

## KOMUNIKASI ORANG TUA DAN ANAK DALAM MENCEGAH KECANDUAN GADGET

**Siti Maghfirah Fitri**

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Indonesia  
sitimaghfirahfitri@gmail.com

**Abstract:** *The growth of information technology provides various influences in human life, both positive and negative influences. The negative influence of technological developments will cause problems in human life. Among these negative impacts is gadget addiction for children. Parents must play an active role in limiting and protecting children from addiction. One way that parents can do is through a communication approach to children. This study aims to find out how communication between parents and children prevents gadget addiction. The research method uses a qualitative approach with a phenomenological study with research subjects being informants who have children aged 12-15 years. The theory in this research is the Dialogue theory from Martin Burber. The results of this study are that of the three families studied using dialogue as a form of communication within the family to prevent gadget addiction for children. these parents consider dialogue to be more effective than other forms of communication. The obstacles that occur in children are that at the beginning of the dialogue it is not easy to give understanding to children to limit gadgets, and children tend to be silent when having dialogue.*

**Keywords:** *Communication, preventing, gadget, Dialogue, Parents*

**Abstrak:** Pertumbuhan teknologi informasi memberikan berbagai pengaruh dalam kehidupan manusia, baik pengaruh positif maupun negatif. Pengaruh negatif yang dari perkembangan teknologi akan menimbulkan masalah di kehidupan manusia. Diantara dampak negatif tersebut adalah kecanduan gadget bagi anak. Para orang tua harus lebih berperan aktif dalam membatasi dan melindungi anak dari kecanduan tersebut. Salah satu cara yang dapat dilakukan orang tua adalah melalui pendekatan komunikasi kepada anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana komunikasi orang tua dan anak dalam mencegah kecanduan gadget. Adapun metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi fenomenologi dengan subjek penelitian ialah informan yang memiliki anak berusia 12-15 tahun. Teori dalam penelitian ini adalah teori Dialog dari Martin Burber. Hasil penelitian ini yaitu dari tiga keluarga yang diteliti menggunakan dialog sebagai bentuk komunikasi dalam keluarganya untuk mencegah kecanduan gadget bagi anak-anak. Para orang tua tersebut menganggap cara dialog lebih efektif dari bentuk komunikasi lainnya. Adapun hambatan yang terjadi anak adalah diawal dialog tidak mudah untuk memberikan pemahaman pada anak untuk membatasi gadget, dan anak cenderung diam ketika berdialog.

**Kata Kunci:** Komunikasi, Kecanduan, Gadget, Dialog, Orang tua

## A. Pendahuluan

Pertumbuhan teknologi dan informasi dewasa ini semakin pesat. Adanya kemajuan tersebut mengakibatkan kemudahan dalam berkomunikasi serta kemudahan dalam mendapatkan berbagai informasi dari seluruh penjuru dunia. Sehingga keterbatasan jarak, ruang dan waktu bukan lagi menjadi penghalang pada saat ini. Apa lagi kemudahan dalam mengakses internet semakin memudahkan seseorang dalam berkomunikasi dikesehariannya.

Salah satu tanda adanya kemajuan teknologi tersebut ialah dengan semakin menjamurnya berbagai varian gadget pada masa sekarang ini. Gadget ialah sebuah perangkat elektronik portable yang bersifat kecil, praktis, serta mudah dibawa kemana-mana.<sup>1</sup> Gadget memiliki tujuan dan fungsi untuk memudahkan pekerjaan manusia.<sup>2</sup> Gadget terdiri dari berbagai jenis, antara lain: handphone, laptop, tablet dan ipad, kamera digital, video gamen atau konsul dan lainnya.

Akibat dari kemajuan teknologi dan informasi tersebut memberikan berbagai pengaruh dalam kehidupan manusia, baik berupa pengaruh positif maupun negatif. Pengaruh positif dari kecanggihan teknologi tersebut tentulah berdampak baik bagi manusia. Namun sebaliknya pengaruh negatif yang ditimbulkan sebagai akibat perkembangan teknologi tersebut akan menimbulkan masalah di kehidupan manusia. Diantara dampak negatif tersebut adalah kecanduan gadget bagi anak. Anak menggunakan gadget guna mengakses internet dengan berbagai tujuannya, mulai dari tugas sekolah, media sosial, mendapat informasi, hiburan, pembelian barang dan jasa, dan lainnya. Terlebih lagi saat pandemi covid-19 melanda seluruh negara menyebabkan adanya dorongan bagi anak-anak untuk aktif menggunakan gadget khususnya ponsel pintar, karena pandemi mengharuskan anak untuk belajar daring di rumah.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh BPS pada November tahun 2021 bahwa mayoritas anak usia di atas 5 tahun sebanyak 98,70% mengakses internet menggunakan ponsel pintar, sisanya menggunakan laptop sebanyak 11,87%, komputer desktop 2,29% dan lainnya 0,1%. Anak-anak mengakses internet dengan berbagai tujuan, adapun presentasinya yakni anak yang mengakses internet untuk bermedia sosial sebanyak 88,9%, lalu sebanyak 66,13% anak mengakses internet

---

<sup>1</sup> Eka Anggraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*, (serayu Publishing, 2019).

