

Pola Komunikasi Orangtua Dalam Mengendalikan Penggunaan Gawai Pada Anak

Muhammad Alfin Hamdi¹, Lucy Pujasari Supratman²

¹ Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia,
alfinhamdi@student.telkomuniversity.ac.id

² Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia,
lucysupratman@telkomuniversity.ac.id

Abstract

Communication pattern in controlling the use of devices in children has an important role in this digital era. The use of gadgets or electronic devices such as smartphones, tablets and computers has become an inseparable part of children's daily life. However, excessive and uncontrolled use can negatively impact a child's physical, mental and social development. Parents have a central role in managing and limiting the use of devices in children. Effective communication between parents and children is the main foundation in creating a shared understanding about the limitations of using devices. Through open communication, parents can explain the importance of balanced screen time, the negative effects of excessive use, and the risks of inappropriate content for children. This made the writer interested in conducting a study entitled Communication Strategies for Parental Mediation in Controlling the Use of Devices in Children. This study aims to find out how parents mediate communication strategies in controlling the use of gadgets in children. The method used in this research is descriptive qualitative with an interpretive paradigm. Data collection was carried out by interviews and literature study. The author conducted interviews conducted interviews with eight key informants and one expert informant who is domiciled in the City of Bukittinggi. The conclusion from this study is that parents make rules to control the use of devices in children, such as the duration of using devices, restrictions that are accessed by children and patterns in the use of devices. Parents also have to make effective and interesting diversions for children to be able to reduce the intensity of their children's use of devices. Parents must also be open and have discussions about the dangers of excessive use of gadgets for children.

Keywords-parents, devices, children, communication

Abstrak

Pola komunikasi orang tua dalam mengendalikan penggunaan gawai pada anak memiliki peran yang penting dalam era digital ini. Penggunaan gawai atau perangkat elektronik seperti smartphone, tablet dan komputer telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari anak-anak. Namun, penggunaan yang berlebihan dan tidak terkendali dapat berdampak negatif pada perkembangan fisik, mental dan sosial anak. Orang tua memiliki peran sentral dalam mengelola dan membatasi penggunaan gawai pada anak. Komunikasi yang efektif antara orang tua dan anak merupakan fondasi utama dalam menciptakan pemahaman bersama mengenai batasan penggunaan gawai. Melalui komunikasi yang terbuka, orang tua dapat menjelaskan pentingnya waktu layar yang seimbang, dampak negatif dari penggunaan yang berlebihan, serta risiko konten yang tidak sesuai bagi anak. Hal tersebut membuat penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul Strategi Komunikasi Mediasi Orang Tua dalam Mengendalikan Penggunaan Gawai pada Anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi orang tua dalam mengendalikan penggunaan gawai pada anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan paradigma interpretif. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan studi pustaka. Penulis melakukan wawancara melakukan wawancara dengan delapan informan kunci dan satu informan ahli yang berdomisili di Kota Bukittinggi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah ini orang tua membuat aturan-aturan untuk mengendalikan penggunaan gawai pada anak, seperti durasi dalam penggunaan gawai, pembatasan yang di akses oleh anak serta pola dalam penggunaan gawai. Orang tua juga harus melakukan pengalihan yang efektif dan menarik bagi anak untuk dapat mengurangi intensitas penggunaan gawai pada anak. Orang tua juga harus terbuka dan diskusi tentang bahaya penggunaan gawai yang berlebihan bagi anak

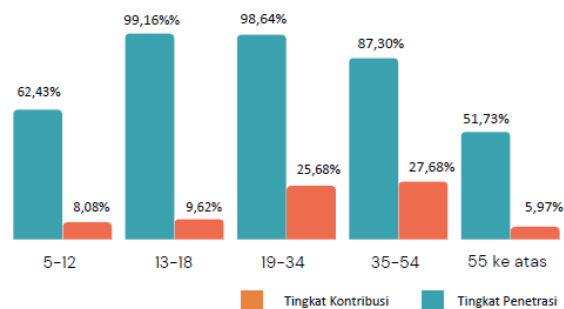
Kata Kunci-orang tua, gawai, anak, komunikasi

