

**KOMUNIKASIAN TARA ORANG TUA DENGAN ANAK YANG BERMAIN GADGET  
PADA BALITA USIA 3 SAMPAI 5 TAHUN  
(Studi Di Daerah Perumahan Grand Korpri Kota Bengkulu)**

**Oleh :**

**WIWINDO**

Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik,  
Universitas Muhammadiyah Bengkulu,

**ABSTRAK**

Bentuk komunikasi antar pribadi orang tua dengan anak pengguna gadget pada balita usia 3 sampai 5 tahun. Tujuan penelitian ini adalah: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk komunikasi antar pribadi orang tua dengan anak pengguna gadget pada balita usia 3 sampai 5 tahun. (Studi pada orang tua dan anak pengguna gadget di daerah perumahan Grand Korpri kota Bengkulu). Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif adalah suatu metode yang digunakan untuk menemukan pengetahuan terhadap subjek penelitian pada suatu saat tertentu. Dengan menggunakan metode kualitatif. Dengan menggunakan teori Herbert Blumer. Pengumpulan data dilakukan dengan *observasi* (pengamatan), wawancara mendalam, dan pengumpulan data sekunder. Hasil penelitian ini menunjukkan: Ada dua bentuk komunikasi antar pribadi orang tua dengan anak pengguna gadget pada balita usia 3 sampai 5 tahun di perumahan Grand Korpri ini bentuk komunikasi antar pribadi tersebut. Yakni komunikasi verbal dan non verbal namun di dominasikan komunikasi non verbal.

Komunikasi verbal seperti anak terhadap orang tuanya ketika mereka menginginkan sesuatu maka mereka mencoba merayu dengan majanya terhadap orang tua, bahkan mereka sampai-sampai berjanji sesuatu seperti contohnya mereka berjanji akan giat belajar ketika keinginan mereka terpenuhi salah satu halnya mereka ingin bermain gadget. Selanjutnya komunikasi verbal orang tua terhadap anaknya seperti orang tua mencoba merayu kepada anaknya supaya berhenti untuk bermain gadget dan berjanji terhadap anaknya mengasih iming-iming akan jalan-jalan. Kemudian jika anak susah sekali di atur sering juga orang tua mengeluarkan kata-kata dengan nada keras dan membentak terhadap anaknya. Komunikasi non verbal seperti anak terhadap orang tuanya yakni ketika keinginan anak tidak terpenuhi maka anak sering merajuk tidak ingin berbicara terhadap orang tuanya bahkan sampai tidak mau makan, memukul orang tuanya sambil mata anaknya memelas melihat orang tua, melemparkan barang-barang idak karuan.

Kata Kunci: *Komunikasi Antar Pribadi, Orang Tua, Anak Balitan Pegguna Gadget.*

## I. PENDAHULUAN

Peran teknologi komunikasi saat ini menjadi sangat penting karena banyaknya tuntutan kebutuhan akan pertukaran informasi yang cepat dan tepat. Teknologi komunikasi yang berkembang saat ini telah memungkinkan manusia untuk terhubung satu sama lain tanpa dibatasi jarak, ruang, dan waktu. Kemajuan teknologi ini tentunya membawa banyak perubahan terhadap kebudayaan masyarakat. Zaman sekarang ini hampir setiap orang memiliki gadget, dan hampir setiap hari orang-orang berhubungan dengan gadget. Entah itu untuk komunikasi, urusan pekerjaan atau bisnis, mencari informasi ataupun hanya sekedar untuk mencari hiburan saja. Akhir-akhir ini sering sekali ditemukan orang tua yang memberikan gadget untuk anaknya. Peran orang tua yang dulunya sebagai teman bermain bagi anaknya sekarang telah digantikan oleh gadget. Padahal masa anak-anak adalah dimana tumbuh dan berkembangnya fisik maupun psikis manusia, anak harus banyak bergerak agar tumbuh kembang anak optimal. Apabila di masa anak-anak hanya asik berada di depan

gadget, kemungkinan pertumbuhan dan perkembangan anak akan kurang optimal baik itu fisik maupun psikis anak. (Gunawan 2011:61).