<sup>2</sup> Derry Iswidharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (bisaakimi, 2014), hlm. 7

untuk mendapatkan informasi atau berita. 63,08% anak mengakses internet untuk hiburan, 33,04% anak mengakses internet untuk mengerjakan tugas sekolah, ada pula 16,25% anak mengakses internet untuk keperluan pembelian barang /jasa dan 13,13% untuk mendapat informasi barang/jasa, serta 17,85% untuk keperluannya lainnya.<sup>3</sup>

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa banyaknya anak-anak yang menggunakan gadget dengan berbagai macam jenis gadget dan berbagai tujuan penggunaannya. Hal ini tentulah menimbulkan kecanduan anak pada gadget yang apabila dibiarkan akan menimbulkan sejumlah masalah bagi anak. Adapun dampak negatif dari kecanduan gadget bagi anak adalah mengganggu kesehatan bagi anak baik psikis maupun fisik, kesulitan konsentrasi pada anak, terganggunya fungsi otak anak, dan lainnya.<sup>4</sup>

Dengan demikian, sudah seyakinya bagi para orang tua untuk mencegah anak dari bahaya kecanduan terhadap gadget. Para orang tua harus lebih berperan aktif dalam membatasi dan melindungi anak dari kecanduan tersebut. Salah satu cara yang dapat dilakukan orang tua adalah melalui pendekatan komunikasi kepada anak.

Berbagai penelitian terdahulu mengenai komunikasi antara orang tua dan anak dalam upaya mencegah kecanduan gadget telah dilakukan oleh para peneliti. Diantaranya penelitian yang berjudul “ Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gadget Melalui Pendekatan Komunikasi Dan Psikologi.” Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan peran orang tua dalam mencegah dampak negatif gadget dengan pendekatan komunikasi dan psikologi". Metode penelitian berupa kualitatif dengan tehnik penelitian wawancara. Adapun subjek penelitian adalah beberapa orang tua yang memiliki anak berusia 13-15 tahun di Desa Batu Gane Sumatera Selatan. Hasil penelitian berupa implementasi komunikasi oarang tua

---

<sup>3</sup> Cindy Mutia Annur, “BPS: 88,9% Anak 5 Tahun ke Atas Mengakses Internet Untuk Bermedia Sosial”, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/24/bps-8899-anak-5-tahun-ke-atas-mengakses-internet-untuk-media-sosial/>(diakses 14Juli 2022).

<sup>4</sup> Omas Salaudin, ed, *Teknologi Meningkatkan Atau Memenjarakan Kreatifitas Anak*, (Alineaku, 2021) hlm. 61

dalam mencegah dampak negatif gadget dengan bentuk komunikasi dan pendekatan psikologi.<sup>5</sup>

Begitu juga dengan penelitian lainnya yang berjudul “Peran Orang Tua dalam Pencegahan Adiksi Gadget Pada Anak: Literatur Review”. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian literatur mengenai peran orang tua dalam pencegahan adiksi gadget pada anak. Metode penelitian berupa studi literatur yakni descriptive review. Hasil penelitian berupa adanya peran orang tua dalam pencegahan adiktif pada anak yakni memberikan pendampingan, pengawasan dan komunikasi yang tepat.<sup>6</sup>

Demikian juga dengan penelitian yang berjudul “Peran Komunikasi Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Kelurahan Korambasan Utara”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran komunikasi orang tua dalam mencegah kecanduan gadget pada anak usia dini. Metode penelitian berupa kualitatif dengan tehnik penelitian wawancara. Adapun hasil penelitian ini adalah adanya peran orang tua dalam mencegah kecanduan gadget pada anak berupa komunikasi dengan baik sesuai dengan perkembangan anak.<sup>7</sup>

Berbagai penelitian terdahulu tersebut, menunjukkan jika salah satu cara mencegah anak untuk tidak kecanduan gadget adalah melalui pendekatan komunikasi. Selain bentuk dan jenis komunikasi di atas, terdapat suatu pendekatan komunikasi lainnya yang bisa diterapkan para orang tua dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak yakni melalui dialog. Dialog merupakan upaya untuk mencapai pemahaman bersama di antara mereka yang berinteraksi. Dalam dialog terdapat konfirmasi yang berhubungan dengan kejelasan isi dialog, saling berbagi pengalaman bersama, saling menghormati, saling berbagi kepercayaan dan saling menjajaki kepentingan masing-masing.<sup>8</sup> Maka dialog dapat menjadi salah satu cara yang ditempuh orang tua untuk mencegah anak mereka dari kecanduan gadget.