I. PENDAHULUAN

Anak yang terlahir sekitar tahun 2000-an, bertumbuh dan berkembang dengan dunia digital. Canggihnya teknologi ini turut serta dalam mengikuti pertumbuhan dan perkembangan anak. Gawai disini diantaranya laptop, tablet dan *smartphone* yang sudah dikenal oleh anak sejak usia dini. Seiring berjalannya waktu, Pengguna gawai ini meningkat dari waktu ke waktu. Jumlah ini terus bertambah karna semakin terjangkau harga gawai tersebut (Sanjaya & Wibhowo, 2011). Tetapi pada faktanya gawai tidak hanya dipergunakan oleh remaja atau dewasa keatas, akan tetapi juga anak yang berusia 7-11 tahun dan lebih parahnya lagi gawai juga dipergunakan oleh anak-anak yang berusia (3-6 tahun), yang sepatutnya belum pantas untuk mempergunakan gawai (Widiawati & Sugiman, 2014). Dalam hal ini orangtua dihadapkan dengan keraguan, pada satu sisi gawai bermanfaat bagi anak khususnya dalam ruang lingkup pendidikan, namun pada sisi lain gawai juga mendatangkan dampak negatif seperti mengganggu perkembangan intelenasi anak, mengganggu perkembangan sosial anak dan meningkatnya risiko obesitas (Preradovic et al, 2016).

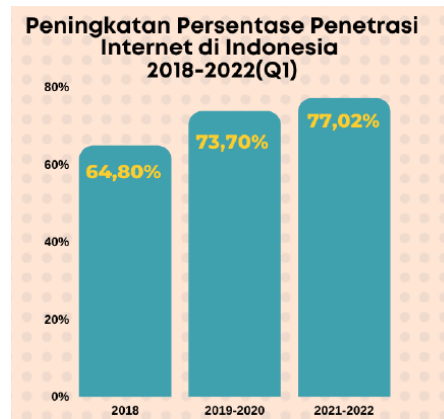
Anak yang terlahir sekitar tahun 2000-an, bertumbuh dan berkembang dengan dunia digital. Canggihnya teknologi ini turut serta dalam mengikuti pertumbuhan dan perkembangan anak. Gawai disini diantaranya laptop, tablet dan *smartphone* yang sudah dikenal oleh anak sejak usia dini. Seiring berjalannya waktu, Pengguna gawai ini meningkat dari waktu ke waktu. Jumlah ini terus bertambah karna semakin terjangkau harga gawai tersebut (Sanjaya & Wibhowo, 2011). Tetapi pada faktanya gawai tidak hanya dipergunakan oleh remaja atau dewasa keatas, akan tetapi juga anak yang berusia 7-11 tahun dan lebih parahnya lagi gawai juga dipergunakan oleh anak-anak yang berusia (3-6 tahun), yang sepatutnya belum pantas untuk mempergunakan gawai (Widiawati & Sugiman, 2014). Dalam hal ini orangtua dihadapkan dengan keraguan, pada satu sisi gawai bermanfaat bagi anak khususnya dalam ruang lingkup pendidikan, namun pada sisi lain gawai juga mendatangkan dampak negatif seperti mengganggu perkembangan intelenasi anak, mengganggu perkembangan sosial anak dan meningkatnya risiko obesitas (Preradovic et al, 2016).

Tingkat Penetrasi dan Kontribusi Internet Berdasarkan Umur



Sumber : Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Tahun 2022

Hasil survei APJII (2022) tersebut menunjukkan terjadi penetrasi pengguna internet di kalangan penduduk usia muda ternyata lebih tinggi dibandingkan dengan penetrasi internet yang lebih tinggi. Kategori usia 13-18 tahun pada data tersebut mencapai 99,16%. Angka tersebut menunjukkan angka penetrasi tertinggi dari semua kategori penetrasi internet berdasarkan usia.



Sumber : : Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Tahun 2022

Berdasarkan hasil *Survei* dari data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menerbitkan hasil survei mengenai penetrasi pengguna internet di Indonesia. Hasil survei menunjukkan terjadinya peningkatan pengguna internet di Indonesia dari tahun ke tahun. Berdasarkan hasil *Survei* dari data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menerbitkan hasil survei mengenai penetrasi pengguna internet di Indonesia. Pendampingan yang optimal saat anak menggunakan gawai dari orangtua tentunya dapat memberikan manfaat besar pada pertumbuhan anak. Fakta lainnya yang didapat peneliti saat melakukan pra penelitian kepada sekelompok ibu-ibu yang sedang berbincang, bahwa fakta anak mereka aktif menggunakan gawai lima kali dalam seminggu dengan intensitas waktu lebih dari satu jam. Interaksi anak-anak dengan gawai secara umum dimediasi oleh lingkungan sekitarnya. Meskipun gawai dapat menjadi sarana belajar bagi anak seperti dengan cara mengakses google, anak dapat mencari semua informasi dan belajar banyak hal jika didampingi oleh orangtua. Penggunaan gawai akan berdampak positif pada anak jika didampingi oleh orangtua. Namun penggunaan gawai bisa menyebabkan dampak negatif bagi anak jika tidak didampingi oleh orangtua. Penggunaan gawai yang berlebihan dampak menimbulkan efek kecanduan bagi anak yang menyebabkan anak menjadi kurang berinteraksi dengan anggota keluarga lainnya maupun dengan lingkungan teman sebayanya. Alasan lain, penggunaan gawai dan internet secara berlebihan berdampak negatif karena banyaknya konten-konten yang dapat diakses anak secara bebas seperti pornografi, kekerasan dan cyberbullying.

