masa Kini. *jurnal excelsisdeo*: vol.5 No.1.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Peristiwa Siswa. Jawa Tengah: *Jurnal Pendidikan* volume:2 no.1.
- Mahyddin. (2019). *Sosisologi Komunikasi*. Makassar: Shofia- CV. Loe.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan (The Effect of Use of Gadget in Life). *Jurnal Kopasta*.
- Sa'ngadah, N. (2020). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perkembangan Sosial Pada Remaja. *Ir-Perpustakaan Air Langga* .
- Silaen, N. R., Wiratanaya, G. N., & Mustika, A. (2020). *Sosioilogi Komunikasi*. Bandung : Widina Bhakti Persada Bandung.
- Wianto, P. (2021). *Studi Fenomena Perilaku Sosial Siswa Terhadap Program Pendidikan Gratis*. Malang: Media Nusa Creative.
- Wianto, D. (2021). *Studi Fenomenologi Perilaku Sosial Siswa*. Malang: Media Nusa Creative.
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*.
- Zulfitri. (2017). Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar. *Holistika Jurnal Ilmiah Pgsd*.
- zyva, L., Setianingsi, E. S., & suliyanto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. Semarang: *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* volume:3 no.4.
- Salsabilla, Andini. 2021. Peran Orangtua dalam Mendukung Anak Menggunakan Gadget.<https://m.kumparan.com/amp/andini-salsabila/peran-orangtua-dalam-mendampingi-anak-menggunakan-gadget-1wPwyPRPwgB>.
- Putra, Andriana. 2023. Dampak Gadget pada Pergaulan Remaja. <https://www.kompasiana.com/amp/andrianaputra2214/63b44df97767e42fde370e62/dampak-gadget-pada-pergaulan-remaja>.
- Mulachela, Husen. 2022. Komunikasi: Definisi, Unsur dan Tujuannya. <https://katadata.co.id/safrezi/berita/61de8dd9d4a987/komunikasi-adalah-definisi-unsur-dan-tujuannya>.