---

<sup>5</sup> Intan Permata Sari, ed, .”Penelitian Ini Bertujuan Untuk Mengungkapkan Peran Orang Tua Dalam Mencegah Dampak Negatif Gadget Dengan Pendekatan Komunikasi Dan Psikologi.” Indonesian Journal Of Islamic Psychology 2 No. 2( Desember 2020), hlm. 276-298.

<sup>6</sup> Ikeu Nurhidayah, ed, “Peran Orang Tua dalam Pencegahan Adiksi Gadget Pada Anak: Literatur Review”, Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa 4 No. 1 (Februari 2021), hlm. 129-140.

<sup>7</sup> Rumengan Christina Eklesia, ed, “Peran Komunikasi Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Kelurahan Korambasan Utara”, Acta Diurna Komunikasi 2 No. 3. (2020).

<sup>8</sup> Farid Hamid, dan Heri Budianto, *Ilmu Komunikasi: Sekarang Dan Tantangan Masa Depan*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 210.

Melalui dialog orang tua dan anak dapat mencapai pemahaman bersama mengenai penggunaan gadget yang efisien dan efektif, adanya batasan dalam penggunaan gadget, serta dampak negatif dari penggunaan gadget secara berlebihan.<sup>9</sup> Dengan adanya dialog orang tua dan anak dapat berbagi pengalaman mengenai penggunaan gadget sehari-hari sesuai kebutuhan. Selain itu, orang tua dan anak juga bisa saling mengerti akan hak dan keinginan masing-masing, dalam hal ini orang tua menghargai dan mengerti keinginan anak untuk bermain gadget tetapi tetap dengan aturan yang telah disepakati, demikian juga anak mengerti keinginan orang tua untuk melindunginya dari bahaya kecanduan gadget. Begitu juga dengan saling berbagi kepercayaan antar orang tua dan anak, dimana melalui dialog, orang tua memberikan kepercayaan pada anak untuk menggunakan gadget namun tetap sesuai aturan, dan anak memberikan kepercayaan kepada orang tua bahwa apa yang orang tua lakukan semata-mata untuk kebaikan anak.

Dengan demikian, adanya dialog menjadi salah satu solusi dalam upaya orang tua untuk mencegah anak dari kecanduan menggunakan gadget. Sehingga hasil interaksi antara orang tua dan anak membentuk pola asuh demokratis. Pola asuh demokratis merupakan pola asuh yang mengutamakan kepentingan anak namun tetap dalam pengendalian orang tua. Selain itu dengan adanya dialog, pola asuh otoriter dan permisif dapat dihindari.<sup>10</sup> Adapun pola asuh otoriter adalah pola asuh dimana orang tua menetapkan aturan mutlak yang harus dituruti, sedangkan pola asuh permisif merupakan pola asuh yang memberikan pengawasan longgar pada anak.<sup>11</sup>

Adanya komunikasi orang tua dan anak dalam mencegah kecanduan gadget melalui dialog merupakan daya tarik dalam kajian ini. Untuk itu penulis ingin mengkaji bagaimana komunikasi orang tua dan anak dalam mencegah kecanduan gadget melalui dialog dalam keluarga.

---

<sup>9</sup> Gea, Z. S., Zulyadi, T., & Nurfahmi, N. (2022). The Effectiveness Of The Role of The Special Job Fair SMK SMTI Banda Aceh in Enhancing Graduates Employability to The Business/Industry World. *Jurnal Peurawi: Media Kajian Komunikasi Islam*, 5(1), 51-62.

<sup>10</sup> Sylvie Puspita, *Monograf Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*, (Surabaya: *Cipta Media Nusantara*, 2020), hlm. 6.

<sup>11</sup> Sylvie Puspita, *Monograf Fenomena Kecanduan Gadget...*, hlm. 7.

## B. Konseptual/ Teori

### Komunikasi Orang Tua Dan Anak

Secara etimologi komunikasi berasal dari bahasa Latin, yaitu: *Communicare* yang berarti berpartisipasi ataupun memberitahukan,<sup>12</sup> *Communico* yang berarti membuat sama,<sup>13</sup> *Communis*, yang berarti milik bersama ataupun berlaku dimana-mana.<sup>14</sup> Adapun pengertian komunikasi secara istilah salah satunya dikemukakan oleh Rogers dan D. Lawrence Kinchaid mengatakan komunikasi adalah suatu proses di mana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam.<sup>15</sup> Sementara itu Carl I. Hovland mengatakan bahwa komunikasi adalah proses dimana seseorang (komunikator) menyampaikan perangsang-perangsang ( biasanya lambang- lambang dalam bentuk kata-kata) untuk mengubah tingkah laku orang-orang lain (komunikan).<sup>16</sup> Berdasarkan pengertian komunikasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi merupakan suatu proses interaksi dua orang atau lebih yang saling bertukar informasi yang bertujuan untuk merubah tingkah laku orang lain (komunikasn).