Maka dari itu berdasarkan data yang telah didapat oleh peneliti dari bermacam sumber resmi institusi negara tentang tingginya angka penggunaan gawai pada anak di Indonesia. Peneliti tertarik dengan Kota Bukittinggi karena Kota Bukittinggi salah satu kota besar yang ada di Sumatera Barat. Hasil survei APJII 2022, Sumatera Barat juga termasuk salah satu provinsi angka penetrasi tinggi yaitu 75,4. Objek dalam penelitian ini merupakan orangtua dari anak 7-15 tahun. Menurut penelitian Livingstone tahun 2011, 93% anak-anak berusia 9–16 tahun telah menggunakan internet setiap minggunya. Mereka pertama kali menggunakan internet pada usia 7–8 tahun. Sebuah penelitian (Bae Sung, 2015) menemukan bahwa banyak anak sekolah dasar dipengaruhi oleh teman sebaya mereka, yang menyebabkan mereka kesepian ketika mereka menghadapi masalah dengan teman sebaya mereka. Jadi, mereka mencoba mencari cara lain untuk mengimbangi hubungan interpersonal yang buruk. Pada situasi seperti ini, salah satu cara yang menarik untuk berhubungan dengan orang lain tanpa berbicara dengan mereka secara langsung yaitu gawai (Lee & Lee, 2015). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Jadi, berdasarkan penjelasan latar belakang ini, peneliti menentukan judul penelitian yaitu Strategi Komunikasi Mediasi Orang Tua dalam Mengendalikan Penggunaan Gawai pada Anak.

II. TINJAUAN LITERATUR

A. Komunikasi Keluarga

Menurut Supratman dan Mahadian (2016), Komunikasi keluarga adalah bagaimanakah cara komunikasi yang berlangsung di lingkungan keluarga antar anggota keluarga (orangtua dan anak) untuk saling menyampaikan dan menerima informasi, berkomunikasi, menerima dan mendukung serta menjadi wadah berkembangnya karakter diri menurut nilai-nilai yang ditanamkan dalam didalam keluarga yang dibutuhkan sebagai pedoman hidup. Komunikasi keluarga adalah penghubung bagi antar sesama anggota keluarga yang dimana proses komunikasi akan terus berlanjut

hingga membentuk sebuah jaringan relasi dalam keluarga seperti komunikasi orangtua dan anak, komunikasi suami dan istri serta komunikasi antar saudara. Komunikasi keluarga didefinisikan sebagai sebuah pesan, biasanya dikirim dengan suatu maksud. Komunikasi keluarga dipandang sebagai suatu bentuk kesengajaan yang berkelanjutan dan memiliki arti yang sama antara orang-orang yang memiliki hubungan biologis, hukum atau melalui kewajiban seperti perkawinan melalui pengasuhan dan pengendalian satu sama lain (Le Poire, 2006).

Dua tipe pola komunikasi keluarga menurut Ritchie dan Fitzpatrick (1990) sebagai berikut:

1. *Conformity Orientation*

Merupakan pola komunikasi dalam keluarga yang berfokus pada perilaku, nilai dan kepercayaan. Hubungan antara orang tua dan anak merefleksikan kepatuhan, sangat terlihat otoritas dari orang tua. Keluarga yang menerapkan pola komunikasi ini, sangat mendorong anak mereka untuk menghindari konflik agar tercapainya kecocokan dalam percakapan yang berlangsung. Akibat dari homogenitas yang berusaha diciptakan, orang tua mengajarkan anak-anaknya jika argumentasi bukan cara terbaik untuk menyelesaikan masalah. Anggota keluarga yang lebih muda juga didorong untuk menghormati anggota keluarga yang lebih tua karena pada tipe ini menganggap struktur dalam keluarga itu penting.

2. *Conversation Orientation*

Merupakan pola komunikasi keluarga yang menitikberatkan pada interaksi dalam berbagai topik yang luas. Para anggota keluarga bebas melakukan interaksi tanpa hambatan apapun, bebas mengutarakan aktivitas individual, pemikiran dan perasaan satu sama lain. Anak-anak didorong untuk berkomunikasi secara terbuka dan saling berdiskusi.