Setiap manusia memiliki motif, dorongan atau alasan di dalam dirinya ketika melakukan sesuatu tindakan. Motif yang dilakukan oleh manusia itu bisa secara sadar dan bisa secara tidak sadar. Begitu juga dengan orang tua yang memberikan gadget kepada anak. Orang tua merupakan bagian terpenting dalam mendidik, serta memberikan sarana dan prasarana untuk anak mereka. Terutama anak-anak yang masih di bawah umur, segala sesuatu seperti kontrol diri, sarana bermain dan lain sebagainya masih sangat bergantung pada orang tua. Karena mereka belum bisa sepenuhnya memenuhi kebutuhan mereka sendiri. Untuk itu orang tua harus extra teliti dan hati-hati dalam memilih sarana dan prasarana yang baik untuk anak. Agar anak tidak terjerumus ke dalam hal-hal yang bisa merugikan dan bisa terus dikontrol dan diawasi kegiatan sehari-harinya. Namun pada kenyataannya saat ini gadget bukan lagi hal asing bagi anak bahkan balita. Banyak anak-anak balita saat

ini juga sudah lihai menggunakan gadget. Anak-anak yang sedang tumbuh dalam masa kemas, akhirnya terlalu terfokus pada teknologi yang ada dalam genggamannya (Widhianawati 2011:178).

Setiap manusia memiliki motif, dorongan atau alasan di dalam dirinya ketika melakukan sesuatu tindakan. Motif yang dilakukan oleh manusia itu bisa secara sadar dan bisa secara tidak sadar. Begitu juga dengan orang tua yang memberikan gadget kepada anak. Orang tua merupakan bagian terpenting dalam mendidik, serta memberikan sarana dan prasarana untuk anak mereka. Terutama anak-anak yang masih di bawah umur, segala sesuatu seperti kontrol diri, sarana bermain dan lain sebagainya masih sangat bergantung pada orang tua. Karena mereka belum bisa sepenuhnya memenuhi kebutuhan mereka sendiri. Untuk itu orang tua harus extra teliti dan hati-hati dalam memilih sarana dan prasarana yang baik untuk anak. Agar anak tidak terjerumus ke dalam hal-hal yang bisa merugikan dan bisa terus

dikontrol dan diawasi kegiatan sehari-harinya. Namun pada kenyataannya saat ini gadget bukan lagi hal asing bagi anak bahkan balita. Banyak anak-anak balita saat ini juga sudah lihai menggunakan gadget. Anak-anak yang sedang tumbuh dalam masa kemas, akhirnya terlalu terfokus pada teknologi yang ada dalam genggamannya (Widhianawati 2011:178).

Hal ini banyak juga ditemukan pada orang tua dan anak dalam hal ini balita didaerah terbilang cukup baru perumahan grand korpri kota bengkulu. Pada daerah tersebut banyak pasangan muda yang baru berumah tangga dan baru memiliki anak balita. Adapun pasangangan orang tua yang memiliki rumah diperumahan grand korpri tersebut tidaklah banyak, kemudian ada juga seorang pemuda dan pemudi yang sudah mempunyai rumah diperumahan grand korpri. Dilingkungan perumahan grand korpri banyak anak-anak balita yang sudah lihai bermain gadget. Hampir setiap rumah anak-anak sering terlihat memegang gadget

dan bermain youtube, internetan dan juga game favoritnya masing-masing. Hal tersebut jarang sekali orang tua berada disamping anak-anak untuk memberikan arahan bagaimana cara menggunakan gadget yang tepat dan benar pada usia mereka. Itu semua bisa terjadi karena kebanyakan orang tua sibuk dengan pekerjaan mereka masing-masing, sikap acuh yang diperlihatkan orang tua saat anak menggunakan gadget dan kurangnya fasilitas permainan edukasi dan hiburan dari orang tua. mengakibatkan anak-anak menjadi leluasa untuk bermain gadget dengan sendirinya. adapun salah satu orang tua berada disamping anaknya sendiri sambil sama-sama memegang gadget, akan tetapi mereka sama-sama sibuk dengan sendirinya. Sehingga orang tua lalai akan kesadaran untuk melihat tingkah laku apa saja yang dilakukan anak saat memegang gadget itu sendiri. (hasil observasi awal peneliti). Sampai dengan saat ini perilaku kecanduan gadget begitu meresahkan orang tua pada umumnya, seperti dalam lingkungan keluarga bapak Sabron Jamik salah satu dari anak nya yang