Komunikasi antar pribadi merupakan jenis komunikasi yang bisa diterapkan dalam keluarga, komunikasi antar pribadi adalah proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka. Menurut sifatnya, komunikasi antar pribadi dibedakan atas dua macam, yakni diadik dan tridiadik. Adapun yang dimaksud dengan komunikasi diadik adalah komunikasi yang berlangsung antara dua orang dalam situasi tatap muka. Bentuk-bentuk komunikasi diadik yakni: wawancara, dialog, dan percakapan.<sup>17</sup> Komunikasi diadik inilah yang diterapkan dalam keluarga yang menjadi objek dalam penelitian ini.

---

<sup>12</sup> Bonaraja Purba ed, *Ilmu Komunikasi: Sebuah Pengantar*, (Yayasan KitaMenulis, 2020), hlm. 2.

<sup>13</sup> Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2012), hlm. 20.

<sup>14</sup> Yasir, *Pengantar Ilmu Komunikasi Sebuah Pendekatan Kritis Dan Komprehensif*, ( Yogyakarta: Deepublish), hlm. 4.

<sup>15</sup> Hafied Cangara, *pengantar ilmu komunikasi...*, hlm. 20

<sup>16</sup> Raudhonah, *Ilmu Komunikasi*, (Depok: Rajawali Pers, 2019), hlm. 22.

<sup>17</sup> Yetty Oktarina, dan Yudi Abdullah, *Komunikasi Dalam Perspektif Teori dan Praktik*, (Sleman: Deepublidsh, 2017), hlm.55.

Adapun pengertian orang tua dalam kamus besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa orang tua adalah ayah, ibu kandung. Orang tua merupakan ayah ibu yang pertama kali dikenal oleh anak-anaknya.<sup>18</sup> Sedangkan pengertian anak adalah menurut UU RI No. 1997 tentang kesejahteraan anak, anak adalah seseorang yang belum mencapai usia 21 tahun dan belum menikah. Batas 21 tahun ditetapkan karena berdasarkan pertimbangan usaha kesejahteraan sosial, kematangan pribadi, dan kematangan mental seorang anak dicapai pada usia tersebut. Anak adalah potensi serta penerus bangsa yang dasar-dasarnya telah diletakkan oleh generasi sebelumnya.<sup>19</sup> Dengan demikian, yang dimaksud dengan komunikasi orang tua dan anak pada penelitian ini adalah proses komunikasi diadik melalui dialog antara orang tua dan anak.

### **Gadget**

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gadget dapat juga diartikan sebagai instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi untuk memudahkan aktifitas manusia. Hal yang membedakan gadget dengan alat elektronik lain adalah pada gadget terdapat unsur “kebaruan” yakni gadget akan terus menerus mengalami inovasi-inovasi terbaru khususnya dari segi kecanggihan teknologinya sehingga hidup manusia kian hari kian mudah dengan adanya gadget tersebut.<sup>20</sup> Jenis-jenis gadget antara lain tablet, notebook, smartphone, TV, laptop, video game atau konsol dan lainnya.

Namun dibalik segudang manfaat yang terdapat pada gadget, terdapat pula akibat dari kecanduan atau adiktif dari penggunaan gadget pada manusia khususnya anak-anak jika tidak ada batasan dalam penggunaan gadget tersebut. Diantara dampak negatif dari kelebihan penggunaan gadget pada anak adalah menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan otak terganggu, kesehatan mata terganggu,

---

<sup>18</sup> Azimatun Ni'mah, *Tahdidz Al-Qur'an Guidance (Peran Praktis Orang Tua Dalam Membimbing Dan Motivasi Hafalan al-Qur'an Anak)*, (Jawa Timur: CV. Global Aksara, 2021), hlm. 9.

<sup>19</sup> Suryanah, *Keperawatan Anak Untuk Siswa SPK*, (Jakarta: egc, 1996), hlm. 1

<sup>20</sup> Atin Istiarni, dan Triningsih, *Jejak Pena Pustakawan*, (DIY: Azyan Mitra Media, 2018), hlm. 133.

kesehatan tangan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, terpapar radiasi ancaman cyberbullying.<sup>21</sup>