B. Teori Mediasi Orang Tua

Teori mediasi orangtua membahas bagaimana peranan orang tua sebagai pengendali dalam penggunaan media anak-anak mereka. Teori ini menjelaskan bahwa orang tua menggunakan cara komunikasi interpersonal yang berbeda untuk menengahi penggunaan media anak-anak mereka dan mengurangi efek negatif yang ditimbulkan oleh media (Clark, 2011). Teori Mediasi Orang Tua menjelaskan bagaimana orangtua menggunakan berbagai pendekatan komunikasi interpersonal untuk mengurangi dampak negatif media pada kehidupan anak-anak mereka. Teori ini juga berasumsi bagaimana pola interaksi interpersonal tentang media antara orangtua dan anak memengaruhi bagaimana anak-anak mensosialisasikan diri mereka ke masyarakat.

Teori mediasi orang tua awalnya digunakan untuk mengatur penggunaan televisi anak-anak. Namun, dengan perkembangan teknologi digital, teori ini mulai diterapkan pada media baru.

Niken (2011) menyatakan bahwa teori mediasi orangtua berfokus pada interaksi antara orangtua dan anak-anak mereka tentang cara mereka menggunakan media. Teori ini juga mempertimbangkan interaksi interpersonal tentang media yang terjadi antara orangtua dan anak-anak mereka, serta bagaimana media ini berperan untuk mensosialisasikan anak-anak ke dunia luar (Clarkson, 2011). Oleh karena itu, teori ini mendukung peran orangtua sebagai penginformasi pengaruh media terhadap anak-anak (Shin, 2015).

C. Anak-anak

Sebagian besar orang di dunia digital adalah anak-anak di sekolah dasar dan menengah (bawah usia 18 tahun) yang dikenal sebagai *digital native* (Prensky, 2011). Menurut Prensky (2011), karena generasi sebelumnya dibesarkan dengan teknologi digital sejak kecil, perkembangan otak digital native berbeda dengan generasi sebelumnya. Anak-anak asli digital dipandang sebagai pembelajar yang aktif, berpengalaman, *multitasker* alami dan menggunakan berbagai perangkat dan *platform* digital secara bersamaan untuk memfasilitasi pembelajaran informal (Bittman, 2011). Paparan anak-anak terhadap media digital menciptakan karakteristik unik dalam konsumsi media. Selain itu, *digital natives* menghabiskan sebagian waktunya untuk menggunakan berbagai macam perangkat, termasuk smartphone, tablet, komputer, video game dan berbagai jenis alat permainan digital (Prensky, 2011). Menurut Suhana (2018) dan Sari (2016), sekitar 15,3% siswa di Indonesia berusia 5-17 tahun telah mengakses internet dalam tiga bulan terakhir. Data Kominfo menunjukkan penggunaan gawai di Indonesia sangat tinggi, terutama di usia sekolah, yang mencapai 98%. Di Indonesia, jenjang pendidikan formal paling dasar adalah sekolah dasar. Saat anak usia sekolah dasar adalah masa anak-anak akhir yang berlangsung dari usia 6 hingga 12 tahun, menurut Hariyono (2014). Anak-anak yang duduk di bangku Sekolah Dasar memiliki perkembangan yang berbeda-beda. Siswa belajar mengeksplorasi dan berinteraksi

langsung dengan lingkungan sekitarnya. Siswa sekolah dasar biasanya senang dengan hal-hal baru seperti gawai, jadi kebanyakan dari mereka sengaja menghabiskan waktu dengan menggunakan gawai.