mengalami kecanduan gadget. Keseharian anaknya banyak dihabiskan dengan memegang gadget, mulai dari main game hingga menonton youtube (konten anak-anak). Bahkan hal terburuk yang pernah terjadi anak tersebut sempat menangis sampai tidak mau makan apabila gadget tersebut di ambil. Terlebih lagi akibat dari kecanduannya itu sempat juga melakukan hal arogan seperti membanting gadget karena kesal. Dengan hal demikian membuat saya tertarik untuk meneliti kemudian tentang bagaimana bentuk komunikasi antar pribadi orang tua dengan anak pengguna gadget pada balita usia 3 sampai 5 tahun. Karena pada usia tersebut komunikasi yang terjalin tentu berbeda dengan anak-anak pada usia remaja yang lebih paham dengan akan mengerti akan arahan orang tua ataupun paham akan pemanfaatan gadget itu sendiri.

Berdasarkan hal tersebut peneliti mengangkat penelitian dengan judul “Bentuk komunikasi antar pribadi orang tua dengan anak pengguna gadget pada balita usia 3 sampai 5 tahun”.

## II. TEORI

### Tentang Komunikasi Pribadi

Komunikasi antar pribadi tersebut tentunya akan berpengaruh pada dampak positif dan negatif yang akan diterima anak pada usia balita. komunikasi antar pribadi itu sendiri adalah komunikasi yang berlangsung dalam situasi tatap muka antara dua orang atau lebih, baik secara terorganisasi maupun pada kerumunan orang (Wiryanto, 2004) Menurut Devito (1989).

### Pengertian Orang Tua

Orang tua merupakan orang yang lebih tua atau orang yang dituakan, namun umumnya di masyarakat pengertian orang tua itu adalah orang yang telah melahirkan kita yaitu ibu dan bapak, selain yang telah melahirkan kita ke dunia ini ibu dan bapak juga yang mengasuh dan yang telah membimbing anaknya dengan cara memberikan contoh yang baik dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

### Balita Usia 3 Sampai 5 Tahun

Pertumbuhan anak usia 3-5 tahun  
Pertumbuhan masa

prasekolah pada anak yaitu pada pertumbuhan fisik, khususnya berat badan mengalami kenaikan rata-rata pertahunnya adalah 2 kg, kelihatan kurus, akan tetapi aktivitas motoriknya tinggi, dimana sistem tubuh sudah mencapai kematangan, seperti berjalan, melompat, dan lain-lain. Sedangkan pada pertumbuhan tinggi badan anak kenaikannya rata-rata akan mencapai 6,75-7,5 cm setiap tahunnya (Hidayat, 2009, hlm. 25).

### Jenis – Jenis Gadget

Setelah memahami pengertian dan fungsi gadget tentu anda semakin paham mengenai gadget itu sendiri. Gadget ini mempunyai banyak jenisnya. Anda perlu tahu apa saja yang dimaksud dengan gadget. Di bawah ini akan dipaparkan berbagai jenis dari gadget yang bisa anda gunakan. Langsung saja berikut ini penjelasannya.

## III. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah suatu metode yang digunakan

untuk menemukan pengetahuan terhadap subjek penelitian pada suatu saat tertentu (Mukhtar, 2013:10). Penelitian kualitatif ialah penelitian yang menekankan pada quality atau hal yang terpenting dari sifat suatu barang atau jasa. Hal terpenting dari barang atau jasa berupa kejadian atau fenomena gejala sosial adalah makna dibalik kejadian tersebut yang dapat dijadikan pelajaran berharga untuk menggambarkan fenomena maka metode deskriptif digunakan untuk melukiskan secara sistematis fakta atau gejala sosial yang terjadi.