## **Teori Dialog**

Teori dialog dari Martin Buber menerangkan bahwa individu-individu dalam relasi dialogis memungkinkan untuk menginterpretasikan dan memberi arti pengalaman serupa dengan cara yang berbeda. Hal ini dikarenakan dialog merupakan sesuatu yang dinamis, melalui proses interaksional dengan fokus pada hubungan antara individunya. Pada teori ini terdapat dua jenis komunikasi yakni I-Thou relationship dan I-It relationship. Dalam I-Thou, Buber menjelaskan bahwa setiap orang memiliki pengalaman hidup yang penting dan karenanya perlu dihargai, walaupun pengalaman orang lain berbeda dengan pengalaman kita sendiri. Dalam dialog yang baik, setiap individu saling menghargai perbedaan pendapat, walaupun terdapat perbedaan yang besar dalam pendapat tersebut. Jadi, setiap individu menyampaikan pendapatnya dengan jelas, tetapi juga mendengar dan menghargai pendapat individu lainnya. Pada I-It relationship, Buber menjelaskan bahwa seseorang lebih mementingkan dirinya sendiri dibandingkan orang lain. Dalam dialog jenis ini, seseorang akan menganggap orang lain sebagai objek dan memanipulasi orang lain tersebut untuk tujuan kepentingannya sendiri.<sup>22</sup>

Pada komunikasi yang terjadi antara orang tua dan anak terbentuk melalui proses dialog antar keduanya sehingga menghasilkan makna. Makna tersebut merupakan cerminan dari bentuk pertukaran informasi atau pesan antara orang tua dan anak. Dalam penelitian ini makna tersebut bertema mencegah kecanduan gadget pada anak, maka makna yang diinterpretasikan orang tua dan anak akan tercipta ketika individu-individu tersebut telah melakukan proses dialog mengenai kecanduan gadget pada anak.

---

<sup>21</sup> Omas Salaudin, ed, *Teknologi Meningkatkan Atau....*, hlm. 41.

<sup>22</sup> Morissan, *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa*, (Jakarta: Pranamedia Group, 2013), hlm. 327-329.



### C. Metode Penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis pendekatan penelitian berupa studi fenomenologi.<sup>23</sup> Studi fenomenologi merupakan studi yang mengungkapkan bagaimana anggota masyarakat menggambarkan dunia sehari-hari, terutama bagaimana individu dengan sadarnya membangun makna dari hasil interaksi dengan individu lainnya. Jadi dalam studi fenomenologis ini, melihat objek dan peristiwa dari perspektif orang yang mengalami. Berdasarkan asumsi yang ada, fenomenologi menekankan bahwa individu memahami dunia berdasarkan pengalaman langsung. Pengalaman nyata inilah yang digunakan sebagai data pokok sebuah realitas.<sup>24</sup> Penelitian ini ingin mengetahui bagaimana komunikasi orang tua dan anak tentang cara mencegah kecanduan gadget pada anak.

Adapun objek penelitian ini adalah proses komunikasi orang tua dan anak dalam mencegah kecanduan gadget melalui dialog. Sedangkan subjek penelitian ini adalah 3 orang tua yang memiliki anak berusia 12-15 tahun dan memiliki pengalaman melakukan komunikasi pada anak dalam kaitan mencegah kecanduan gadget, dengan demikian akan diperoleh sumber utama dari penelitian yaitu berupa pengalaman sadar individu yang kemudian dapat diinterpretasikan sebagai data utama. Adapun Teknik pengumpulan data pada penelitian ini wawancara mendalam dengan 3 orang informan berupa orang tua yang memiliki anak usia 12-15 tahun dan pengalaman dialog pencegahan kecanduan gadget dengan anak, dan dokumentasi berupa buku-buku dan bahan jurnal yang berhubungan dengan penelitian ini. Teknik analisis data berupa model analisis interaktif oleh Miles dan Huberman, yaitu reduksi data (*data reduction*), paparan data (*data display*), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (*conclusion drawing/verifyin*).

### D. Hasil dan Pembahasan

#### Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi berupa:

---

<sup>23</sup> Zulyadi, T. (2021). BENTUK-BENTUK PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MISKIN OLEH BAITUL MALL DI KOTA BANDA ACEH. Kalam: Jurnal Agama dan Sosial Humaniora, 9(2), 119-134.

<sup>24</sup> Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori Dan Praktik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 69-78.

Informan 1 mengatakan bahwa keluarganya menerapkan komunikasi dalam bentuk dialog untuk mencegah kecanduan gadget terkhususnya smartphone pada anak-anaknya, dialog dianggap lebih efektif untuk di terapkan daripada melarang anak secara langsung.<sup>25</sup> Melalui dialog orang tua dapat mengerti keinginan anak dan anak lebih memahami maksud pembatasan gadget bagi mereka. Selain dialog, juga ada penerapan jadwal-jadwal khusus untuk menggunakan gadget serta disertakan aturan-aturan khusus seperti menyelesaikan tugas sekolah terlebih dahulu, dan tidak diperbolehkan pada waktu-waktu tertentu seperti waktu shalat dan mengaji. Dan menurut informan, dialog dengan anak-anak dilakukan saat malam hari sambil menemani anak belajar ataupun saat menonton bersama.