D. Gawai

Gawai disebut oleh semua orang terutama orang yang akrab dengan teknologi. Menurut Setianingsih (2018), gawai adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi tertentu, dan memiliki kemampuan untuk mengunduh informasi terbaru, sehingga menjadikan kehidupan manusia praktis. Gawai diketahui memiliki banyak jenis dan manfaat. Namun, jika gawai digunakan oleh anak-anak dengan cara yang salah, mereka akan menjadi kurang peduli dengan teman-teman dan lingkungannya serta kesehatan mereka sendiri. Banyak orang tua sekarang tidak peduli seberapa sering anak mereka menggunakan gawai. Menurut Osland (dalam Effendi, 2013) menjelaskan gawai berupa *tablet PC*, komputer atau laptop dan juga *smartphone* atau *telephone seluler*. Dewasa ini, gawai telah menjadi teman sehari-hari manusia terutama *smartphone*, karena dari hari ke hari gawai selalu menampilkan pembaruan yang membuat hidup manusia lebih praktis. Gawai ini erat kaitannya dengan penelitian ini karena penelitian ini berhubungan dengan penggunaan gawai pada anak. Perangkat gawai ini sudah dikenal oleh orang dewasa dan remaja, bahkan anak-anak yang belum sepenuhnya menggunakan gawai. Mereka paham dan mengerti kecanggihan perangkat yang menarik ini. Aplikasi yang terdapat didalam gawai pun seperti permainan hingga pembelajaran dapat digunakan oleh anak karena fiturnya yang sederhana menyebabkan anak-anak usia dini tertarik dengan gawai. Namun bukan tidak memiliki resiko, penggunaan gawai pada anak yang berlebihan dapat mengganggu tumbuh kembang si anak. Anak akan menjadi tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya apabila sudah kecanduan gawai. Perkembangan bahasa, bicara, dan sosialisasi anak dipengaruhi langsung oleh gawai. Perkembangan ini dapat berjalan dengan baik jika anak berinteraksi langsung dengan lingkungannya, tetapi sebaliknya jika anak sudah terlalu terdampak kecanduan gawai, maka akan sangat mengganggu bagi hubungan sosial anak. Jika anak-anak terlalu sering dalam mempergunakan gawai mereka juga akan gampang dalam menemukan aspek-aspek yang belum seharusnya ditonton oleh anak. Banyaknya konten-konten yang tidak sepatutnya dikonsumsi oleh anak seperti video pornografi, kekerasan fisik dll dapat diakses dengan bebas oleh anak jika tidak didampingi oleh orang tua. Sehingga hal tersebutlah yang dapat mengganggu tumbuh kembang anak.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Peneliti menggunakan metodologi kualitatif untuk penelitian ini karena metode ini memungkinkan untuk menyelidiki lebih lanjut bagaimana orang tua berkomunikasi tentang penggunaan gawai anak mereka. Strategi media untuk gawai berbeda dengan strategi media lainnya karena memiliki fitur yang lebih interaktif dan virtual, yang mengharuskan orang tua untuk memantau penggunaan gawai anak mereka. Orang tua harus membantu anak-anak yang belum siap secara kognitif, fisik, dan emosi.

A. Paradigma Penelitian

Paradigma didefinisikan sebagai sebuah sudut pandang peneliti dari buah pemikiran proses penelitian yang berlandaskan realita secara luas. Menurut Harmon dalam Moleong (2012) Paradigma merupakan sebuah konsep pemikiran peneliti yang tidak terikat dengan asumsi yang telah ada. Dalam tulisan ini, paradigma interpretif dipahami dengan sebagai cara memahami orang dan menciptakan serta menghubungkan makna subjektif dan intersubjektif mereka sendiri saat mereka berinteraksi dengan dunia disekitar mereka. Penelitian kualitatif interpretif telah menjadi salah satu pendekatan populer dalam penelitian bidang ilmu sosial. Studi interpretif dianggap pendekatan yang lebih mudah untuk memahami aktivitas manusia (Doolin, 1998). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan paradigma interpretif untuk meneliti strategi komunikasi mediasi orangtua dalam mengendalikan penggunaan gawai pada anak.

B. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena semua data diperoleh secara interview atau wawancara.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah ingin mengetahui bagaimana strategi komunikasi orangtua dalam mengendalikan atau membatasi penggunaan gawai pada anak. Subjek pada penelitian ini adalah orangtua dari anak 7-15 tahun yang berada di Kota Bukittinggi.

D. Informan Penelitian

Informan pada penelitian ini yaitu orangtua dari anak usia 7-15 tahun di Kota Bukittinggi. Subjek penelitian atau informan adalah sumber yang dapat memberikan informasi-informasi terkait yang akan dicapai (Sugiyono, 2016). Maka dari itu informan diharapkan mengetahui latar belakang penelitian dan juga mampu memahami apa yang sedang peneliti teliti. Menjadi seorang peneliti tentunya tidak bisa memilih serta menentukan informan sebebasnya. Itu sesuai dengan penjelasan Sugiyono (2016) bahwa penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel purposive dalam pemilihan informan, yaitu merupakan sebuah teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan, diantaranya kapasitas dan kapebelitas sampel yang disesuaikan dengan fokus penelitian.

E. Unit Analisis Data

Tabel 1. Unit Analisis Data

Uraian	Indikator
Pola komunikasi orangtua dalam mengendalikan penggunaan gawai pada anak	1. Orientas konformitas 2. Orientasi percakapn

(Sumber : Olahan Peneliti)

F. Teknik Pengumpulan Data.

Wawancara akan dilaksanakan melalui virtual *meeting* dengan aplikasi *virtual zoom meeting* dan *Video Call Whastapp*. Waktu yang digunakan dalam wawancara ini berkisar 20-40 menit. Dalam melakukan wawancara, peneliti akan melakukan recording baik secara visual maupun audio guna memudahkan peneliti dalam tahap penginputan data. Peneliti akan melakukan recording ketika wawancara namun dengan atas izin dari informan.