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian diketahui bahwa orang tua dan anak pengguna gadget memiliki bentuk komunikasinya sendiri. Ada dua bentuk komunikasi antar pribadi orang tua dengan anak pengguna gadget pada balita usia 3 sampai 5 tahun di perumahan Grand Korpri kota Bengkulu. Bentuk komunikasi antar pribadi tersebut yakni komunikasi verbal dan non verbal, namun didominasi komunikasi non verbal. Komunikasi verbal seperti

anak terhadap orang tuanya ketika mereka menginginkan sesuatu maka mereka mencoba merayu dengan majanya terhadap orang tua, bahkan mereka sampai-sampai berjanji sesuatu seperti contohnya mereka berjanji akan giat belajar ketika keinginan mereka terpenuhi salah satunya mereka ingin bermain gadget. Selanjutnya komunikasi verbal orang tua terhadap anaknya seperti orang tua mencoba merayu kepada anaknya supaya berhenti untuk bermain gadget dan berjanji terhadap anaknya mengasih iming-iming akan jalan-jalan dan membelikan jajan permintaan anak. Kemudian jika anak susah sekali diatur sering juga orang tua mengeluarkan kata-kata dengan nada keras dan membentak terhadap anaknya. Komunikasi non verbal seperti anak terhadap orang tuanya yakni ketika keinginan anak tidak terpenuhi maka anak sering merajuk tidak ingin berbicara terhadap orang tuanya bahkan sampai tidak mau makan, memukul orang tuanya sambil mata anaknya memelas melihat orang tua, melemparkan barang-barang idak karuan. Selanjutnya komunikasi

non verbal orang tua terhadap anaknya yakni ketika orang tua marah terhadap anaknya mereka sering melakukan cara-cara mendelikkan mata terhadap anaknya dan bisa juga terkadang memukul, mencubit perut, mencubit telinga anak. Kemudian cara-cara lain orang tua melarang anaknya bermain gadget seperti orang tua mendadak tangan, menggelengkan kepala dan juga bisa berbentuk bahasa isyarat lainnya tangan menggorokkan leher itu semua berupa komunikasi non verbal yang di sampaikan orang tua terhadap anaknya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agency, B & Derry, I. (23 Desember 2014). Bila Si Kecil Bermain. Gadget Maret 2019). Arikunto, S.
- Ami, Muhammad. Komunikasi organisasi. Jakarta:PT Bumi Aksara, 2004
- Anton sukarno.1999.ciri-ciri kemandirian belajar. Jakarta: kencana prenatal media
- Burgen & Huffner. 2002. *Human Communication*. London: sage publication
- Chaplin J.P. 2009. Kamus Lengkap Psikologi. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Charles, H. Cooley. (1930). *Sociological Theory And Social Resources*. New. York : Jakarta : Gelora Aksara Pratama.
- Dalyono. Muhammad 2007. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain.
- Liliweri, Alo. 1991. *Komunikasi Antarpribadi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- M. Ngalim Purwanto, Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis, PT Remaja Rosdakarya, 2009 Bandung, h. 80
- Mashar, Riana. (2011).Emosi anak Usia Dini dan Strategi Pengembangan. Jakarata. Kencana.
- Sunarto, (2003), *prilaku organisasi, Amus*, jakarta
- Syah Muhibbin, 2006 *psikologi belajar*, jakarta: PT. Raja Grapindo persada
- Syaiful Rohim. 2009. *Teori komunikasi : perspektif, Ragam & Aplikasi*, cetakan pertama. Jakarta, PT.Rina cipta.

<https://media.neliti.com/media/publications/91161-ID-penggunaan-smartphone-dalam-menunjang-ak.pdf>

<https://profil.bengkulukota.go.id/sejarah-kota-bengkulu/> (Akses 08 Agustus 2021, jam 10:35)

[https://www.researchgate.net/publication/317429625\\_Peran\\_Keluarga\\_Dalam\\_Pendidikan\\_Akhlak](https://www.researchgate.net/publication/317429625_Peran_Keluarga_Dalam_Pendidikan_Akhlak)

Irawan dan Armayati, Leni. 2013. *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi*. Riau: Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.

John Dewey, *Democracy and Education*, (New York : Macmillan, Originally Published, 1916),

Noiman derung, teresia. 2017. *Interaksionisme simbolik dalam kehidupan bermasyarakat*. Dosen