Adapun hambatan yang dihadapi dalam melakukan dialog dengan anak adalah pada awal melakukan dialog, terutama anak belum mengerti alasan dibatasi akses menggunakan gadget khususnya smartphone, anak juga membandingkan dirinya dengan teman-teman di sekolah yang bisa menggunakan gadget tanpa batasan, namun seiring berjalannya waktu, sang Ibu tetap konsisten melakukan dialog dengan memberikan pemahaman pada anak, selain itu juga menggunakan bahasa dan kata-kata yang mudah dipahami anak, sehingga lambat laun anaknya memahami maksud orang tuanya. Bahkan anak-anak mematuhi aturan yang disepakati dalam penggunaan gadget.

Informan 2 mengatakan bahwa keluarganya telah terbiasa menerapkan dialog dalam berkomunikasi.<sup>26</sup> Setiap masalah apapun dibiasakan berdialog menanyakan pendapat setiap anggota keluarganya termasuk pencegahan gadget agar tidak kecanduan.

Hal itu dilakukan karena ia ingin mengajarkan pada anak-anak bahwa penting untuk mengargai pendapat orang lain meski tak sesuai dengan pendapat kita. Maka dalam hal penggunaan gadget tidak ada penerapan aturan khusus, hal ini karena anak-anak sudah mengetahui dampak jika berlebihan menggunakan gadget melalui dialog yang sering mereka lakukan, selain itu mereka juga mendapatkan informasi dari guru, dan sekolah yang telah memberikan sosialisasi dampak negatif dari kecanduan gadget. Dengan demikian anak-anak telah paham dan sadar bahaya penggunaan gadget secara berlebihan. Dialog biasanya dilakukan ketika sedang makan bersama, ketika sedang berkumpul duduk santai di malam hari dan ketika sedang melakukan perjalanan rekreasi.

Mengenai hambatan ketika berdialog, Ibu Lativa tidak merasakan hambatan yang signifikan dikarenakan keluarganya telah terbiasa menerapkan cara dialog dalam berkomunikasi dengan anak-anaknya. Hanya saja, untuk hal yang sifatnya penting seperti tentang shalat, ngaji, kewajiban sekolah, termasuk penggunaan gadget, beliau melakukan dialog lebih intens daripada tentang hal yang tidak bersifat penting. Jadi menurut beliau, pembiasaan komunikasi melalui dialog memiliki sejumlah manfaat bagi anak-anaknya, dan beliau menghindari cara-cara

---

<sup>25</sup> Wawancara dengan informan satu (1), Ibu Novrida.

<sup>26</sup> Wawancara dengan informan 2, Ibu Lativa

berkomunikasi dengan marah, apalagi melibatkan kekerasan fisik. Dalam berdialog, beliau menanamkan pemahaman dan kesadaran anak akan suatu hal sehingga anak akan lebih mudah untuk menerima informasi yang disampaikan orang tua.

Informan 3 mengatakan bahwa sebelum menemukan cara berdialog dalam berdiskusi, keluarganya telah lebih dulu menerapkan pola komunikasi otoriter.<sup>27</sup> Dimana orang tua terlalu ketat menerapkan berbagai peraturan untuk anak termasuk penggunaan gadget. Namun hasilnya anak-anak justru sembunyi-sembunyi menggunakan gadget khususnya smartphone, bahkan ada yang membeli smartphone dengan uang tabungannya pribadi. Anak-anak menggunakan gadget untuk bermain game online. Namun sayangnya anak-anak tersebut telah kecanduan dalam bermain game online, dimana mereka tidak melakukan tugas rumah, dan terlalu menghabiskan waktu dengan smartphonnya. Berbagai cara untuk membatasi akses penggunaan gadget tersebut sudah dilakukan, seperti menyita smartphone anak, memarahi anak, sampai tidak memberika uang jajan pada anak. Namun, tetap saja anaknya bermain gadget tanpa kenal waktu. Hingga akhirnya menemukan cara dialog dengan anak, dengan mengajak anak-anaknya untuk berdialog lebih dalam. Melalui dialog beliau mencoba memahami dan mendengarkan keinginan anak dan membuat kesepakatan. Sehingga disepakati penggunaan gadget dibolehkan namun dengan tanggung jawab. Anak-anak diperbolehkan menggunakan gadget jika telah melaksanakan shalat, tugas sekolah, dan tugas rumah berupa membersihkan rumah, menyiram tanaman, dan mencuci piring mereka setelah makan. Adapun hambatan yang didapati adalah susah untuk melakukan dialog dengan anak-anak, namun setelah konsisten melakukan dialog mulai menunjukkan keberhasilan.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian, maka ditemukan bahwa dialog merupakan cara komunikasi dilakukan orang tua dan anak dalam mencegah dan mengatasi kecanduan gadget. Dalam dialog, komunikator dan komunikan berusaha hadir bukan hanya sekedar fisik dan pikira saja namun juga hati dan perasaan untuk berusaha berbicara dari hati ke hati. Dialog berbeda dengan bentuk komunikasi yang lain seperti wawancara, percakapan, debat dan lainnya. Dialog mengandalkan semua pihak baik komunikator maupun komunikan untuk meningkatkan pemahaman, membangun kepercayaan dan saling menghargai terhadap suatu pandangan guna mencari solusi apa yang harus dilakukan bersama-sama untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Maka dalam dialog tidak hanya melibatkan pikiran saja, namun juga hati dan perasaan sehingga membedakannya dengan debat dan diskusi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui dialog, oarng tua mencoba memahami keinginan dan kebutuhan anak akan gadget khususnya smartphone dan anak mencoba memahami maksud dan keinginan orang tua untuk membatasi penggunaan gadget tersebut. Pembatasan dalam menggunakan gdget pada anak, bukan berarti melarang sepenuhnya anak untuk mengakses gadget, melainkan