G. Teknik Analisis Data

Dalam hal ini, teknik analisis yang akan peneliti lakukan adalah sebagai berikut :

1. Pencatatan data

Dalam proses ini peneliti akan mengumpulkan sebanyak mungkin data yang diperlukan baik secara observasi maupun wawancara. Data ini akan memudahkan peneliti untuk memahami latar belakang fenomena serta kondisi objek penelitian. Peneliti akan mencatat dan mengumpulkan data sebanyak mungkin seputar strategi komunikasi orang tua dalam mengendalikan penggunaan gawai pada anak di Kota Bukittinggi. Sumber data akan didapat dari orang tua dengan anak yang berusia 7-15 tahun yang merupakan informan kunci dalam penelitian ini. Selain itu untuk memperkuat data secara ilmiah, peneliti akan mencari data dari seorang pakar dalam komunikasi keluarga atau parenting, bisa dikatakan berperan sebagai informan pendukung.

H. Teknik Keabsahan Data

Pemeriksaan keabsahan data dilakukan untuk membuktikan bahwa penelitian tersebut benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk pengujian data yang telah diperoleh. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif yaitu meliputi uji *credibility*, *transferability*, *dependability* dan *confirmability* (Sugiyono, 2017).

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Setelah penelitian yang dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara dengan kesembilan informan, maka peneliti akan menjelaskan hasil penelitian mengenai strategi komunikasi mediasi orangtua dalam mengendalikan penggunaan gawai pada anak. Data tersebut diperoleh dari hasil *Zoom* yang direkam oleh peneliti. Wawancara peneliti lakukan mulai dari 25 Juni 2023 sampai 17 Juli 2023 dengan waktu yang berbeda-beda disetiap informannya. Peneliti mengubah hasil wawancara dari rekaman video menjadi data tertulis. Sehingga peneliti dapat memaparkan jawaban yang diberikan oleh informan. Berikut merupakan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.

B. Pembahasan

Pola komunikasi orang tua dalam mengendalikan penggunaan gawai pada anak. Komunikasi keluarga adalah komunikasi yang terjadi didalam keluarga dimana sumbernya terjadi antara orang tua dengan anak atau anak dengan orang tua yang mempunyai pola-pola tertentu. Pola komunikasi keluarga dalam strategi komunikasi mediasi orang tua dalam mengendalikan penggunaan gawai pada anak muncul dalam orientasi konformitas. Bentuk orientasi konformitas yaitu dimana orang tua dapat membuat aturan dengan anak yaitu dengan batasan-batasan dalam menggunakan gawai. Aturan tersebut harus diikuti oleh anak demi kebaikan perkembangan anak tersebut. Aturan tersebut diberlakukan oleh orang tua agar anak tidak kecanduan dalam menggunakan gawai. Kemudian, selanjutnya yaitu orientasi percakapan. Bentuk orientasi percakapan yaitu dengan adanya interaksi yang cukup antara orang tua dan anak dilakukan agar anak terhindar dari bahaya penggunaan gawai. Keterbukaan orang tua dan anak juga dapat berdampak baik bagi anak seperti anak dapat mengetahui hal yang seharusnya di akses dan hal yang belum sepatutnya di akses oleh anak. Dengan demikian hal ini akan menjawab pertanyaan penulis yaitu bagaimana strategi komunikasi mediasi orang tua dalam mengendalikan penggunaan gawai pada anak.

1. Orientasi Konformitas

Orientasi Konformitas adalah keluarga yang menekankan iklim homogenitas sikap, nilai dan kepercayaan. Dimana keluarga yang memiliki konformitas yang tinggi memiliki interaksi yang menekankan keberagaman kepercayaan dan sikap serta fokus pada harmoni keluarga untuk menghindari konflik dan juga saling ketergantungan (Koerner dan Fitzpatrick). Hal ini dapat dilihat dalam aturan orang tua yang muncul dalam orientasi konformitas. Banyak sekali anak-anak saat ini sudah mengenal gawai sejak usia dini. Mengetahui gawai dari usia dini tentu akan berdampak buruk pada anak. Setiap keluarga tentu memiliki aturan-aturan yang dibuat untuk setiap anggota keluarganya. Pada hasil penelitian yang dihasilkan dari jawaban informan kunci, mereka tentunya memiliki aturan yang diberlakukan dalam mengendalikan penggunaan gawai pada anak. Aturan tersebut seperti orang tua membuat batasan durasi penggunaan gawai pada anak. Dengan membatasi durasi penggunaan gawai pada anak, tentu anak juga akan terpolakan untuk tidak menggunakan gawai dalam waktu lama. Hal tersebut tentu dapat mencegah anak agar tidak kecanduan gawai dan tercegah dari resiko kerusakan mata. Penggunaan gawai dalam waktu lama juga akan menurunkan minat belajar anak. Aturan menjadi bentuk komunikasi yang berfungsi sebagai interaksi keluarga dalam bentuk kedisiplinan, dengan adanya aturan yang berlaku di dalam keluarga maka akan menjadikan sebuah indikator untuk merasakan lebih aman dikarenakan anak mengetahui peraturan yang ada di dalam keluarganya. Dengan adanya aturan tersebut, tentu akan membuat anak menjadi disiplin. Seperti aturan yang dibuat oleh salah satu informan kunci yaitu melaksanakan kewajibannya terlebih dahulu sebelum menggunakan gawai. Kewajiban anak tersebut seperti anak mengerjakan tugas sekolah, anak belajar dirumah, waktu anak untuk makan, mandi dan tidur. Aturan tersebut dilakukan agar anak tidak meninggalkan kewajibannya. Karena jika anak sudah bermain gawai, anak akan jadi kehilangan fokus dan bermalas-malasan untuk melakukan kewajibannya. Jadi anak harus sudah menyelesaikan kewajibannya terlebih dahulu, baru di perbolehkan bermain gawai dengan waktu yang ditentukan sebagai bentuk *reward* bagi si anak. Penggunaan gawai pada anak yang berlebihan dan tidak dalam pengawasan orang tua, sangat berdampak buruk pada anak. Banyak sekali fitur, konten dan aplikasi yang tidak sepatutnya dikonsumsi oleh anak. Seperti contohnya banyak sekali website judi online, konten berbau pornografi, konten kekerasan dsb yang dapat diakses dengan mudah oleh anak jika tanpa diawasi oleh orang tua