---

<sup>27</sup> Wawancara dengan informan 3, Ibu Khairi

memberi batasan agar penggunaan gadget tidak dilakukan secara berlebihan. Selain saling memahami, melalui dialog antara orang tua dan anak juga berusaha untuk membangun kepercayaan dan saling menghargai sehingga orang tua dan anak mampu untuk terbuka mengungkapkan keinginannya termasuk terhadap penggunaan gadget khususnya *smartphone*.

Melalui dialog juga dapat mengatasi konflik yang terjadi di dalam keluarga. Seperti yang terjadi pada keluarga Ibu Khairi, terdapat konflik anatara orang tua dan anak dalam penggunaan gadget khususnya *smartphone*. Anak-anak merasa orang tua tidak memahami keinginan mereka dan mereka menganggap orang tua cenderung memarahi mereka tanpa mengerti maksud dari perbuatan orang tuanya. Begitu juga dengan orang tua yang menganggap anak tidak tahu aturan dan lalai dengan gadget khususnya *smartphone*. Terdapat konflik diantara keduanya dimana satu sama lain tidaksaling memahami. Awalnya pola komunikasi keluarga Ibu Kahiri berbentuk otoriter, dimana Bu Khairi memaksakan anak-anak untuk ikut aturan yang telah ia terapkan dengan ketat, tanpa mempertimbangkan perasaan dan keinginan anak. Namun setelah menemukan cara berkomunikasi melalui dialog, Ibu Khairi merasa lebih efektif dari pada memarahi anak-anaknya. Beliau mencoba memahami keinginan dan kebutuhan anaknya. Begitu juga anak-anak tersebut mencoba mengerti maksud dari Bu Khairi, dengan begitu antara orang tua dan anak berusaha untuk saling mengerti satu sama lain dan mencoba mencari solusi dari perbedaan pandangan tersebut.

Selain itu, dialog dalam keluarga dibangun melalui adanya interaksi antar anggota keluarganya. Interaksi tersebut dilakukan dengan membangun keakraban di antara anggota keluarga, saling memahami dan menghargai perbedaan pandangan antar anggota keluarga. Dengan demikian hal ini sesuai dengan konsep dari teori dialog yang dikemukakan oleh Martin Burber yang menerangkan bahwa individu-individu dalam relasi dialogis memungkinkan untuk menginterpretasikan dan memberi arti pengalaman serupa dengan cara yang berbeda. Hal ini dikarenakan dialog merupakan sesuatu yang dinamis, melalui proses interaksional dengan fokus pada hubungan antara individunya.

Adanya rasa saling menghargai dan memahami serta saling percaya dalam dialog yang terjadi dalam beberapa keluarga tersebut, sesuai dengan konsep I-Thou (Saya-Kamu) relationship dalam dialog yang diungkapkan Burber. Ia menjelaskan bahwa setiap orang memiliki pengalaman hidup yang penting dan karenanya perlu dihargai, walaupun pengalaman orang lain berbeda dengan pengalaman kita sendiri. Dalam dialog yang baik, setiap individu saling menghargai perbedaan pendapat, walaupun terdapat perbedaan yang besar dalam pendapat tersebut. Jadi, setiap individu menyampaikan pendapatnya dengan jelas, tetapi juga mendengarkan dan menghargai pendapat individu lainnya.

### **E. Kesimpulan**

1. Pencegahan penggunaan gadget khususnya smartphone dalam keluarga dapat dilakukan melalui komunikasi dalam bentuk dialog. Dialog menjadi salah satu cara berkomunikasi yang efektif.
2. Hambatan yang didapati ketika melakukan dialog dalam keluarga diantaranya anak tidak begitu mudah untuk diajak dialog dan tidak mudah untuk memahami perbedaan pendapat. Sehingga harus terus dibiasakan agar anak terbiasa berdialog dan mengungkapkan pendapat.
3. Adapun waktu untuk melakukan dialog ketiga keluarga tersebut memiliki waktu yang hampir sama, yakni ketika lagi kumpul keluarga dan diwaktu santai.