2. Orientasi Percakapan

Penggunaan gawai pada anak yang berlebihan dan tidak dalam pengawasan orang tua, sangat berdampak buruk pada anak. Banyak sekali fitur, konten dan aplikasi yang tidak sepatutnya dikonsumsi oleh anak. Seperti contohnya banyak sekali website judi online, konten berbau pornografi, konten kekerasan dsb yang dapat diakses dengan mudah oleh anak jika tanpa diawasi oleh orang tua. Penggunaan gawai pada anak yang berlebihan dan tidak dalam pengawasan orang tua, sangat berdampak buruk pada anak. Banyak sekali fitur, konten dan aplikasi yang tidak sepatutnya dikonsumsi oleh anak. Seperti contohnya banyak sekali website judi online, konten berbau pornografi, konten kekerasan dsb yang dapat diakses dengan mudah oleh anak jika tanpa diawasi oleh orang tua

Penggunaan gawai pada anak yang berlebihan dan tidak dalam pengawasan orang tua, sangat berdampak buruk pada anak. Banyak sekali fitur, konten dan aplikasi yang tidak sepatutnya dikonsumsi oleh anak. Seperti contohnya banyak sekali website judi online, konten berbau pornografi, konten kekerasan dsb yang dapat diakses dengan mudah oleh anak jika tanpa diawasi oleh orang tua. Agar komunikasi antara orang tua dan anak dapat berjalan dengan lancar dan anak mau senantiasa berdiskusi dengan orang tuanya, orang tua harus membuat anak nyaman terlebih dahulu, Jika

orang tua sudah membangun rasa nyaman terhadap anak, tentu anak dapat menerima dengan baik pesan dan informasi yang sudah diberikan oleh orang tua. Orang tua juga harus membiasakan strategi, aturan dan pengalihan tersebut kepada anak agar dapat mengurangi intensitas penggunaan gawainya. Bahkan untuk komunikasi yang baik saja, orang tua harus dari awal komitmen dengan anak dan orang tua harus taat pada komitmen tersebut. Orang tua harus belajar tega. Tega disini maksudnya tega melihat anak menangis ketika dilarang bermain gawai. Agar komunikasi antara orang tua dan anak dapat berjalan dengan lancar dan anak mau senantiasa berdiskusi dengan orang tuanya, orang tua harus membuat anak nyaman terlebih dahulu. Jika orang tua sudah membangun rasa nyaman terhadap anak, tentu anak dapat menerima dengan baik pesan dan informasi yang sudah diberikan oleh orang tua. Orang tua juga harus membiasakan strategi, aturan dan pengalihan tersebut kepada anak agar dapat mengurangi intensitas penggunaan gawainya. Bahkan untuk komunikasi yang baik saja, orang tua harus dari awal komitmen dengan anak dan orang tua harus taat pada komitmen tersebut. Orang tua harus belajar tega. Tega disini maksudnya tega melihat anak menangis ketika dilarang bermain gawai.

V. KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapatkan oleh penulis dari hasil penelitian tentang pola komunikasi mediasi orang tua dalam mengendalikan penggunaan gawai pada anak yaitu peran orang tua sangat besar dalam mengendalikan penggunaan gawai pada anak. Penggunaan gawai berlebihan pada anak tentu dapat berpengaruh buruk pada perkembangan anak itu sendiri. Dalam hal ini orang tua membuat aturan-aturan untuk mengendalikan penggunaan gawai pada anak, seperti durasi dalam penggunaan gawai, pembatasan yang di akses oleh anak serta pola dalam penggunaan gawai. Orang tua juga harus melakukan pengalihan yang efektif dan menarik bagi anak untuk dapat mengurangi intensitas penggunaan gawai pada anak. Orang tua juga harus terbuka dan diskusi tentang bahaya penggunaan gawai yang berlebihan bagi anak. Dengan komunikasi yang baik antara orang tua dan anak tentu akan tercapai strategi komunikasi mediasi orangtua dalam mengendalikan penggunaan gawai pada anak

REFERENSI

BUKU

- Cangara, Hafied. 2014. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Kroener, A.F. dan Fitzpatrick, M.A. (2002) *Understanding Family Communication Patterns and Family Functioning: the Roles of Conversation Orientation and Conformity Orientation*
- Moleong, Lexy J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Ruslan, Rosady. 2010. *Manajemen Public Relations & Media Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, R., Wibhowo, C. 2011. *Menyiasati Tren Digitas Pada Anak Menggunakan Teknologi Informatika*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.

JURNAL INTERNASIONAL

- Bittman et al. 2011. *Digital natives? New and old media and children's outcomes*. Australian Journal of Education, Vol. 55, No. 2, 2011, 161–175. Sage Publication. DOI: 10.1177/000494411105500206
- Chassiakos et al. 2016. *Children and Adolescents and Digital Media*. American Academy of Pediatrics. Volume 138, number 5, November 2016 :e 20162593
- Corpuz, N.B., Cruz, N.D., Baston, M.A., Socorro, D.G.C.D., & Hidalgo, E.C.M. (2016). *Early childhood education: a curriculum review and critical analysis*. International Journal of Sciences, 25(2), 337-353
- Clark LS. 2011. *Parental mediation theory for the digital age*. Communication Theory 21: 323–343
- Dias et al. 2016. *The Role of Parents in the Engagement of Young Children with Digital Technologies: Exploring Tensions Between Rights of Access and Protection, From 'Gatekeepers' to 'Scaffolders'*. Global Studies of Childhood. Vol. 6(4) 414–427. Sage Publication
- Fujioka Y and Austin EW .2007. *The relationship of family communication patterns to parental mediation styles*. Communication Research 34: 212–230.
- Livingstone, S. and Bober, M. 2006. *Regulating the Internet at Home: Contrasting the Perspectives of Children and Parents*. LSE Research Online
- Livingstone S and Helsper EJ. 2008. *Parental mediation of children's Internet use*. Journal of Broadcasting & Electronic Media 52(4): 581–599.

- Nathanson, A. I. 2001. *Mediation of children's television viewing: Working Toward Conceptual Clarity and Common Understanding*. Annals of the International Communication Association : Routledge.
- O'Connor, Jane dan Olga Fotakopoulou. 2016. *A threat to childhood innocence or the future of learning? Parents' perspectives on the use of touch-screen technology by 0–3 year-olds in the UK*. Vol. 17(2)235-247. DOI:10.1177/1463949116647290cie.sagepub.com. Sage Publication
- Prensky, Marc. 2011. *Digital Natives, Digital Immigrants*. MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001
- Preradovic et. al. 2016. *Investigating Parents' Attitudes towards Digital Technology Use in Early Childhood: A Case Study from Croatia*. Informatics in Education. Vol. 15, No. 1, 127–146. Vilnius University. DOI: 10.15388/infedu.2016.07
- Shin, Wonsun. 2015. *Parental socialization of children's Internet use: A qualitative approach*. new media & society. Vol. 17(5) 649– 665. Sage Publication
- Zaman, et al. 2016. *A qualitative inquiry into the contextualized parental mediation practices of young children's digital media use at home*. Journal of Broadcasting & Electronic Media, 60, 1-22. doi.org/10.1080/08838151.2015.1127240
- JURNAL NASIONAL
- Sufa, Feri Faila dan Heri Yuli Setiawan. 2017. "Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini Usia 4-6 Tahun Pada Pembelajaran Berbasis Komputer Anak Usia Dini" dalam Research Fair Unisri 2017: Jurnal Universitas Slamet Riyadi Surakarta Volume 1 Nomor 1, Maret 2017
- Widiawati, I, Sugiman, H & Edy. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur. E-journal Keperawatan, 6, 1-6
- SKRIPSI
- Flew, Terry. 2008. *New Media : An Introduction*. New York: Oxford University Pers
- Nikken dan Jansz. 2011. *Parental Mediation of Young Childrens Internet Use*. Erasmus University Rotterdam