## Daftar Pustaka

### *Buku*

- Anggraini, Eka. 2019. *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*, Serayu Publishing.
- Cangara, Hafied. 2012. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Gunawan, Imam. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif Teori Dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamid, Farid, dan Heri Budiarto. 2011. *Ilmu Komunikasi: Sekarang Dan Tantangan Masa Depan*. Jakarta: Kencana.
- Istiarni, Atin dan Triningsih. 2018. *Jejak Pena Pustakawan*. DIY: Azyan Mitra Media.
- Iswidharmanjaya, Derry. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Bisaakimi.
- Morissan. 2013. *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa*. Jakarta: Pranamedia Group.
- Ni'mah, Azimatun. 2021. *Tahdidz Al-Qur'an Guidance (Peran Praktis Orang Tua Dalam Membimbing Dan Motivasi Hafalan al-Qur'an Anak*. Jawa Timur: CV. Global Aksara.
- Oktarina ,Yetty, dan Yudi Abdullah, 2017. *Komunikasi Dalam Perspektif Teori dan Praktik*. Sleman: Deepublidsh.
- Purba, Bonaraja ed.,. 2020). *Ilmu Komunikasi: Sebuah Pengantar*. Yayasan KitaMenulis.
- Puspita, Sylvie. 2020. *Monograf Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Raudhonah. 2019. *Ilmu Komunikasi*. Depok: Rajawali Pers.
- Salaudin,Omas ed.,. 2021. *Teknologi Meningkatkan Atau Memenjarakan Kreativitas Anak*,

Alineaku.

Suryanah. 1996. *Keperawatan Anak Untuk Siswa SPK*. Jakarta: EGC.

Yasir. 2020. *Pengantar Ilmu Komunikasi Sebuah Pendekatan Kritis Dan Komprehensif*.

Yogyakarta: Deepublish.

### ***Jurnal***

Chusna, Puji Asmaul. 2017. “Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak”.

Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan Vol 7 No. 2.

Zulyadi, T. (2021). BENTUK-BENTUK PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MISKIN OLEH BAITUL MALL DI KOTA BANDA ACEH. *Kalam: Jurnal Agama dan Sosial Humaniora*, 9(2), 119-134.

Eklesia, Rumengan Christina, ed., 2020. “Peran Komunikasi Orang Tua dalam Mencegah

Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Kelurahan Korambasan Utara”,  
Acta

Diurna Komunikasi Vol 2 No. 3.

Gea, Z. S., Zulyadi, T., & Nurfahmi, N. (2022). The Effectiveness Of The Role of The Special Job Fair SMK SMTI Banda Aceh in Enhancing Graduates Employability to The Business/Industry World. *Jurnal Peurawi: Media Kajian Komunikasi Islam*, 5(1), 51-62.

Hidayati, Rahma. 2020. “Peran Orang Tua: Komunikasi Tatap Muka Dalam Mengawal

Dampak Gadget Pada Masa Awal Golden Age”. *Jurnal Ilmu Komunikasi* Vol 5 No. 2.

Isni, Refa Adinda Fauziah dan Dadan Augrah. 2021. “Penanganan Kecanduan Gadget Pada

Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid 19 Di Desa Wantilan, Kabupaten Subang”. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung* Vol 1 No. 28.

Maharani, Ria, ed., 2022. “ Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif

Penggunaan Alat Komunikasi Gadget Terhadap Anak di Rukun Tetangga 32 Kelurahan Talang Banjar Kecamatan Jambi Timur Kota Jambi”, *Jurnal Pendidikan dan Konseling* Vol 4 No. 4.

Nurhidayah, Ikeu, ed., 2021. “Peran Orang Tua dalam Pencegahan Adiksi Gadget Pada

Anak: Literatur Review”, *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa* Vol 4 No. 1.

Sari, Intan Permata, ed., 2020.”Penelitian Ini Bertujuan Untuk Mengungkapkan Peran Orang

Tua Dalam Mencegah Dampak Negatif Gadget Dengan Pendekatan Komunikasi Dan

Psikologi.” *Indonesian Jurnal Of Islamic Psychology* Vol 2 No. 2.

Siagian, Marianna, ed., 2021. “ Strategi Komunikasi Interpersomnal Orang Tua Tunggal Pada

Anak Remaja Pecandu Gadget Di Desa Simirik Kecamatan Batunadua Kota Padang

Sidempuan”, *Jurnal Komunika Islamika: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Kajian Islam*

Vol 8 No. 2

Syahyudin, Didin. 2019. “ Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi

Siswa’. *Gunahumas* Vol 2 No. 1.

Syifa, Layyinat, ed., 2019.“ Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan

Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* Vol 3 No. 4.

### ***Akses Web***

Annur Cindy Mutia, “BPS: 88,9% Anak 5 Tahun ke Atas Mengakses Internet Untuk

Bermedia Sosial”,

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/24/bps-8899-anak-5-tahun-ke-atas-mengakses-internet-untuk-media-sosial/>(diakses 14Juli 2022).